

# ARCHIBALD APORI

## TERRAINS D'ENTENTE



MÉMOIRE  
DE  
L'AVENIR



**Commissariat de l'exposition**

**Margalit Berriet**

Présidente-fondatrice de Mémoire de l'Avenir

**Ashley Molco Castello**

Responsable des expositions à Mémoire de l'Avenir

**Textes et traductions**

Ashley Molco Castello et Margalit Berriet

**Entretien avec l'artiste**

Marguerite Pilven

**Création graphique**

Mémoire de l'Avenir - Ashley Molco Castello

**Couverture**

Terrain d'entente, Archibald Apori

**Crédits visuels**

Archibald Apori

**Partenaires associés**

UNESCO-Most

Conseil International de la Philosophie et des Sciences Humaines

Humanities, Arts and Society

## COMMON GROUND

### PRESENTATION OF THE EXHIBITION

by Ashley Molco Castello, co-curator

From September 3rd to October 1st 2022, Mémoire de l’Avenir presents the latest works by artist, painter and frequent collaborator Archibald Apori (b. 1987). Together with a selection of charcoal drawings and watercolor sketches, the series of oil paintings created between 2020 and 2022, presents the artist’s take on the human praxis of play as a timeless and yet ever-renewed social and philosophical tool.

Within vaporous atmospheres, figures at play hurdle over inscrutable games. Their gaze directs our own into a guarded reality to which access seems conditioned upon a shared knowledge of stakes and odds, a common understanding of a set of rules or even an allegiance to an unrevealed cause.

Only the players seem to be in the know.

Through the praxis of play, they are introduced into a newfound space, one of production of meaning through which infinite possibilities may potentially unfold – the game of chess, being the paragon in this matter, is a recurring motif and a focal element within Apori’s exploration of the theme.

As space and time seem to bend, it seems only attention can anchor these figures as they enter secret dialogues on the threshold of manmade worlds. Archibald Apori’s interest in the human capacity for abstraction and its tangible effects on our material world have led him to create works in relation to astronomy and mathematics, two themes equally present in the show.

Apori’s compositions reveal the praxis of play in its most poetic dimension, as a laboratory for creative logic, collective community and as perhaps the last rampart against a world of lawlessness.

## TERRAINS D'ENTENTE

### PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

par Ashley Molco Castello, co-curatrice

Du 3 septembre au 1er octobre 2022, Mémoire de l’Avenir exposera les plus récents travaux de l’artiste peintre Archibald Apori (né en 1987). Accompagnée d’une sélection de dessins au fusain et de d’aquarelles, la série de peintures à l’huile réalisée entre 2020 et 2022 explore la praxis du jeu en tant qu’outil intemporel et sans cesse renouvelé de l’entreprise sociale et philosophique humaine.

Inscrites au sein d’espaces aux contours incertains, des figures se regroupent autour de jeux insondables. Leur regard dirige le nôtre vers une réalité autre dont l’accès semble gardé, conditionné à un ensemble de connaissances partagées, de savoirs transmis, à une compréhension de règles ou encore à une allégeance à une cause non révélée.

Dans cet univers, seul le joueur est au fait.

Par la pratique du jeu, l’humain s’introduit dans un espace autre, celui d’une production de sens, depuis lequel d’infinites possibilités se déploient - le jeu d’échecs, parangon en la matière, est un motif récurrent dans l’exploration du thème par l’artiste.

Dans une atmosphère où le temps et l’espace sont comme distordus, seule l’attention semble pouvoir ancrer ces personnages alors qu’ils entament des dialogues secrets au seuil de mondes artificiels. L’intérêt d’Archibald Apori pour la capacité d’abstraction propre à l’être humain et ses effets tangibles sur son monde matériel ont notamment amené son travail sur le terrain de l’astronomie et les mathématiques, deux thèmes présents dans l’exposition.

Les compositions d’Apori révèlent la praxis du jeu dans sa dimension la plus poétique, comme un laboratoire de logique créative, de communs et peut-être aussi comme l’ultime rempart contre un monde en désordre.

# ARCHIBALD APORI



## BIOGRAPHIE

Autodidacte ayant toujours dessiné, Archibald mène à partir de 2015 différents projets en tant qu'artiste intervenant dans des collèges, maisons d'arrêt et structures associatives.

Son travail s'articule autour des notions de voyages, du mouvement et de l'immobilisme. Le dessin revêt une importance quant à la rapidité et la gestuelle dont il peut se servir pour travailler ses concepts.

L'artiste cherche à ordonner les images qu'il croise chaque jour en peignant des espaces d'interactions. Il opte pour ces références et les hybride comme réponse au sujet choisi en amont.

Il a participé au Festival du dessin contemporain du musée de Toulon en 2016. Il est lauréat du prix dessins techniques mixtes par la ville de Guyancourt en 2015.

Il est né en France en 1987. Il vit et travaille en banlieue parisienne.

## BIOGRAPHY

Since 2015, self-taught artist Archibald Apori, who has always nourished a practice in drawing, has conducted several workshops as an intervening artist in secondary schools, prisons and associative organizations.

His work revolves around the notions of travel, movement and immobility. Within his work , drawing continues to hold an important place, offering Apori the privileged means, both in terms of speed and gesture, to explore his concepts.

Through his process, Archibald Apori attempts to re-arrange the images he encounters in everyday life by painting spaces of interaction. Opting for these references, he works by hybridization, re--shaping them in response to the chosen subject. In 2016 , he participated in the Contemporary Drawing Festival of the Toulon Museum. In 2015, he was awarded the mixed media drawing prize by the city of Guyancourt.

Archibald Apori was born in France in 1987. He lives and works in the Paris suburbs.



vue d'atelier de l'artiste

# **GAMES – A MIND FULL OF SPACE(S)**

par Margalit Berriet

Les jeux, bien que de formes de divertissement ludiques, sont avant tout une porte d'entrée vers d'ingénieux modes d'apprentissage actif, de type jeu de rôle. Ils proposent un cadre d'échange et d'interactions respectueux entre différents espaces et lieux, tant au niveau éducatif que social. Les jeux nous servent, de tout temps, d'outil de réflexion à la fois universel et spécifique aux divers contextes culturels, permettant l'expression de tout un spectre de comportements culturelles. Les jeux assurent un espace défini, ordonné et aux contours certains dans lequel nous pouvons exercer nos différences sociales ou culturelles. Bien que les jeux puissent varier en fonction des géographies ou communautés dans lesquels ils sont développés, ils restent fondamentalement semblables dans leur fonction sous-jacente: satisfaire notre besoin d'incarner des rôles.

Qu'il s'articule autour d'adresse, de stratégie, de probabilités ou de pure chance, un jeu est avant tout le reflet de notre besoin commun d'apprendre à nous associer, à vivre avec, en compagnie des uns et des autres; de chercher et connaître l'harmonie collective au sein de nos sociétés en dépit de toute altérité et différence. Au sein d'un groupe d'individus donné, les jeux apparaissent toujours comme un moyen de socialisation et d'organisation.

Le jeu de Solitaire est né des expériences de solitude et d'absence de compagnie, se pratiquant dans des situations d'isolement, voire d'incarcération. La légende raconte que durant la première moitié du XVIIe siècle, sous le règne de Louis XIV, de nombreux nobles étaient emprisonnés dans des forteresses. Les jeux d'alors, bien au-

delà de simples divertissements, avaient pour but d'entretenir corps et esprit en résolvant des questions de logique et de mathématiques. En 1697, l'un des premiers documents à ce sujet a été découvert : une gravure française représentant Anne-Joulie de Rohan-Chabot (1648-1709), la princesse Soubise, jouant au solitaire.



