

# LUPINS EXPO



## CATALOGUE D'EXPO

ESPACE  
MAYENNE

22 > 28 MARS 2026

# LUDENS EXPO

**22 > 28 MARS 2026**

**ESPACE  
MAYENNE**



## **LE JEU A TRAVERS L'ART : CRITIQUES ET REPRESENTATIONS DE LA SOCIETE**

L'exposition explore comment le jeu dépasse son simple rôle de divertissement pour devenir un outil artistique, social et critique.

Le jeu est une activité universelle, qui existe dans toutes les cultures et pratiquée par tous les âges. Il ne se résume pas à un simple divertissement ou passe-temps : il reflète aussi nos sociétés et questionne nos rapports au monde.

On a tous déjà joué à un jeu, qu'on soit enfant, adolescent, adulte ou âgé. C'est un espace de liberté, stratégie, créativité et parfois de confrontations. Mais plus qu'un simple divertissement, le jeu vient raconter quelque chose de nous, de notre façon de coopérer, d'interagir ou de rivaliser.

À travers cette exposition, nous explorons comment les artistes se sont emparés du jeu pour en faire une matière artistique, un espace d'interaction.

À travers les œuvres que nous avons sélectionnées, on découvre comment des artistes s'amuse à détourner les codes, à en faire une critique, une réflexion ou un moyen de participation. Parce que le jeu, c'est bien plus que du divertissement : c'est une manière de comprendre et de questionner la société.

# SOMMAIRE :

**01** MATERIAU DE  
L'OEUVRE

**02** ESPACE  
SOCIAL

**03** SIMULACRE  
DES TENSIONS  
DU MONDE

# 01.

## LE JEU COMME

## MATERIAU DE L'OEUVRE

Le jeu n'est pas seulement une activité : il est aussi une matière première. Certains artistes utilisent des objets ludiques (jouets, cartes, dés, pions...) et les détournent pour les transformer en œuvres d'art. En détournant ces éléments, ils questionnent le lien entre le jeu et l'art, entre l'enfance et l'adulte, entre la création et la récréation.





## MORE LOVE HOURS THAN CAN EVER BE REPAID

1987

### MIKE KELLEY

"More Love Hours Than Can Ever Be Repaid" est une installation de Mike Kelley, réalisée en 1987. L'œuvre est composée d'une accumulation de peluches, tissus et couvertures cousues ensemble et accrochées sur un panneau, donnant une impression de patchwork informel et saturé.

Cette accumulation d'objets affectifs, souvent faits main ou portant une histoire intime, renvoie à l'idée de cadeaux d'enfants, d'amour maternel ou familial, mais aussi à un poids émotionnel difficile à rendre en retour. Kelley joue ici sur le contraste entre l'affection et la dette émotionnelle : ces jouets ont été offerts avec amour, mais l'amour donné dépasse toujours ce qui peut être rendu, d'où le titre de l'œuvre.



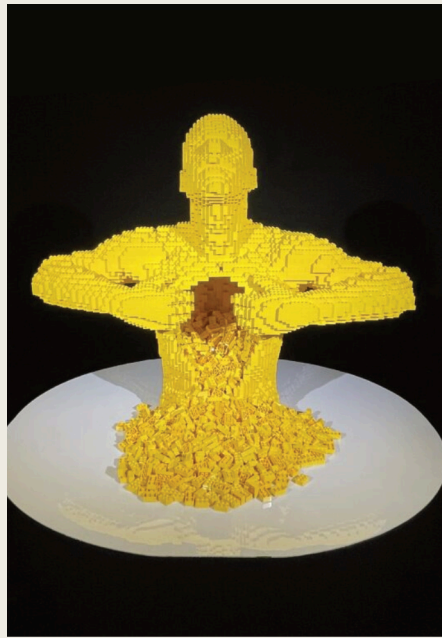
## ELECTRONIC SUPERHIGHWAY

1987

### NAM JUNE PAIK

Cette œuvre, faisant 12 mètres de longueur par 4.5 mètres de largeur, possède 336 téléviseurs, 50 lecteurs de DVD, 1143 mètres de câbles et 175 mètres de tubes au néon multicolores. Nam June Paik ici a voulu représenter, avec un jeu de couleur, les états des USA. Chaque télé représente un état, diffusant diverses choses, qui gardent un langage visuel du jeu vidéo, de la publicité et du zapping télévisuel.

