

BEAT LIPPERT

Portfolio (selection) 2016 - 2022

Texte de Tania Hautin-Trémolières
pour l'exposition **Gambit**
à la Galerie Roger Tator, Lyon, 2022

Cette composition tartan dans laquelle nous plongeons dès l'entrée de l'exposition modifie immédiatement notre perception du lieu. La réflexion autour de l'espace et du contexte d'exposition occupe une place importante dans la démarche de Beat Lippert. Ici, l'artiste a donc travaillé avec et à partir du lieu lui-même. Comme avec cette maquette, initialement réalisée pour préparer son exposition, qui matérialise l'espace au coeur duquel nous nous trouvons simultanément. L'artiste a conçu l'exposition pour souligner le lieu, le redessiner dans son architecture. Pour se saisir du contexte dans lequel il est lui-même invité à exposer. Et dans lequel il invite le public à y prendre part à son tour.

Avant même que l'exposition ne commence, le jeu est présent. Avec ce titre, comme un indice ou une énigme, Gambit, référence à une tactique fameuse aux échecs.¹⁾ Pourtant, à première vue en entrant dans l'exposition, pas de jeu en cours ou de partie à lancer. Plutôt une installation quasiment picturale occupant tout l'espace de la première salle de la galerie. Est-ce un mystérieux plateau de jeu dont les pions ont disparu ? Un décor grandeur nature ? Une reproduction d'aménagement intérieur ? Une variation sur le motif ?

Beat Lippert a créé une installation in situ composée d'une peinture murale et de volumes à partir de motifs tartan, ce tissu typiquement écossais caractérisé par un quadrillage de couleurs. Si l'artiste s'amuse de l'ambiguïté décorative donnée à l'espace par la déclinaison du motif, son choix n'est pas anodin. Le tartan, étoffe de laine écossaise, est associé aux clans, signe d'appartenance familiale et sociale, jusqu'à son interdiction par les Anglais au XVIIIe siècle. Il est autorisé à nouveau quelques décennies plus tard, cette fois comme symbole de la royauté. Dans les années 1970, le mouvement punk se le réapproprie en signe de protestation contre la classe dirigeante. Représentante de la mode punk et proche des Sex Pistols, la créatrice Vivienne Westwood a largement contribué à la célébrité du tissu, revendiquant son anticonformisme. C'est l'un de ses tartans que Beat Lippert a repris pour réaliser la peinture murale dans la galerie, n'en conservant que les lignes structurantes.

En habillant de motifs à la fois les murs de la galerie, mais aussi le banc et les cubes installés sur des supports, l'artiste décale le regard sur ces objets. Beat Lippert nous invite à dépasser notre rapport distancié aux œuvres et au contraire à nous en saisir : à nous installer sur le banc et à manipuler ou déplacer les cubes de tartan, comme un jeu pour enfants. Ainsi, il encourage le public à occuper physiquement l'espace de l'exposition, à s'en emparer. Et à ne plus seulement regarder mais à en être partie prenante.

Dans un effet d'inversion avec le premier niveau, le sous-sol de la galerie prend des allures de salle de jeu secrète. Un peu comme ces salles de poker clandestines à l'arrière des restaurants que l'on voit dans les films américains. La voute de pierre baigne

dans la lumière que produit seule la main-courante échappée de l'étage, désormais rampe d'éclairage. C'est là, dans cette dernière salle, que se dénoue l'intrigue. Au centre, le fameux jeu d'échecs, annoncé dès le titre de l'exposition, Gambit. Pour ce projet, Beat Lippert s'est appuyé sur le roman de Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs* (en allemand : *Schachnovelle*)²⁾, qui met face à face un champion du monde, prodige au pragmatisme sommaire et un joueur anonyme, brillant d'intelligence abstraite. A l'un, le jeu a donné la renommée, à l'autre, la possibilité d'échapper à une réalité innommable, quitte à risquer la folie.

La pénombre de la pièce, la lumière froide et la disposition de l'installation vous donneront peut-être l'illusion d'une partie prête à démarrer. Oui, mais. Le traditionnel échiquier est ici fait de deux socles face à face recouverts d'un même tartan, évoquant dans ses lignes et couleurs le damier noir et blanc. Coupé en deux, le plateau rend impossible d'avancer jusqu'aux pions de l'adversaire. Les pièces du jeu ont été simplifiées dans leur forme et sont devenues interchangeables : le cavalier est l'inverse du fou, la tour peut devenir un pion, la reine peut être le roi. En retirant aux pièces leur caractéristiques traditionnelles, en gommant leur singularité, l'artiste joue avec leur statut, leur symbolique et leur place dans la hiérarchie du jeu. Et si leur disposition initiale sur l'échiquier trahit leur position, comment les reconnaître une fois la partie en cours et les pièces déplacées ?

Le véritable jeu qui a lieu dans la galerie, ce n'est pas le jeu d'échecs. D'ailleurs, l'artiste n'est pas joueur lui-même et ne le prétend pas. C'est le jeu comme représentation de société qui l'intéresse, en tant qu'ensemble de règles établies, de codes visuels et mentaux, de stratégies et de comportements. Derrière les notions d'amusement, de loisir et de ludique que porte l'idée de jouer, se nichent aussi des logiques de pouvoir, de compétition, de gain, de défaite et de hiérarchie. Beat Lippert n'a pas prédit à l'avance des types de comportement face à son jeu d'échecs. Il n'a pas élaboré de nouvelles règles, n'a pas réinventé le jeu. Il laisse le champ libre au public pour choisir comment s'en saisir.