Une autre légende historique désigne le mathématicien français Pélisson comme l'inventeur du jeu de solitaire - aussi nommé Peg Solitaire ou Solo Noble - qui aurait été inventé comme une forme de divertissement.

Au-delà du simple fait de faire passer le temps, par l'immersion dans de nouvelles situations, les jeux activent en nous des processus de réflexion, de réhabilitation, de résilience et de réadaptation. De l'esprit imaginatif de l'enfance aux mûres réflexions de l'âge adulte, les jeux développent la pensée critique, logique et créative et nous entraînent à la prise de décision et à l'action. Les jeux apparaissent donc comme la principale expérience par laquelle un enfant en bas âge peut éprouver et appréhender les notions d'espace, de lieu, de choix, de résolution de problèmes, de socialisation et de concentration. Les jeux nous aident à identifier et à articuler

le sens de notre propre personne tout en nous permettant d'entrer en contact avec les autres.

La notion du jeu est donc un phénomène inhérent à la nature et de la culture humaines. Tous les individus s'y réfèrent pour acquérir des compétences d'adaptation, pour s'éduquer en aux questions d'équité et de justice et pour élaborer des règles conductrices communes et activer collectivement les moyens de les appliquer. Un autre aspect présent dans toutes les relations entre individus est le sentiment inné de compétition, d'opposition et/ou de rivalité. Cela existe entre les tout-petits comme les adultes matures, parmi tous les membres de toutes les espèces. L'exercice d'une comportement compétitif ludique est ce qui nous permet de devenir un animal social.

Souvent, le jeu imite ou produit des récits artificiels, mis en scène dans des situations linéaires. Il propose une fiction, un scénario. Le plus souvent, il constitue une immersion interactive, parallèle à une situation de vie réelle, produisant un nouveau champ d'action ou un univers imaginaire. Il constitue une plateforme pour développer des tactiques et aide ainsi à la résolution de situations. Comme les jeux sollicitent la créativité, ils servent de plateforme à l'imagination et à la liberté d'expression, bien que toujours dans les limites de certains rôles définis. Nous pouvons ici établir un parallèle entre la création artistique et la relation entre un artiste, son processus créatif et sa liberté d'expression.

Le voyage dans l'imaginaire proposé par Archibald Apori est une enquête à travers ce monde fantastique du jeu. Les jouets figés nous emmènent dans diverses mises en scène in situ au sein de cours collectives imaginaires. Des plateaux de jeu surgissent des lieux à part entière. Les jouets et

figurines cassés, solitaires, apparemment sans vie, suscitent des sentiments de nostalgie, éveillant l'émotion chez le spectateur participant. Son univers fait écho à la peinture humaniste de Bruegel qui au XVIème siècle démontre l'importance du jeu dans l'éducation d'un enfant. Bruegel fait un commentaire moral, employant les jeux d'enfants comme métaphore de la folie et de la déraison propre au théâtre de la vie adulte. Une œuvre d'art, comme une peinture, oblige le spectateur à être attentif, à trouver des indices et à identifier le sens. Une œuvre d'art est, de par sa nature, une plateforme de jeu.



Dans les arts nous trouvons les miroirs de la vie, tout comme dans les jeux. Dans l'œuvre d'Archibald, comme dans les peintures de Bruegel, nous trouvons des échos d'un jeu de soi. Souvent, les personnages sont joyeusement engagés dans un jeu, bien que certains jeux reflètent également des conflits, des jeux brutaux et même des combats. Le processus d'application des rôles, tout en reconfigurant les contours et limites à chaque fois, témoigne alors des formes sociales d'apprentissage des pratiques de la vie, pour lesquelles les œuvres d'Archibald offrent un regard nouveau, contemporain et plein de sens. Puisque les jeux, comme le sport, sont des outils actifs dans le processus de compréhension de la vie, ils constituent une innovante forme de performance, tout comme les arts ; et bien que l'arène puisse

initialement sembler toujours ouverte à l'interprétation, elle est toujours par nature sous une contrainte normative, se pliant à un ensemble de règles appliquées. Pour C. Thi Nguyen, «les jeux sont aussi précieux que les arts, car ils nous permettent d'adopter d'autres façons d'agir». Dans chaque jeu ou dans chaque action, on adopte une perspective pratique distincte. Ces «perspectives pratiques» sont «les règles et les objectifs du jeu» ou de la vie.

Les jouets favorisent le développement cognitif de l'enfant, tout comme ils le font pour les adultes qui ont besoin de cultiver et d'entretenir leurs capacités mentales. Ils stimulent les niveaux de concentration et améliorent la capacité d'attention ainsi que la mémoire. Dans les pays non industrialisés, les enfants du monde entier continuent de jouer avec des pierres, des coques de fruits secs et des céréales, ainsi constituant un patrimoine immatériel de jeux et de comportements non structurés qui sont une forme d'éducation informelle et pourtant fondamentale. Partout et à tout moment, les enfants continueront à passer leur temps à innover et à jouer. L'une des plus anciennes formes de jeux d'enfants connues par l'homme est le jeu du cerceau, qui remonte à la Grèce antique, au Vème siècle avant J.C., et dont la pratique a également été identifiée en Chine au Xème siècle avant J.C.

On trouve des traces de jeux et de scènes de joueurs dans l'art préhistorique, et bien qu'il n'y ait pas encore d'interprétation arrêtée ou certaine, plusieurs éléments permettent de supposer que les ces cultures pratiqué également l'art du jeu. Depuis des siècles, les jeux ont servi à franchir les frontières et les limites pour permettre aux individus de se rencontrer.

Le jeu d'échecs, actuellement l'un des jeux de société les plus populaires au monde, a été documenté dès 531-579 après J.-C.

dans un texte persan, datant de l'Empire sassanide et du règne de Khosro Ier.



Le jeu d'échecs était et est toujours utilisé comme un concours d'intelligence. En persan ou en arabe, le jeu d'échecs est appelé shah mat, ce qui signifie «le roi (shah) est mort (mat)» ou «le roi est gelé». Le jeu de backgammon jouit d'une renommée similaire en termes d'entraînement à la logique, et offre à l'esprit une gymnastique géométrique créative complexe.

En conclusion, les jeux de société, les planches à dessiner, les cours de récréation, les jeux de cache-cache ou les dispositifs musicaux apparaissent comme autant d'éléments clés et indispensables pour favoriser la découverte de l'autonomie, la stratégie le vivre-ensemble et la joie au sein de nos sociétés. Les jeux incitent à l'apprentissage et proposent des pratiques répétitives mais ludiques. Jouer est un élément fondamental de l'expérience de tous les êtres vivants et nous le retrouvons dans le comportement animal.

Le jeu provoque l'apprentissage en stimulant l'imagination, la curiosité et en ouvrant l'esprit aux merveilles : ce sont des outils sans pareil pour le développement cognitif, psychologique, intellectuel et créatif. Le jeu apporte une approche créative de l'intelligence individuelle et collective, usant de stratégies sans cesses renouvelées. Le jeu nous expose à de nouvelles formes d'apprentissage des

cultures du monde, en offrant également des informations sur les origines historiques et symboliques des différents peuples et groupes, car les jeux, même solitaires, sont des lieux où les individus sont amenés à interagir et à co-exister avec les autres.



