



Kluisstraat 86 -  
 rue de l'Ermitage  
 B-1050 Brussels

+32 (0)2 644 42 48  
 info@la-loge.be

Puisant dans deux sources d'inspiration principales – la ville d'Athènes et l'Internet –, l'œuvre d'Andreas Angelidakis traite d'antiquités et de ruines, qu'elles soient anciennes ou modernes, réelles ou virtuelles. Ses vidéos d'animation et objets réalisés par impression 3D reposent en général sur des édifices existants et des artefacts numériques qui semblent souvent datés ou jetables tout en faisant office d'allégories architecturales et historiques.

Dans des films comme *Vessel*, *Domesticated Mountain*, et *Troll, or the Voluntary Ruin*, Angelidakis confère une voix aux bâtiments et les aborde comme des créatures anthropomorphiques, portées par leurs propres désirs intérieurs. Bien que certaines formes de répression (financière, technologique, sociale ou sexuelle) et le choc structurel provoqué par la crise de la dette publique grecque aient contraint ces constructions à être silencieux et obsolètes, Angelidakis les présente en tant que ruines, nature ou spectres – mi- bâtiment, mi- autre chose. Loin d'être inertes, ces immeubles « vivants » se sont émancipés par leur transition vers un état d'intemporalité. En fin de compte, ils vaincront le faux culte du progrès et du futurisme.

Angelidakis ne s'intéresse pas tant à l'architecture comme matérialisation fixe dans une réalité construite, mais plutôt en tant qu'idée qui flotte et se transforme en empruntant les multiples vecteurs produits par la société. Tel un matériau organique, l'artiste perçoit l'architecture comme un flux mouvant ayant la capacité de produire des affects et des sentiments.

L'installation d'Andreas Angelidakis à La Loge comporte une sélection de films, une série de bibelots et une bande son spécifiquement conçue pour l'exposition.

En se mélangeant au paysage sonore ambiant, la voix off contribue à la mise en place d'une situation spécifique pour appréhender un travail qui semble osciller entre un état d'introspection et de médiation. Les cinq vidéos présentées – *Domesticated Mountain*, *Troll, or the Voluntary Ruin*, *Iolas*, *Vessel*, et *Unauthorized* – ont toutes été réalisées entre 2011 et 2016. Elles sont le résultat des pérégrinations et rencontres de l'artiste dans la réalité connectée et sont construites selon un principe de collage, assemblant des scènes filmées avec des images trouvées et des captures d'écran, assumant un rendu résolument artisanal et une narration à l'esthétique lo-fi. L'installation permet de considérer chaque film comme la lecture à part entière et *émotionnelle* d'un édifice particulier (par exemple Chara, un bâtiment moderniste qui aspire à devenir une montagne afin de trouver la paix intérieure ou une maison de banlieue qui se transforme en montagne domestique à la suite d'achats en ligne et l'accumulation de boîtes en carton) tout en participant à une méta-narration Angelidakis ou performance en cinq actes orchestrée par l'artiste.

Parmi les films se trouvent des objets ou projections architecturales qui tournent lentement sur elles-mêmes et baignent dans des lumières colorées. Ces modèles en 3D – une poterie, un pot de fleurs ou encore une construction Dom-ino faite d'os – sont de petites structures inspirées d'objets trouvés que l'artiste a imaginées comme des possibles architectures. Les bibelots apparaissent comme des vestiges d'objets oubliés, des ruines imaginaires ou encore des versions physiques de constructions digitales expirées.

Les stratégies narratives utilisées dans l'exposition (des flux de conscience sous forme de sous-titres et de partitions mélodramatiques, pour ne citer que celles-là) sont les mêmes que celles auxquelles Angelidakis aurait pu faire appel pour analyser les bâtiments et les villes qui apparaissent dans et en dehors de l'exposition. À la fois ésotérique et généreuse, l'exposition sonde les aspects inconscients enracinés dans l'œuvre, tout en permettant d'entrevoir la psyché de l'artiste. La proposition d'Angelidakis ne révèle pas seulement des processus de fantaisie et de construction, mais offre en outre de la latitude pour des souvenirs personnels et donne des références pour appréhender l'œuvre.