Par exemple, le Massachusetts est représenté par Le Magicien d'Oz, l'Arkansas par une performance de Charlotte Moorman et du chorégraphe Merce Cunningham, etc... Les néons multicolores évoquent les cartes multicolores et les publicités pour les motels et les restaurants présents sur les routes américaines. Les différentes couleurs suggèrent que les 50 états ont des identités et des cultures distinctes, à l'ère de l'information et de la communication contemporaine.



## YELLOW

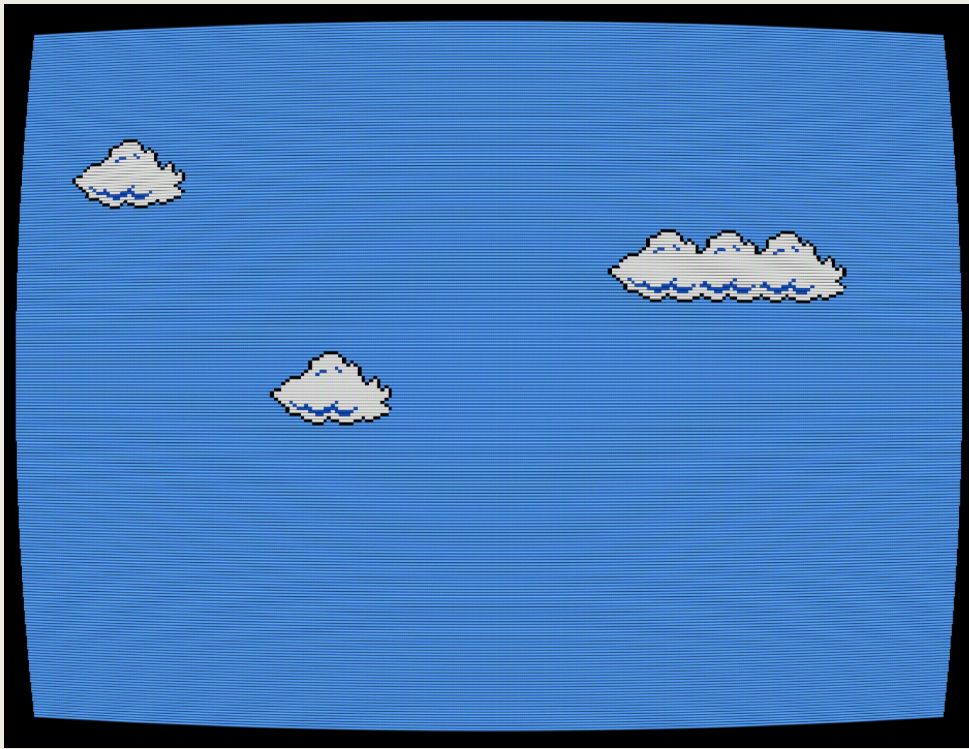
1987

### NATHAN SAWAYA

Le Lego, souvent perçu comme un simple jouet, devient dans les mains de Sawaya un outil de réflexion artistique. Les briques évoquent la construction et la déconstruction, à la fois au sens matériel et émotionnel. Le processus de construction avec des Lego est en soi une métaphore du jeu comme acte créatif et structurant. Sawaya utilise ce matériau pour transformer le ludique en une forme d'art contemporain.

Yellow explore les émotions humaines et le besoin de se reconstruire. Sawaya joue avec l'idée que les Lego peuvent prendre une infinité de formes, ce qui symbolise la capacité du jeu à transformer la matière.





## **SUPER MARIO CLOUDS**

**2002**

### **CORY ARCANGEL**

Présentée sous forme de GIF, l'œuvre de Cory Arcangel de la série 8-bit Mods et du projet Super Landscape #1, est un mod game, c'est-à-dire un jeu vidéo modifié. En effet, Cory retire des éléments du jeu Super Mario Bros pour n'en conserver que son ciel. L'œuvre est exposée dans divers formats : projection, écran ou appareil mobile.