## REFERENCES

<https://www.kaloumba.com/en/history-of-games/>

Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 396/ Published by Atlantis (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) Social Functions of Games in Modern Society: Educational /Perspectives/V Shalaev1,a\*, - Volga State University of Technology, Yoshkar-Ola 424000 Russia 2 Mari State University, Yoshkar-Ola 424000 Russia [Shalaevvp@volgattech.net](mailto:Shalaevvp@volgattech.net)

Philosophy of Games, C. Thi Nguyen <https://global.oup.com/academic/product/games-9780190052089>

PLAYING GAMES WITH HISTORY: PHILOSOPHERS ON THE ETHICS OF HISTORICAL BOARD GAMES August 21, 2019 by Aesthetics for Birds

Games and toys in early childhood education, Corporate author: United Nations Children's Fund [1275], Person as author: Mauriras-Bousquet, Martine [14], Ratnaike, Jayananda [9], Oudenhoven, Nico van [15], Rossie, Jean Pierre [4], Gurugé, Ananda W.P. [47], Michelet, André [6], Document code: ED.88/WS/25/ Year of publication: 1988

Shah Mat! (Checkmate!) April 4, 2012, Maryam Ekhtiar, Associate Curator, Department of Islamic Art, Department of Islamic Art, , Iran. <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2011/the-game-of-kings-medieval-ivory-chessmen-from-the-isle-of-lewis/exhibition-blog/game-of-kings/blog/shah-mat>

<https://artsandculture.google.com/asset/children%20%99s-games-pieter-bruegel-the-elder/CQEeZWQPOI2Yjg>

<https://joyofmuseums.com/museums/europe/austria-museums/vienna-museums/kunsthistorisches-museum/childrens-games-by/pieter-bruegel-the-elder/>

# GAMES – A MIND FULL OF SPACE(S)

by Margalit Berriet

Games although playful, are first and foremost brilliant systems through which we engage in an active, role-play type of learning. They propose frameworks for respectful exchanges and interaction between spaces and places, on both educational and social levels. Games have been a tool for reflection which is at once universal and specific to cultural spaces and behaviours, enabling the expression of a full spectrum of cultural conducts. Games are a well-defined, secure and compliant space in which to exercise social or cultural differences. Although games may vary according to the communities or locations in which they are developed, they are very much the same in their underlying function: exposing our need for roles.

Whether it's about skill, strategy, probability or sheer luck, a game is above all the reflection of our common need to learn how to associate with each other, how to live in each other's' company, and know collective harmony within a society in spite of alterity and difference. Within any given group of individuals, games appear as a means of socialization and organization.

The game of Solitary was born from the absence of company, arising in situations of isolation or even incarceration. The legend tells that during the first half of the 17th century, during the reign of Louis XIV, many noblemen were imprisoned in fortresses. Games then, far beyond a form of entertainment, served the purpose of maintaining the mind and the body in shape, solving logical and mathematical inquiries. In 1697, one of the earliest pieces of documentation of this was discovered: a

French engraving depicting Anne-Joulie de Rohan-Chabot (1648-1709) the Princess Soubise, playing solitaire.



Another historical legend refers to the French mathematician Pelisson as the inventor of the game of solitaire then known as Peg Solitaire or Solo Noble and which was invented as a form of entertainment.

Beyond just passing time, games activate processes of thinking, rehabilitation, resilience and of re-adaptation to new situations or circumstances. From childhood imaginaries to mature reflections of adult age, games develop logical and creative critical thinking and train us for decision-making and acting. Games therefore appear as the primary experience through which for a toddler may learn about space, place, choice, problem solving, socialization and concentration. Games help us select and coordinate a sense of one's own self, as well as allow us to connect with others.

The concept of the game is an innate phenomenon and part of the human nature and culture. All individuals rely on it in order to learn adaptation skills, discover normative issues of fairness, develop common rules or guidelines and activate

ways to apply them. Another natural aspect in all relationships is also an innate sense of competition, of opposition and/or of rivalry. It exists between toddlers, adults as between all members of all species. A playful competitive behaviour is about becoming a social animal.

Games will often mimic or produce artificial narratives to be staged as linear accounts and situations. They offer a character type fiction, a scenario. Most often they are an interactive immersion, parallel to a life situation, producing an imaginary space or universe. They are a platform for developing tactics and therefore help in resolving situations. As games solicit creativity, they serve as a platform for imagination and freedom of expression, albeit always within the limits of certain defined roles. Here we can draw a parallel between creative artwork and the relationship between an artist, their creative process and their freedom of expression.

Archibald's journey of the imaginary is an investigation throughout this fantastic world of play and games. The still toys offer various in situ mise-en-scène in imaginary collective yards. The play boards are places. The seemingly lifeless, solitary broken toys and figurines summon feelings of nostalgia, evoking strong emotions in us the participating spectators. His universe echoes with the 16th century humanist painting by Bruegel which demonstrates the importance of play in a child's upbringing. Bruegel proposes a moral commentary, using childrens' games as a metaphor for the foolishness and folly of the arena of adult life.

An art work as a painting forces the viewer to be attentive, to find clues and identify meaning. An art work is by its assets a platform for play.

In the arts we find the mirrors of life just as in games. In the work of Archibald, as in Bruegel's paintings, we find echoes of



one self- playing. Often the figures are happily engaged in playing, although some games will also reflect conflict, rough play and even fighting. The process then of applying roles while changing limits will demonstrate social forms of learning life practices, for which the works of Archibald offer new contemporary layers of meaning.

Since games like sports are active tools in the process of comprehending life, they are a form of innovative plasticity of performing, just like the arts; and although the arena may initially always seem up for interpretation, it is always by nature under normative constraint, bending to an applied set of rules. For C. Thi Nguyen "games are as special as the arts, because they let us take on alternate forms of agency". In each game or in each act, one adopts a distinct practical perspective. These "practical perspectives" are "the rules and goals of the game" or of life.

Toys nurture a child's cognitive development, just as they do for adults that need to cultivate and maintain mental capacities. They stimulate concentration levels and improve attention span and memory. In unindustrialized countries, children around the world will continue to play with stones, fruits, nuts and grains and build up an immaterial heritage of non-structured games and behaviours which serve as an informal and yet primary form of education. Everywhere and in every given time, children would spend their

time innovating and playing. One of the oldest forms of child play ever known, is the hoop rolling which has been traced back to Ancient Greece, in the 5th century B.C. and whose kin was identified in China in the 10th century B.C.

Traces of games and scenes of players can be found in Prehistoric art, and although interpretations are not yet certain, elements lead us to assume that previous ancient cultures had equally adopted the praxis of play. For centuries, games have crossed borders and limits to meet with each other. The game of chess, currently one of the most popular board games in the world, has been documented as early as 531–579 A.D. in a Sasanian text in Middle Persian from the reign of Khusrau I.



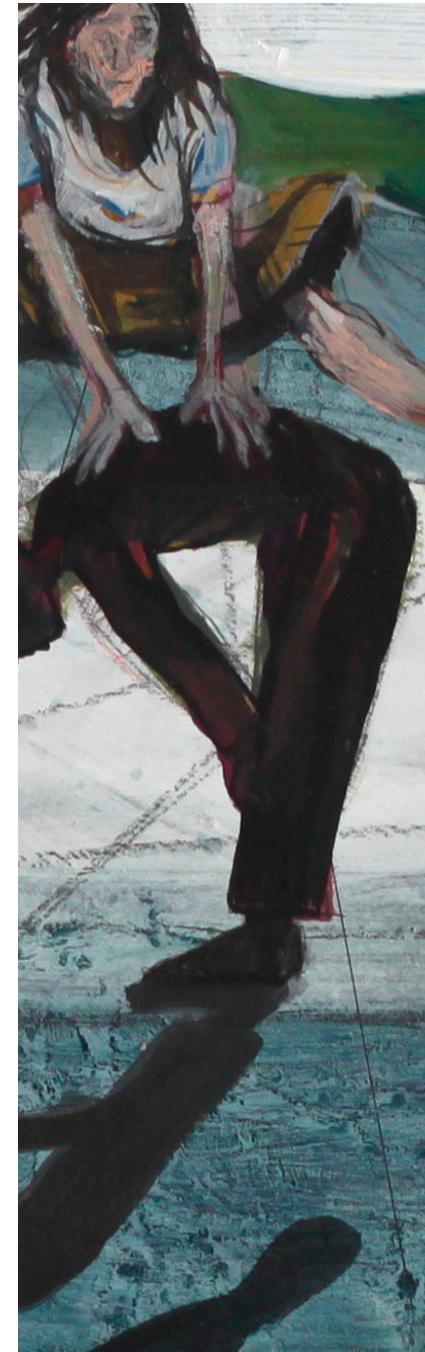
The chess game was and still is used as an intelligence contest. In Persian or in Arabic the game of chess is called *shah mat* meaning “the king (*shah*) is dead (*mati*)” or “the king is frozen”.