#### À propos de l'artiste

Andreas Angelidakis est né à Athènes en 1968. Il a étudié l'architecture au Southern California Institute of Architecture (SCI-Arc) et à Columbia University à New York, où il a achevé ses études en 1995. Parmi ses expositions individuelles récentes, on peut citer *Soft Ruin* à ALT Art Space, Istanbul (2016) dans laquelle l'artiste a réfléchi aux imitations de ruines qui ne sont pas sujettes au délabrement ; *1:1 Period Rooms* à Het Nieuwe Instituut à Rotterdam (2015), une installation dans laquelle il a utilisé les salles d'époque du Stedelijk Museum à Amsterdam ; *Every End is a Beginning*, une rétrospective au EMST, le Musée national d'Art contemporain d'Athènes en 2014. L'artiste participa à documenta 14 en 2017 à Athènes et Kassel avec plusieurs œuvres dont *Unauthorized* et *Demos*, une collection de modules qui fut utilisée comme assises pour *Parliament of Bodies*. En 2015, Angelidakis a participé à la première édition de la Biennale d'architecture de Chicago avec une série de bibelots et en 2014, il a réalisé le Preliminary Statement (œuvre commanditée) de la 8<sup>e</sup> Biennale de Berlin, *Crash Pad*, une salle polyvalente dotée d'une bibliothèque, inspirée du concept de « salon » du XIX<sup>e</sup> siècle. Il a également assuré le commissariat d'expositions comme *Fin de Siècle* à l'Institut suisse à New York (2014), une exposition théâtrale et éclectique qui comportait 43 chaises iconiques ; *The System of Objects* à la Fondation DESTE pour l'art contemporain à Athènes en 2013, une exposition inspirée de l'ouvrage éponyme de Jean Baudrillard, publié en 1968.

## Œuvres dans l'exposition

### ***Troll, or the Voluntary Ruin, 2011***

Vidéo d'animation, couleur, son, 5'18"

### ***Domesticated Mountain, 2012***

Vidéo d'animation, couleur, son, 6'16"

### ***Iolas, 2014***

Vidéo d'animation et matériaux vidéos trouvés, couleur, son, 8'25"

### ***polykatoikia (hand house), 2014***

Impression couleur 3D (imprimée en zCorp 450), plate-forme rotative, projecteurs  
25 x 15 x 20 cm

### ***from Vessel, 2015***

Impression couleur 3D (imprimée en zCorp 450), plate-forme rotative, projecteurs  
34,5 x 21 x 21 cm

### ***Flower Pot (flea market), 2015***

Impression couleur 3D (imprimée en zCorp 450), plate-forme rotative, projecteurs  
34,5 x 21 x 21 cm

### ***House for my Mother, 2015***

Impression couleur 3D (imprimée en zCorp 450), plate-forme rotative, projecteurs  
34,5 x 21 x 21 cm

### ***Vessel, 2016***

Vidéo numérique en haute définition, couleur, son, 7'34"

### ***Unauthorized, 2016***

Vidéo numérique, couleur, son, 12'57"

### ***Afthereto (bone domino), 2015***

Impression couleur 3D (imprimée en zCorp 450), plate-forme rotative, projecteurs  
34,5 x 21 x 21 cm

### ***Voice over, 2018***

Enregistrement sonore, 7' (en boucle)  
Commande de La Loge

Toutes les œuvres sont présentées avec l'aimable autorisation de l'artiste et de la galerie The Breeder, Athènes.