## **ISOMETRIC SLIDES**

**2024**

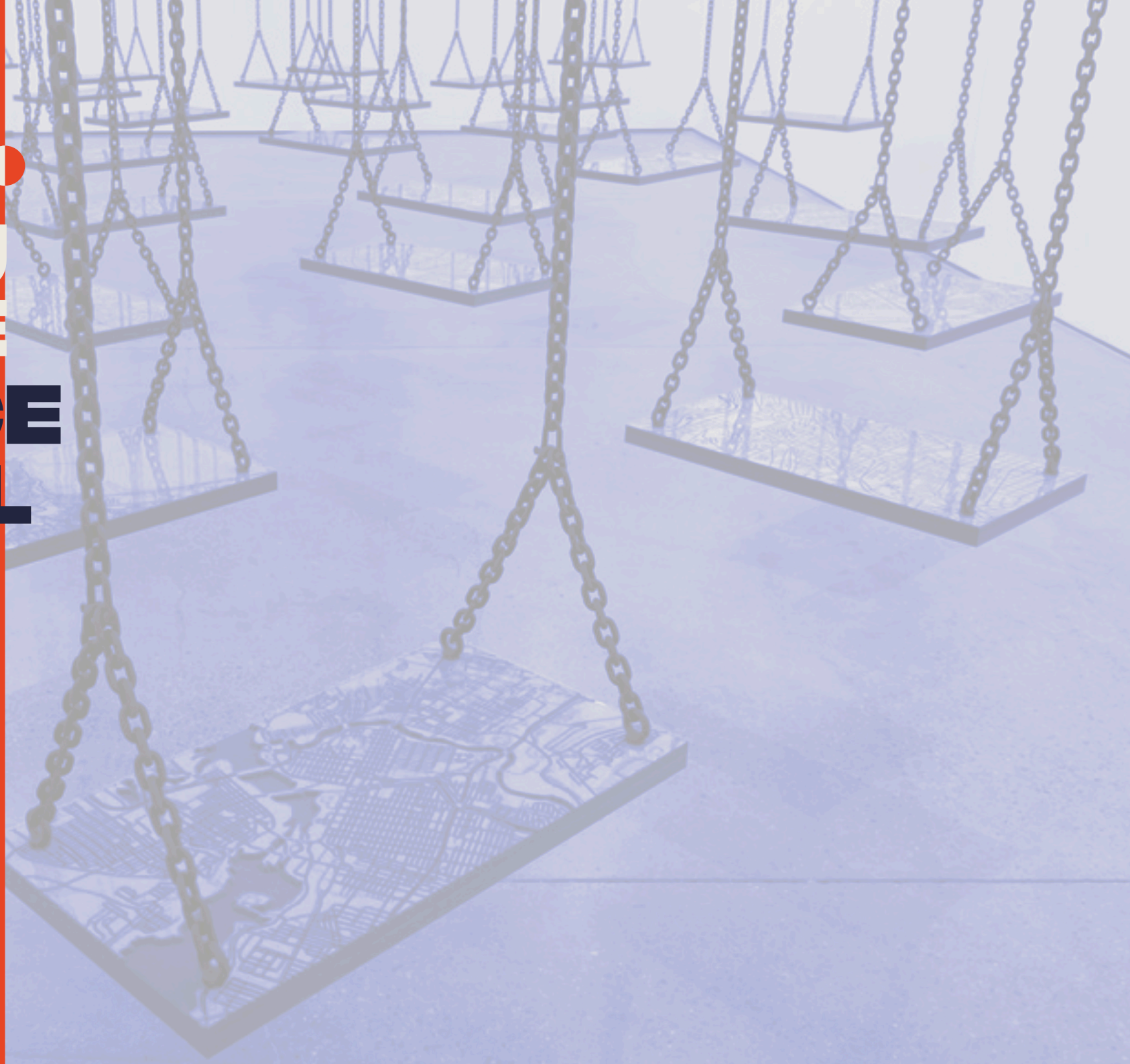
### **CARSTEN HÖLLER**

Présentée sous forme de GIF, l'œuvre de Cory Arcangel de la série 8-bit Mods et du projet Super Landscape #1, est un mod game, c'est-à-dire un jeu vidéo modifié. En effet, Cory retire des éléments du jeu Super Mario Bros pour n'en conserver que son ciel. L'œuvre est exposée dans divers formats : projection, écran ou appareil mobile.