The game of backgammon has similar popularity in logic training, and offers a complex geometric creative gymnastic of the mind.

To conclude, endless board games, drawing boards, playgrounds, games of hide and seek or musical devices appear as key and indispensable elements in fostering autonomy, strategy, discovery and joy within our societies. Games, then, incite learning skills and offer repetitive but

ludic practices. To Play is a fundamental part of the experience of all living beings, as it is also very much present in animal behaviour.

Games will provoke and generate learning by stimulating imagination, curiosity and open one's mind to wonders: they are wonderful tools in creative cognitive psychological and intellectual development. They are creative approaches to individual and collective intelligence, using singular or group strategies. Games expose us to new forms of learning about the world's cultures, offering information also about historical and symbolic origins of different people and groups, because games, even solitaire, are places where individuals must interact and behave with others.



## REFERENCES

<https://www.kaloumba.com/en/history-of-games/>

Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 396/ Published by Atlantis (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) Social Functions of Games in Modern Society: Educational /Perspectives/V Shalaev1,a\*, - Volga State University of Technology, Yoshkar-Ola 424000 Russia 2 Mari State University, Yoshkar-Ola 424000 Russia Shalaevp@volgatech.net

Philosophy of Games, C. Thi Nguyen  
<https://global.oup.com/academic/product/games-9780190052089>

PLAYING GAMES WITH HISTORY: PHILOSOPHERS ON THE ETHICS OF HISTORICAL BOARD GAMES August 21, 2019 by Aesthetics for Birds

Games and toys in early childhood education, Corporate author: United Nations Children's Fund [1275], Person as author: Maurirasa-Bousquet, Martine [14], Ratnaike, Jayananda [9], Oudenhoven, Nico van [15], Rossie, Jean Pierre [4], Gurugé, Ananda W.P. [47], Michelet, André [6], Document code: ED.88/WS/25/ Year of publication: 1988

Shah Mat! (Checkmate!) April 4, 2012, Maryam Ekhtiar, Associate Curator, Department of Islamic Art, Department of Islamic Art, , Iran. <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2011/the-game-of-kings-medieval-ivory-chessmen-from-the-isle-of-lewis/exhibition-blog/game-of-kings/blog/shah-mat>

<https://artsandculture.google.com/asset/children%80%99s-games-pieter-bruegel-the-elder/CQEeZWQPOI2Yig>

<https://joyofmuseums.com/museums/europe/austria-museums/vienna-museums/kunsthistorisches-museum/childrens-games-by/pieter-bruegel-the-elder/>

Carré de jeu #2  
50x50 cm  
Huile sur aluminium



Carré de jeu #3  
50x50 cm  
Huile sur aluminium



Carré de jeu #1  
50x50 cm  
Huile sur aluminium



## ENTRETIEN AVEC ARCHIBALD APORI par MARGUERITE PILVEN

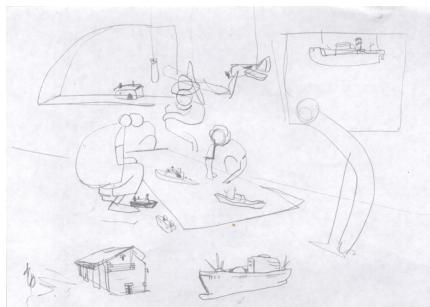
**Tu as trente-cinq ans, c'est ta toute première exposition personnelle à la galerie Mémoire de l'Avenir avec qui tu travailles depuis 2015 en tant qu'intervenant artistique...**

Le rôle social de l'art comme outil de dialogue est au cœur du programme artistique de la galerie et des ateliers qu'elle anime. Dans ma famille, l'art n'avait pas d'importance particulière, je l'ai découvert en pratiquant le dessin. Ce fut un véritable catalyseur d'angoisses, ça m'a aidé à grandir. Je n'ai pas de formation théorique de type Beaux-Arts, c'est sur le terrain, notamment en conduisant ces ateliers, que je découvre à quel point il peut être un puissant outil de communication, de relation entre des personnes aux âges et aux origines très diverses. Au fil de mes discussions avec la fondatrice des lieux, il m'a été proposé d'y exposer mon travail.

**Les compositions des tableaux que tu as réalisées pour cette exposition déclinent des scènes de genre qui représentent des groupes de personnes installées autour de plateaux de jeux. On reconnaît les dames, les échecs, mais aussi ce qui peut s'apparenter à une bataille navale...**

L'expérience de la paternité m'a fait redécouvrir le monde à travers les yeux de mes enfants. Les chemins que chacun d'entre eux emprunte pour résoudre un problème – ils sont trois – sont une leçon de relativisme. En les regardant jouer entre eux, j'ai pensé que ce sujet pouvait être une bonne façon d'articuler des préoccupations existentielles, liées à l'éducation, à ce que l'on est en mesure de partager, de mettre en commun, à

des interrogations d'ordre formelles liées à la peinture: constructions spatiales, échelles, point de vus, hiérarchisation des informations, aspect allégoriques ou symboliques.



**L'univers domestique est récurrent dans ton travail, je pense notamment à ces séries de recherches que tu m'as d'abord fait découvrir : L'Île aux poissons et Les voyages immobiles. On y retrouve la table, mais cette fois ci de bureau ou de salle à manger et sur ces tables des barques et des chalutiers miniaturisés voisinant une pipe, une bouteille, un chat ou une grappe de raisin, le plus lointain côtoie le plus proche...**

Ils renvoient à l'idée d'exécuter des voyages immobiles, à ce que les livres, les films ou les disques permettent d'élargir depuis chez soi. L'un des grands formats ici exposé a d'ailleurs aussi été composé d'après un moment d'intimité familiale, depuis une photo que j'ai prise de mes enfants jouant parterre, dans leur chambre... J'ai toujours été casanier, et je vois le dessin comme une façon d'explorer le monde sans timidité. Cette aventure intérieure, je l'ai retrouvée plus tard dans des lectures comme Voyage autour

de ma chambre de Joseph de Maistre, où le protagoniste double sa vie en laissant vagabonder son esprit. Il y a aussi Cent Ans de Solitude, ce roman de Gabriel García Márquez dans lequel, malgré les multiples révolutions qu'il traverse et les voyages qu'il fait dans le monde entier, un des personnages réalise qu'il n'était jamais aussi bien que dans le fauteuil du porche de sa maison. Tout comme ces auteurs sont parvenus à le faire, j'aimerais à mon tour pouvoir faire vivre des moments d'intensité par l'image. Je ne veux pas tant représenter le monde que projeter le mien avec vigueur.