## Transcription de *Voice over*

### *Domesticated Mountain*, 2012

Je me souviens de *Domesticated Mountain* comme ma dernière tentative de réaliser un bâtiment réel. À cette époque, j'avais un véritable bureau d'architecture où des amis proches, qui avaient été mes étudiants, travaillaient avec moi. Un homme d'affaires nous a passé une commande informelle pour la réalisation d'une maison. Je rêvais en fait de construire une villa moderniste conçue comme un empilement de boîtes. Le client travaillait dans le domaine de la sécurité. Je ne crois pas que la proposition lui ait plu. Peut-être a-t-il même pensé que j'étais fou. Quoi qu'il en soit, je n'ai plus jamais entendu parler de lui. Et la maison a donné lieu à une vidéo : la pile de boîtes s'expliquait par mon obsession – alors encore récente – de faire des achats en ligne. Les histoires dans la vidéo reposent sur des expériences personnelles, même les scènes restituées de circulation nocturne à travers l'Amérique suburbaine. C'est un souvenir de l'époque où j'étudiais à Los Angeles. J'ai mélangé de vieux souvenirs – qui remontaient à il y a plus de vingt ans – et des récents – des derniers mois. On pourrait croire que *Domesticated Mountain* parle de l'avenir de la périphérie urbaine à l'époque du shopping en ligne ou même de l'avenir de l'architecture à l'époque de l'Internet, mais pour moi, c'était une sorte d'adieu à la vie professionnelle et à l'ambition de réaliser de véritables constructions. Plus que tout, cette vidéo parle d'une décision, d'un choix de vie.

### *Troll, or the Voluntary Ruin*, 2011

*Troll* était une autre montagne, une autre vision, si tant est qu'on puisse appeler une idée, une vision. Peut-être que le choix du mot apparition est plus juste. J'ai pensé à ce bâtiment en m'endormant, ce qui est assez habituel pour moi. Le contexte pour le récit est venu assez facilement, Athènes ayant été mon sujet depuis les vingt dernières années. Je prenais plaisir à découvrir dans quelle mesure les habitants de Chara étaient heureux d'y vivre et il était donc facile de broser le portrait d'un immeuble déçu qui veut quitter la ville pour aller vivre dans la nature, entre les arbres, en tant que montagne. J'ai achevé *Troll* environ un an après *Domesticated Mountain*, et je suppose que je ruminais encore ma déception de l'architecture et mon choix de l'abandonner. Peut-être que *Troll* c'est moi quittant l'architecture pour devenir un professionnel non identifiable. Simultanément, il m'avait fallu affronter la mort et le deuil, puisque je venais de perdre mes deux parents au cours des années précédentes. Mon psy a suggéré qu'avec *Troll*, je ramenait un bâtiment à la vie, je le ressuscitais. Parce que le film ressemble à un bâtiment qui s'anime. Je ne sais pas quelle lecture alternative pourrait être faite de cette histoire. Il y en a peut-être plus d'une... Moi quittant la profession d'architecte. Peut-être s'agit-il de la mort de mes parents et moi qui tente de les ressusciter. Ou peut-être *Troll* est-il simplement un bâtiment qui souhaite devenir une montagne. Ce que j'imagine comme un moment réconfortant : être enseveli dans un

sol humide, un sommeil éternel. Peut-être que *Troll* traite de moi, m'imaginant ce qu'est la mort.

*Iolas*, 2014

L'œuvre sur la maison et la vie d'Alexander Iolas a commencé par hasard : un magazine italien m'a demandé d'écrire l'histoire de la villa luxueuse qu'Iolas a fait construire pour son retour à Athènes. Alexander Iolas était un de mes héros d'enfance. Je lisais tout ce que je pouvais trouver sur sa vie parce qu'il était ouvertement et notoirement homosexuel, a mené une vie de glamour et a connu une mort tragique. Même sa mort était ouvertement homosexuelle puisqu'il est mort du SIDA. Adolescent, je lisais toutes les chroniques sur les fêtes dans cette villa auxquelles assistaient les célébrités culturelles, sur son employé de maison travesti et sur ses trésors d'art contemporain. J'ai décidé de trouver la maison et j'ai essayé d'y entrer. C'était une ruine totale, mais les traces du passé glorieux étaient toujours présentes. Dans la vidéo, le fantôme d'Iolas revient et continue de construire la maison, y ajoute des pièces comme un enfant qui joue avec des briques de construction. Une fois de plus, la maison devient une montagne. Je pense que construire une montagne de briques doit être un de mes premiers souvenirs d'enfance, parce que c'est récurrent dans mon travail. A l'époque du projet *Iolas*, je lisais un texte d'Aldo Rossi, qui disait quelque chose comme « l'architecture la plus importante est une montagne, parce que quand on en voit une, on sait qu'un homme est enterré là ». Je ne me souviens pas exactement de la citation, mais une fois de plus, la montagne concerne la mort.