# 02.

## LE JEU COMME ESPACE SOCIAL

Dans cet axe, nous voulons montrer que le jeu n'est pas qu'une expérience individuelle : il est un espace de rencontre, de compétition ou de coopération, avec des règles partagées. Le jeu se joue souvent à plusieurs. Qu'il s'agisse de jeux d'enfants, de jeux de société ou de rituels ludiques, il crée des interactions et "construit" les relations humaines. Cet axe s'intéresse à la manière dont les artistes représentent, détournent ou mettent en scène ces dynamiques sociales à travers le jeu.





# LOS ZANCOS

1971 — 1972

## GOYA

Los Zancos explore le jeu collectif et ses dynamiques dans un cadre rituel et symbolique. Apparemment, il s'agirait d'une tradition aragonaise, qui est un temps social. Les échasses symbolisent le jeu collectif et la chance. La femme qui apparaît à droite, symbolise la Fortune. Les spectateurs mélancoliques sont donc sur les aléas de la chance et du destin. "subirse a los zancos" (monter sur des échasses) signifie avoir un caractère hautain et arrogant. Les spectateurs présents dans l'œuvre forment un public anonyme, ce qui témoigne de la distance que l'artiste a voulu marquer entre lui-même et eux. Cela pourrait être lié à un texte de Jovellanos sur les spectacles, publié en 1790. Le politicien critiquait ces divertissements qui procurent un plaisir purement passif aux spectateurs. Cette prise de distance vis-à-vis des classes populaires que Jovellanos promouvait, en recherchant un divertissement plus actif, aurait peut-être inspiré Goya à "monter sur des échasses" et à créer un public présenté comme une masse d'observateurs anonymes et dépourvus d'individualité. Ce même type d'audience peut être retrouvé dans d'autres œuvres de Goya de la même époque où des périodes suivantes.



---

## PIANO STAIRS THE FUN THEORY

2009

### VOLKSWAGEN

Cette œuvre s'inscrit dans une campagne marketing visant à montrer que des comportements responsables ou sains peuvent être encouragés par l'ajout d'une dimension ludique. Elle fait appel au plaisir et à l'interaction, tout en exploitant l'espace public comme lieu d'expérimentation sociale.



---

## SUSPENDED

2011

### MONA HATOUM

Suspended détourne un objet ludique collectif - la balançoire, objet familier de l'enfance et du jeu collectif. Alors qu'elle est habituellement associée aux cours de récréation et aux parcs, elle évoque des moments de liberté et d'interaction sociale. Pourtant, dans cette installation, les balançoires sont suspendues, figées dans l'air, empêchant tout mouvement. Elles sont alignées en une grille stricte, transformant cet espace ludique en un lieu d'immobilité et de tension.

# 03.

## LE JEU COMME

# SIMULACRE DES TENSIONS DU MONDE

Derrière son apparence légère et ludique, le jeu est souvent une métaphore des rapports de force et des conflits. Il met en scène la chance, la stratégie, la tricherie, la compétition, et parfois même la manipulation. De nombreux artistes utilisent le jeu pour dénoncer des injustices, critiquer le pouvoir ou révéler des mécanismes sociaux oppressifs.





# LES FRERES, RUE DU DOCTEUR LECENE

1934

## DOISNEAU

Cette photographie en noir et blanc de Robert Doisneau, prise en 1934, représente une scène de rue dans un quartier populaire de Paris.

Au premier plan, deux jeunes garçons faisant un poirier sur les pavés, incarnant la spontanéité, l'audace et la liberté du jeu dans l'espace urbain. Sur le trottoir, deux autres garçons, endimanchés, les observent avec une posture plus rigide et contenue. En arrière-plan, une ménagère passe, indifférente, tandis qu'un autre enfant s'apprête à partir en trottinette.

Doisneau joue ici sur une opposition forte entre la rue et le trottoir, entre le jeu et la conformité, entre le monde à l'envers des acrobates (monde enfantin) et le monde bien ordonné des adultes. Par cette mise en scène spontanée, mais extrêmement symbolique, il donne à voir des réalités sociales et des tensions implicites entre liberté et contrainte, amusement et sérieux, enfance et entrée dans le monde des adultes.



# LA SONNETTE

1934

## DOISNEAU

Cette photographie en noir et blanc de Robert Doisneau, prise en 1934, représente une scène de rue à Paris.

Au premier plan, un garçon, sur la pointe des pieds, appuie sur une sonnette avant de s'élancer dans sa fuite, tandis que ses camarades ont déjà pris de l'avance. Sur le côté, une petite fille observe la scène, figée entre curiosité et incompréhension.