**Cela me fait penser à cette notion intéressante, qui est celle de « la suspension consentie de l'incrédulité », cette opération mentale par quoi le lecteur, le joueur, mais aussi le spectateur d'une œuvre accepte d'entrer dans des fictions ou des scénarios impossibles...**

Pour ce qui est du jeu, je suis particulièrement intéressé par le moment de l'accep-

tation tacite des règles dans un espace donné. Dans mes tableaux, j'ai désigné ces espaces symboliques par des zones peintes en blanc, ou non peintes qui les situe ainsi sur un autre plan de réalité. Pour les spectateurs, les figurines posées au sol ou sur les pièces disposées sur un jeu d'échec sont un motif parmi d'autres du tableau, pour les joueurs représentés, ce sont des éléments activateurs d'un monde autre, au travers desquels ils se projettent totalement durant le jeu.

**Les visages aux traits toujours peu détaillés ne contribuent-ils pas aussi à créer cet effet de double réalité ?**

Les joueurs disparaissent en effet, comme absorbés par le jeu, cet espace réflexif qui les entraîne ailleurs. L'orientation des corps et leurs attitudes focalisent le regard du spectateur vers cet espace symbolique. Je ne suis pas arrivé à ce choix tout de suite, dans mes esquisses préparatoires, les visages étaient beaucoup plus fouillés, mais j'ai finalement trouvé inutile d'attirer l'attention du spectateur sur l'expression des joueurs, il était plus fort de la faire disparaître pour faire émerger l'espace du jeu d'une façon mentale, qui aille un peu plus loin que sa seule représentation. Il était important pour moi de faire apparaître les éléments d'interaction, de montrer les liens invisibles qui naissent entre les protagonistes.

**Dans son essai intitulé *Homo ludens*, essai sur la fonction sociale du jeu, Johan Huizinga fait remarquer que parmi les facteurs fondamentaux du jeu, notamment du jeu en groupe, on trouve la lutte (un de tes tableaux en représente une), la représentation, la provocation, la parade, la feinte, la règle limitative », des aspects qui évoquent aussi les fonctionnements sociaux et la culture...**

Je ne connaissais pas Johan Huizinga, mais j'ai eu l'intuition qu'il était en effet possible, par le jeu, de toucher à des sujets de cette envergure dont le dénominateur commun est qu'ils sont toujours cadrés, ritualisés. C'est une des premières formes de l'apprentissage chez l'enfant, et l'espace d'un affrontement, d'une compétition. Parlant de rituel, je me suis d'ailleurs inspiré d'une cérémonie du thé japonais pour la composition d'un tableau. Toute référence trop évidente au sujet a disparu mais j'ai conservé les postures des personnes autour de la table.

Concernant les liens entre la lutte et le jeu, ma pratique assidue de la boxe m'y reconduit aussi, j'ai appris très tôt à mes enfants les codes du début et de la fin de combat en les amenant à mon club. Encore une fois, on est ici en plein rituel. Ce tableau qui semble s'apparenter à une lutte a été réalisé à partir d'une image d'enfants jouant dans la rue trouvée sur Internet. La frontière ténue entre le jeu et le drame était frappante, c'est ce que j'ai cherché à restituer en isolant les gestes de tout contexte pour me concentrer sur le mouvement des corps. Les mouvements en arrêt, tels qu'on les trouve dans la peinture classique, m'impressionnent toujours, je pense par exemple à *La chasse au tigre* de Rubens.

**Penses-tu élargir encore ce thème à d'autres horizons, et si c'est le cas peux-tu nous en parler ?**

Il est certain pour moi que les thèmes du rituel et de ce qui fait communauté vont m'occuper pendant encore longtemps. Je me penche en ce moment sur la représentation théâtrale, le fait de mettre un masque pour exister autrement, La scène comme contexte où se projettent les imaginaires. . Beaucoup de croquis et de notes s'amoncèlent déjà en ce sens dans mes carnets, je vais m'atteler à les développer prochainement.



## INTERVIEW WITH ARCHIBALD APORI by MARGUERITE PILVEN

You are thirty-five years old, this is your very first solo exhibition at the gallery «Memory of the Future» with whom you have been collaborating since 2015 as an artist involved in educational programmes...

The social role of the arts as a tool for dialogue is at the heart of Mémoire de l'Avenir (Memory of the Future) through their curatorial project and the workshops they impart. In my family, art was not particularly important, I discovered art through my own practice of drawing. It was a real catalyst and outlet for my anxiety, and making art helped me grow up. I never received any formal Fine Arts-type training, it's on the field, namely through practice and with my involvement leading these workshops, that I discovered the power that lies in the Arts as a tool for communication and learning, its capacity to bridge relationships between people of diverse ages and origins. Over the course of my discussions with the founder of the space, the idea of exhibiting at Mémoire de l'Avenir was born.

The compositions of the paintings presented in this exhibition often present scenes of a group of people, sitting around board games. We can recognize the game of checkers, chess and also what appears to be a kind of battleship...

The experience of fatherhood has made me rediscover the world through the eyes of my children. The paths that each one of them takes to solve a problem - three boys - are a lesson in relativism. While observing them, it seemed to me that the subject matter of play was an interesting

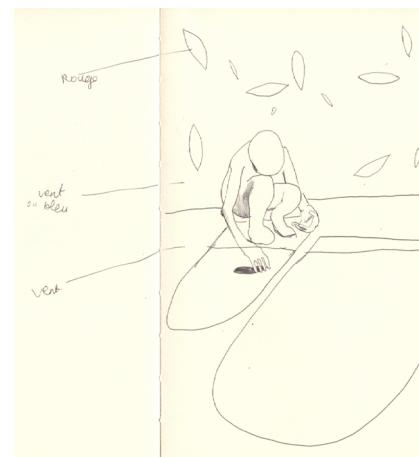
way to articulate existential concerns, linked to education, to the things we may hold in common, what we are able to share, as well as formal ones, linked to painting : composition, scale, perspective, values and the organization of allegorical and symbolic elements.



The domestic universe is recurrent in your work. I am thinking in particular of the first series of preparatory works you showed me: Island of Fishes or Still Journeys. In these works we find the recurring element of the table, but this time the table is a desk or a dining table. On these tables we see miniature boats and trawlers navigating alongside a tobacco pipe, a bottle, a cat or a bunch of grapes; scales of distant and near intertwining.

These works refer to the idea of the static voyage ; journeys to faraway lands made possible through the experience of books, films or records. One of the largest formats of paintings exhibited in this show was also composed from a moment of family intimacy, from a photograph I took of my children playing on the floor, in their room.. I've always been a homebody, and I see drawing as a way to explore the world unabashedly. I later found this same inner adventure through literature,

like with Joseph de Maistre's A Journey Around My Room, where the protagonist gains a second life through the wanderings of his mind. There is also Gabriel García Márquez's novel One Hundred Years of Solitude where, despite the many revolutions in which he partakes and the voyages he makes, one of the characters realizes he was never happier than in the armchair on the porch of his house. Just as these authors have succeeded to do, I would like too, to be able to bring the viewers to experience moments of intensity through images. My aim is not such much to represent the world as to project my own onto it, vigorously.



That reminds me of the concept known as "willing suspension of disbelief": a mental operation by which a reader, a player, but also an art viewer wholeheartedly enters fictitious or impossible scenarios, choosing to forego all critical distance.

In terms of games, what interests me in particular are the tacit agreements to a set of rules within given spaces. In my paintings, I have designated these symbolic spaces through the use of white paint or areas of unpainted canvas, placing them on another plane of reality.

For the viewer, the figurines, whether on the ground or on the chess board appear as an element among others within the painting but for the players seen in the painting, these figurines are catalysts activating another world, a world in which they constantly project themselves through the experience of the game.