*Vessel*, 2016

*Vessel* est une commande de la Biennale de Liverpool, donc elle ne découlait pas d'une vision en particulier, mais plutôt d'une tentative de rendre familier, proche de moi, le contexte d'une ville étrangère. Les musées de Liverpool possèdent beaucoup d'anciennes poteries grecques et de multiples bâtiments néo-classiques sont érigés dans la ville. J'imaginai être tout petit et faire de l'un de ces anciens pots ma maison. J'aime beaucoup rester à la maison, avec mon mari et mon chien, donc l'histoire était facile à lier à Diogène, même si je préférais être un Diogène charmant qu'un Diogène en colère. Souvent, je vois de petits récipients et les transforme en maison, comme les objets qu'on peut voir dans cette pièce, tournant sur leur petite plate-forme, baignés de lumières colorées. Parfois, je me dis que transformer un pot de fleurs en maison ne relève pas tant de l'architecture fantaisiste que de mon imagination qui me voit tout petit et trouvant refuge dans tout objet possible.

*Unauthorized*, 2016

Je passais des heures à étudier un grand plan d'Athènes dans le bureau de mon père. Je cherchais des lieux que je connaissais pour voir la manière dont ils étaient configurés sur la carte. J'étais curieux des quartiers que je ne connaissais

pas et tentais d'imaginer leur aspect et l'impression qu'ils suscitaient. Ce plan est devenu la ville de mon père, la ville dans laquelle j'imaginai qu'il a grandi et la ville qu'il a contribué à construire. Le passé et le présent se confondaient à mesure que je scannais les détails et les noms de rues, et que je me voyais en pensées rouler à travers ces chemins dessinés à la main, tentant de comprendre la ville comme une unité. Les gens sont arrivés à Athènes par vagues. D'abord d'Asie mineure en 1922, puis, après les guerres, de toute la Grèce. Le cadre bétonné est devenu la manière dont ces personnes construisaient leur chez-soi. À l'instar d'une structure d'étagères, ils construisaient d'abord un cadre, sur lequel ils faisaient graduellement reposer leur vie, à commencer par un étage pour la famille et plus tard un étage pour chaque enfant. À mesure que ces cadres se transformaient en foyers, ils devenaient aussi des portraits non autorisés de la famille grecque, peut-être même de la société grecque elle-même. J'ai demandé à mon psy pourquoi je m'intéressais autant à ces constructions illégales, autour desquelles j'avais travaillé toutes ces années, en ne comprenant toujours pas ce qui m'attirait exactement. « Peut-être parce que vous étiez vous-même un enfant non autorisé, qui jouait avec des poupées et aimait mettre les robes de sa maman », m'a-t-il répondu. Est-il possible que je me voie dans ces bâtiments ? Un bâtiment peut-il représenter une personne ? Et comment découvrir cette personne, quelles questions poser à ces bâtiments ? Comment comprendre leur vie ?

## Remerciements

Nous remercions Andreas Angelidakis d'avoir généreusement créé un contexte spécifique permettant de présenter à La Loge ses films et bibelots.

Merci à la galerie The Breeder à Athènes et plus particulièrement à Nadia Gerazouni pour son aide dans la préparation de cette exposition.

## L'équipe de La Loge

Maxime Goudron, Laura Herman, Anne-Claire Schmitz

Identité visuelle : Antoine Begon, Boy Vereecken

Traductions : Isabelle Grynberg, Steven Tallon

Photographie : Lola Petrowsky

Installation : Amaury Daurel, Victor Delestre, Benjamin Jaubert

Audio & vidéo : Ludo Engels

## Horaires

Jeudi – vendredi – samedi

12:00 à 18:00

Entrée libre

Visitez notre site internet pour plus d'informations sur notre programmation et nos événements.

La Loge

Kluisstraat 86 rue de l'Ermitage

B-1050 Brussels

+32 (0)2 644 42 48 – [www.la-loge.be](http://www.la-loge.be)

La Loge est une association sans but lucratif soutenue par le Gouvernement flamand