Doisneau joue ici sur l'opposition entre le mouvement et l'immobilité, entre l'audace du garçon et l'attitude passive de la fillette, entre le jeu transgressif et l'ordre imposé par la porte close. Par cette mise en scène spontanée, mais riche de symboles, il capte un instant où l'enfance défie discrètement l'autorité, explorant les frontières entre interdiction et liberté, insouciance et responsabilité.



## LA VOITURE FONDUE

1944

### DOISNEAU

Cette photographie en noir et blanc de Robert Doisneau, prise en 1944, représente une scène de rue où un groupe d'enfants s'approprie l'épave calcinée d'une voiture comme terrain de jeu. Cette carcasse devient le centre d'un monde imaginé par l'enfance.

Chaque enfant incarne un rôle distinct : un garçon est au volant, un autre perché sur le toit brandit une tige, tandis qu'une fillette observe en retrait, semblable à une princesse. Le meneur, calme et assuré, domine la scène tel un chef d'expédition. À travers ce jeu collectif, les enfants s'évadent de leur réalité et donnent vie à une aventure façonnée par leur imagination.

Doisneau capture ici l'enfance dans toute sa spontanéité, mais aussi sa capacité à transcender le quotidien. La carcasse de la voiture, vestige d'un passé détruit, devient le socle d'une reconstruction ludique, où le rêve prend le pas sur la ruine.



## NO BALL GAMES

2009

### BANKSY

Dans cette œuvre, Banksy critique l'éducation répressive à travers la figure de deux enfants bravant l'interdit pour jouer avec le panneau.

No ball no game est aussi vu comme une critique des sociétés/gouvernement surprotecteur et qui applique des règles qui interfèrent avec les activités innocentes du quotidien des enfants comme jouer au ballon. Les enfants peuvent représenter la population générale.



# LES JOUEURS DE SKAT

1920

## OTTO DIX

L'œuvre "Les Joueurs de Skat" (Die Skatspieler, 1920) d'Otto Dix est une peinture qui représente trois anciens combattants mutilés de la Première Guerre mondiale, assis autour d'une table, en train de jouer au skat, un jeu de cartes très populaire en Allemagne. Il utilise le jeu pour dénoncer les ravages de la guerre et les inégalités sociales.

Le jeu ici, le Skat, est une métaphore des tensions historiques et sociales : il s'agit d'un jeu qui repose sur la tactique, le bluff et l'adaptation aux cartes que le joueur reçoit. Le skat était souvent pratiqué par les classes moyennes et supérieures. Otto Dix que les hommes qui ont "joué" la guerre comme une partie qu'on leur a imposée, en sont ressortis vaincus et misérables, malgré leurs décorations militaires.

Dans le contexte de l'œuvre, il devient une allégorie de la guerre : une partie où les joueurs ont été forcés de participer et où certains ont "perdu" plus que d'autres.

Le tableau met en scène des hommes gravement mutilés, avec des prothèses mécaniques, qui transforment ces hommes en caricatures de cyborgs, comme si la guerre les avait réduits à des pions. Leur apparence suggère l'idée que la guerre a transformé les soldats en "marionnettes" brisées, incapables de retrouver une vie normale.



# LUDENS EXPO

## Le jeu, miroir de nos sociétés

À travers une sélection d'œuvres artistiques percutantes, ce livre interroge le rôle du jeu dans l'art contemporain et classique. Tantôt matière première, tantôt espace de rencontre ou encore métaphore des tensions sociales, le jeu révèle bien plus que son apparente légèreté.

Des installations de Mike Kelley ou Nathan Sawaya aux interventions de Banksy, en passant par les photographies sensibles de Doisneau ou les œuvres critiques d'Otto Dix, chaque page explore une facette du jeu comme reflet de nos rapports humains, de nos luttes, mais aussi de nos rêves.

Pensé pour un public curieux, jeune et engagé, cet ouvrage invite à une lecture sensible et critique, où l'art et le jeu se rejoignent pour mieux nous questionner.

**Et si jouer, c'était déjà résister ?**



LUDENS EXPO - 6727 6157598270

LUDENS  
EXPO

Mars 2026

Laval - Espace Mayenne

Éloïse Commère | Marie Dréan  
Adrien Lagrange-Vergauwen