**Don't the faces, with their undefined features, also contribute in creating this effect of double reality?**

The players disappear as if pulled in by the game, this reflexive space that takes them elsewhere. The orientation of the bodies and their attitudes focus the spectator's gaze on this symbolic space. I did not arrive at this choice immediately. In my preparatory sketches, the faces were much more detailed, but in the end I no longer felt it was useful to draw the viewer's attention to the player's facial expressions, but rather that it would be stronger to erase that in order to make the game-space emerge in a mental way, which goes a little further than its only formal representation. It was important for me to make this interaction apparent, to show the invisible links that are created between the protagonists.

In an essay entitled *Homo Ludens*, a paper on the social function of games, Johan Huizinga points out that the fundamental factors of games, especially group games, include "the fight, (we can refer here to one of the paintings in your show), representation, provocation, ruse, bluff, and restrictive rules», in other words, aspects that also point to our cultural and social mechanisms...

I hadn't heard of Johan Huizinga, but I indeed had the intuition that through games, it was possible to touch on subjects on such a scale, the common denominator between them being that they are

all structured, ritualized happenings. For children, playing is one of the earliest forms learning, as well as a space for confrontation and competition. Speaking of ritual, it was a Japanese tea ceremony that inspired the composition of one of the paintings. All explicit references to the subject were removed but I kept the postures of the people around the table.

In terms of the relation between play and fight, that's something I am always brought back to through my boxing practice. Very early on I brought my children to my boxing club and initiated them in this ritualized fight and its codes for the beginning and the end of a battle. Here again, it is a matter of ritual. The painting which looks like a fight scene was actually made from an image of children playing in the street which I found on the Internet. The fine line between play and drama was striking, and it's what I tried to capture by isolating the gestures from all context and focusing on the movement of the bodies. Scenes of frozen movement such as the ones found in classical painting never cease to amaze me. One example that comes to mind is "The Tiger Hunt" painted by Rubens.

**Do you think you will expand your work on this subject matter further, to other horizons, and if so, can you tell us about it?**

I am quite certain that the themes of ritual and community will keep me busy for a long time. I am currently looking into theatrical representation, putting on a mask in order to exist in a different way, the stage as a context onto which our imaginaries are projected... My notebooks are starting to fill up with research sketches and notes exploring this dimension, I will start developing them soon.



*L'affrontement*  
146x97 cm  
Huile sur papier marouflé sur toile



*Les figurines*  
146x97 cm  
Huile sur papier marouflé sur toile



*La bataille navale*  
146x97 cm  
Huile sur papier marouflé sur toile



*La pièce de vie*  
220 x 160 cm  
Huile sur toile





Plateau de jeu #2  
25x25cm, Huile sur toile

40



Plateau de jeu #1  
25x25cm, Huile sur toile

41

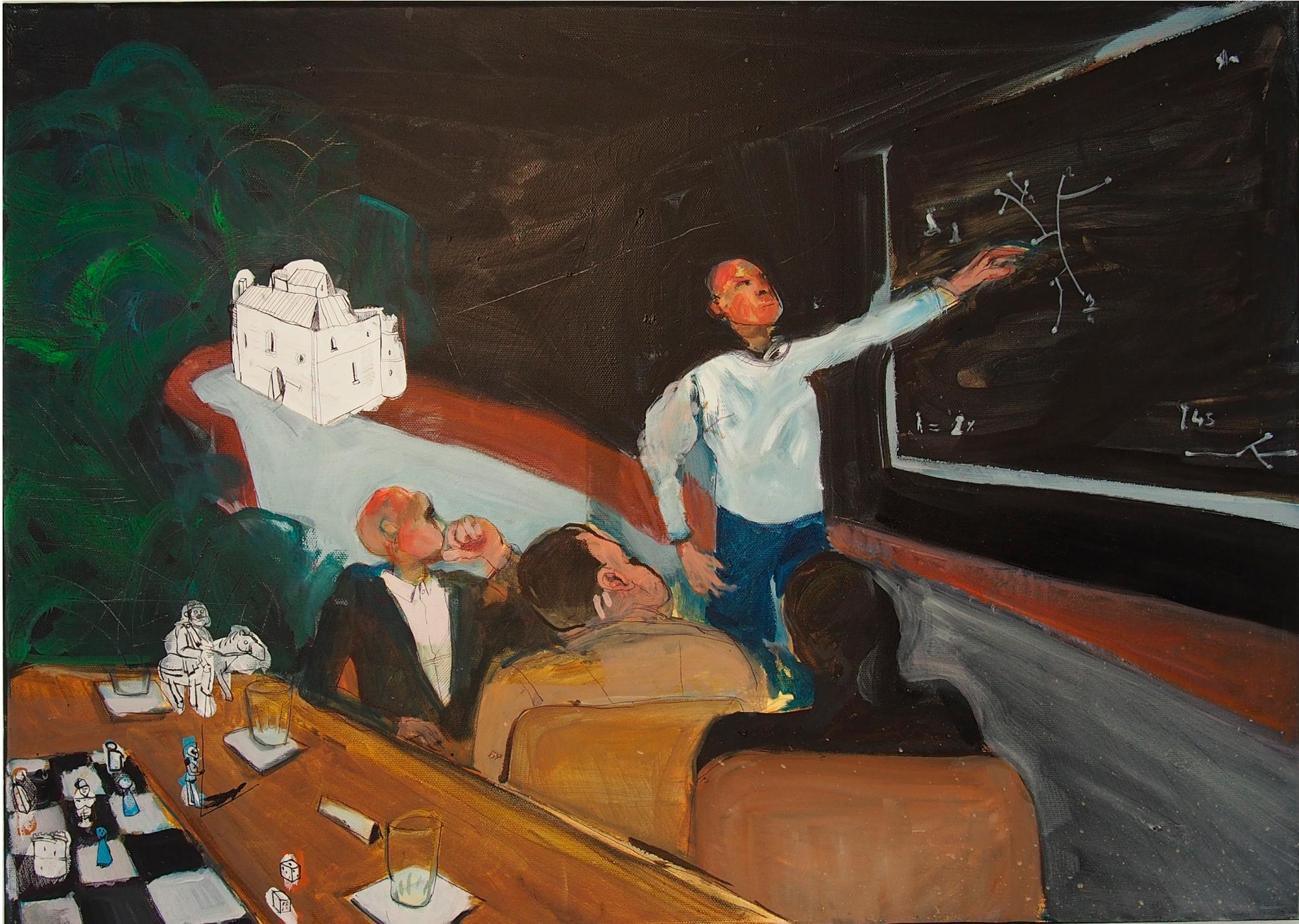


Plateau de jeu #4  
25x25cm, Huile sur toile



Plateau de jeu #3  
25x25cm, Huile sur toile

Carré de jeu #4  
55x46 cm Huile sur toile





Carré de jeu #3  
55x46 cm Huile sur toile





50



51

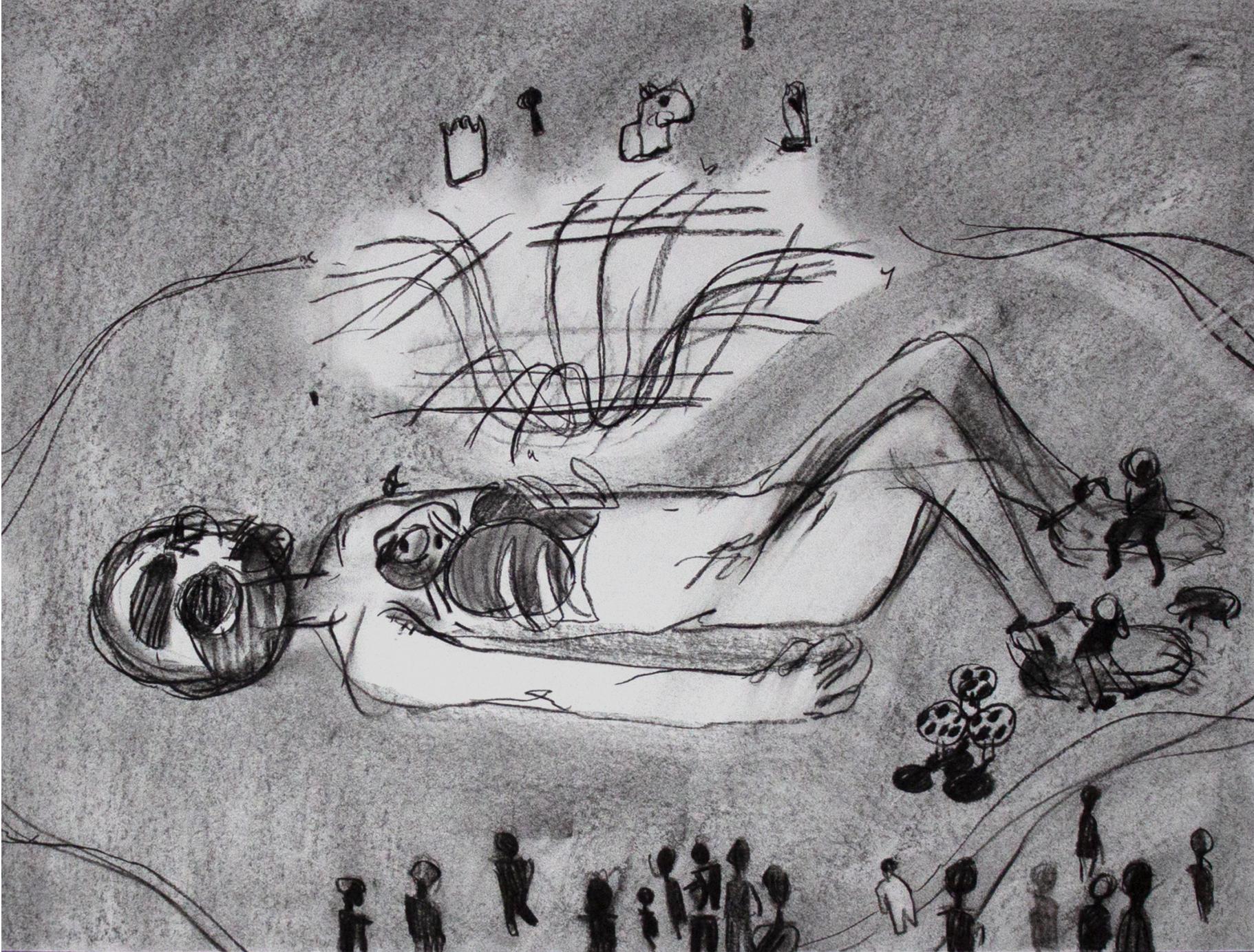


Terrain de jeu #1  
46x55cm, Huile sur toile

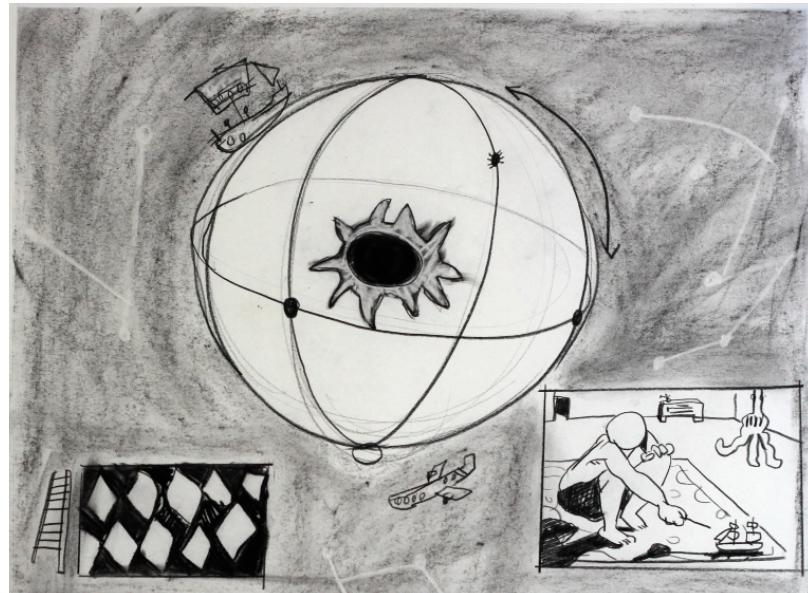


Terrain de jeu #2  
46x55cm, Huile sur toile





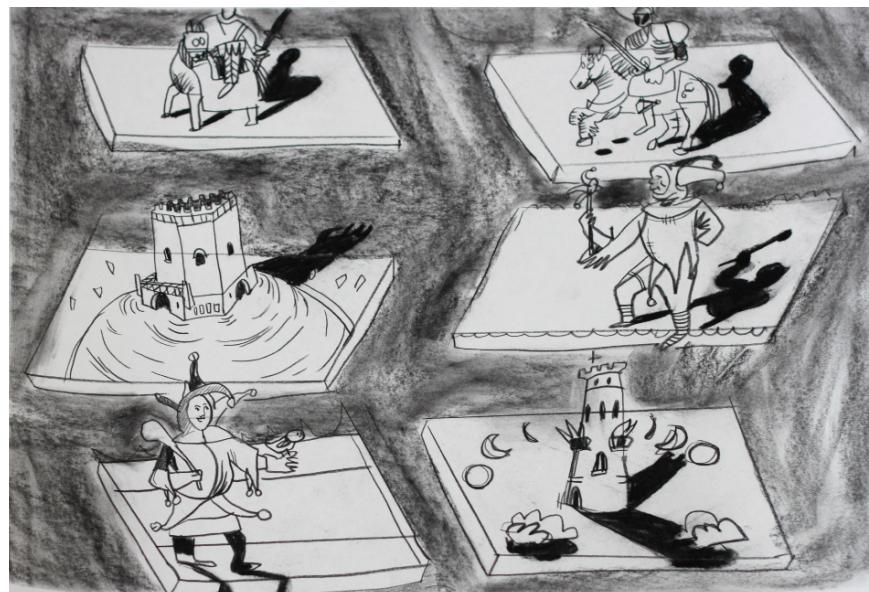
Pièce de jeu #3  
65x50 cm fusain sur papier



Pièce de jeu #5  
65x50 cm fusain sur papier



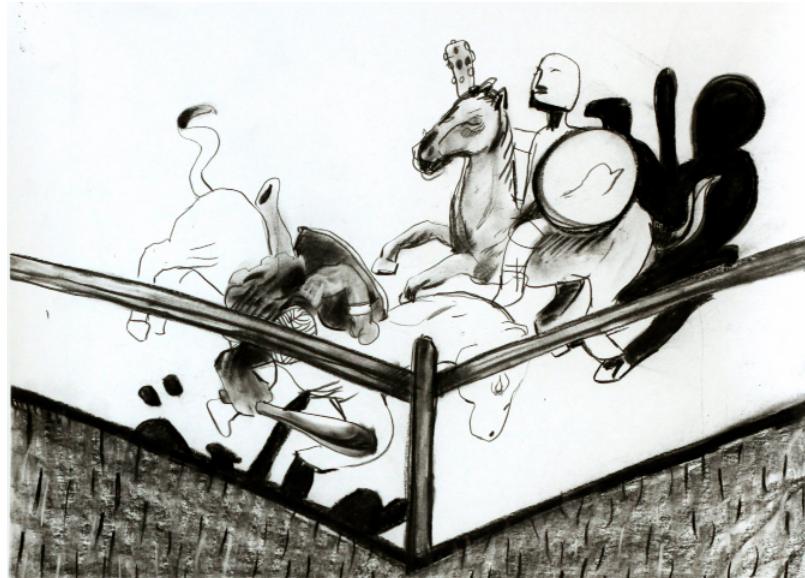
Pièce de jeu #1  
65x50 cm fusain sur papier



Pièce de jeu #6  
65x50 cm fusain sur papier



Pièce de jeu #2  
65x50 cm fusain sur papier



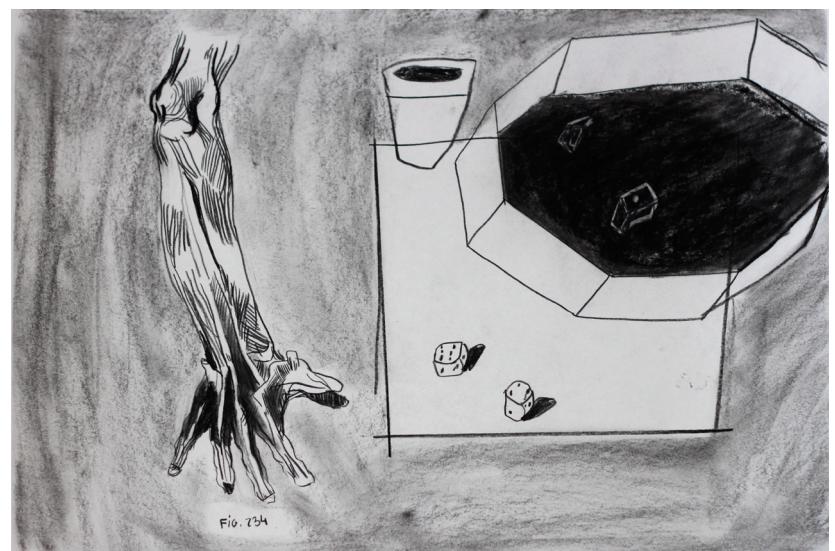
Pièce de jeu #4  
65x50 cm fusain sur papier



Pièce de jeu #8  
65x50 cm fusain sur papier



Pièce de jeu #9  
65x50 cm fusain sur papier



Pièce de jeu #7  
65x50 cm fusain sur papier



## CROQUIS CARNETS RECHERCHES



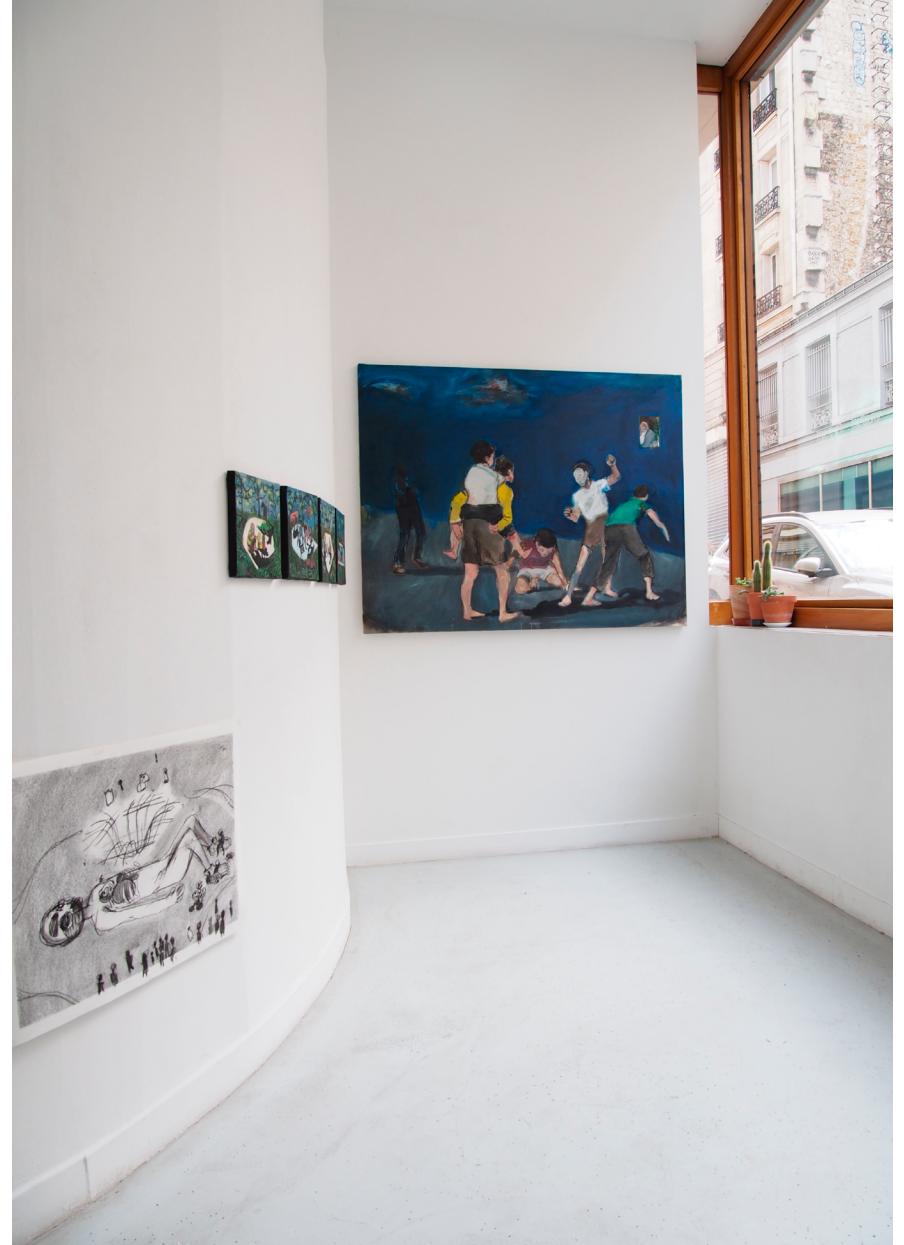
64



65



## VUES D'INSTALLATION





## AUTOUR DE L'EXPOSITION

L'exposition sera ponctuée de plusieurs événements gratuits et ouverts au public entre le 20 et le 24 septembre. Ce programme pluridisciplinaire explorera le thème du jeu en tant que rite social à travers des propositions de projections vidéo, de table-ronde et d'une soirée performance avec l'artiste designer invitée, Alexandra Roudière.

A cross-disciplinary programme of events will punctuate the exhibition between September 20th and 24th. The events are free and open to all. Through video projections, a performance and a panel discussion, the programme will extend the aesthetical, political and anthropological reflexions on games as a form of social ritual. The gallery will host artist and designer, Alexandra Roudière for an evening of performance.

Si vous souhaitez nous soumettre une activité dans le cadre des événements satellites, contactez-nous via [contact@memoire-a-venir.org](mailto:contact@memoire-a-venir.org)

If you wish to submit a project or activity to the satellite events programme, please contact us via email at [contact@memoire-a-venir.org](mailto:contact@memoire-a-venir.org)



Alexandra Roudière, ABAT-FAIM  
(dispositif performatif présenté au CENTQUATRE à Paris)

**MÉMOIRE  
DE  
L'AVENIR**

45/47 rue Ramponeau Paris 20 - M° Belleville [L2 - 11]  
Ouverture du mardi au samedi 11H-19H  
[contact@memoire-a-venir.org](mailto:contact@memoire-a-venir.org) / Tel: 09 51 17 18 75  
[www.memoire-a-venir.org](http://www.memoire-a-venir.org) / [humanitiesartsandsociety.org](http://humanitiesartsandsociety.org)

**PARTENAIRES ASSOCIÉS**

UNESCO-Most  
Conseil International de la  
Philosophie et des Sciences Humaines  
Humanities, Arts and Society