Il ne sera peut-être pas possible de jouer comme d'habitude sur l'échiquier de Gambit. Peut-être pas possible de jouer tout court. Il nous faudra peut-être nous émanciper des règles traditionnelles. Celles que nous avons apprises ou que nous pensions de mise. Laisser au bas de l'escalier ce que nous pensions connaître du jeu, ou prendre le temps de l'observer différemment, d'en analyser sa construction. Ce sera peut-être le moment d'improviser, d'imaginer différemment, de repenser les règles ou d'en inventer de nouvelles. De les transformer ou pourquoi pas, de les abolir. Ici le jeu et ses règles appartiennent à celles et ceux qui décident de s'en emparer.

¹⁾ Aux échecs, le gambit est un coup consistant à sacrifier l'un de ses pions pour gagner un avantage non-matériel. Le mot vient de l'expression « dare il gambetto » : faire un croc-en-jambe.

²⁾ À bord d'un paquebot, deux inconnus s'affrontent lors d'une partie d'échecs. L'un d'eux n'est autre que Czentovic, homme d'origine modeste, mais champion du monde en titre. Le second est un énigmatique aristocrate, qui n'a jamais pratiqué les échecs que mentalement. Le narrateur, intelligent et fin psychologue, découvre alors, au fil d'une partie toute en rebondissements, le passé de ces deux génies, et comprend qu'une partie d'échecs se joue autant sur l'échiquier, qu'en dehors...

Gambit

Galerie Roger Tator, Lyon, 2022

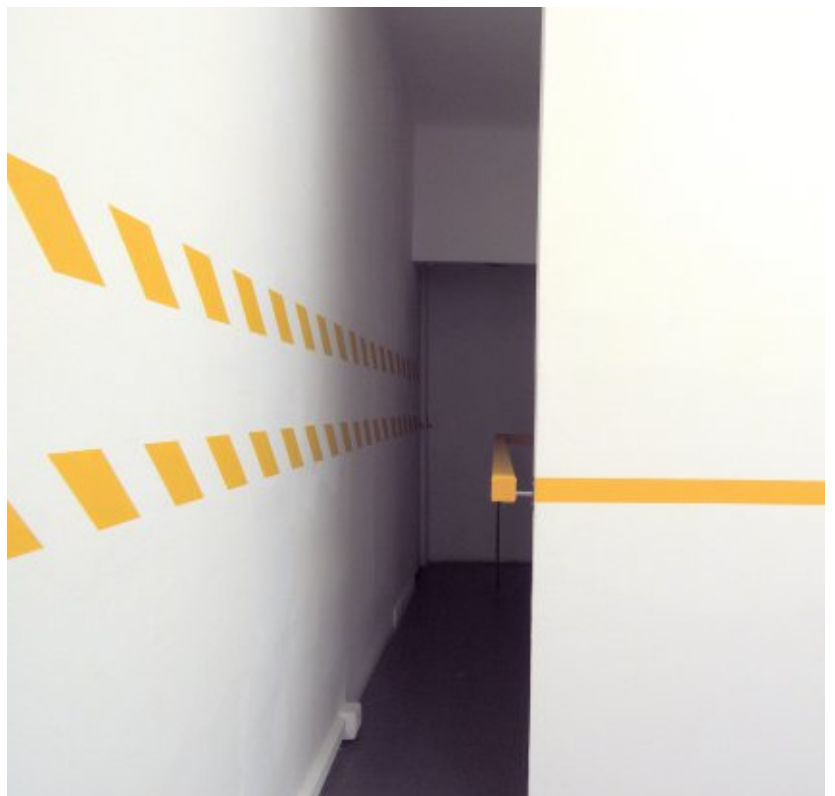


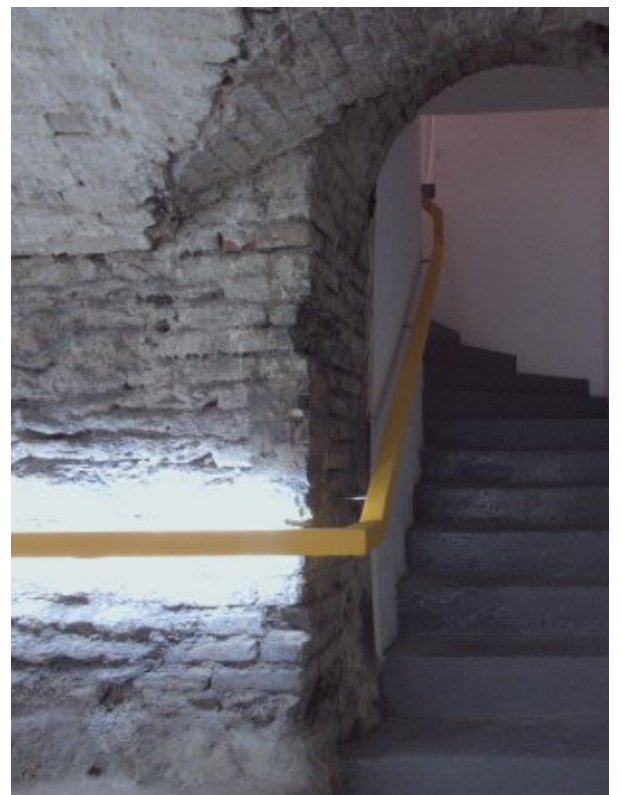
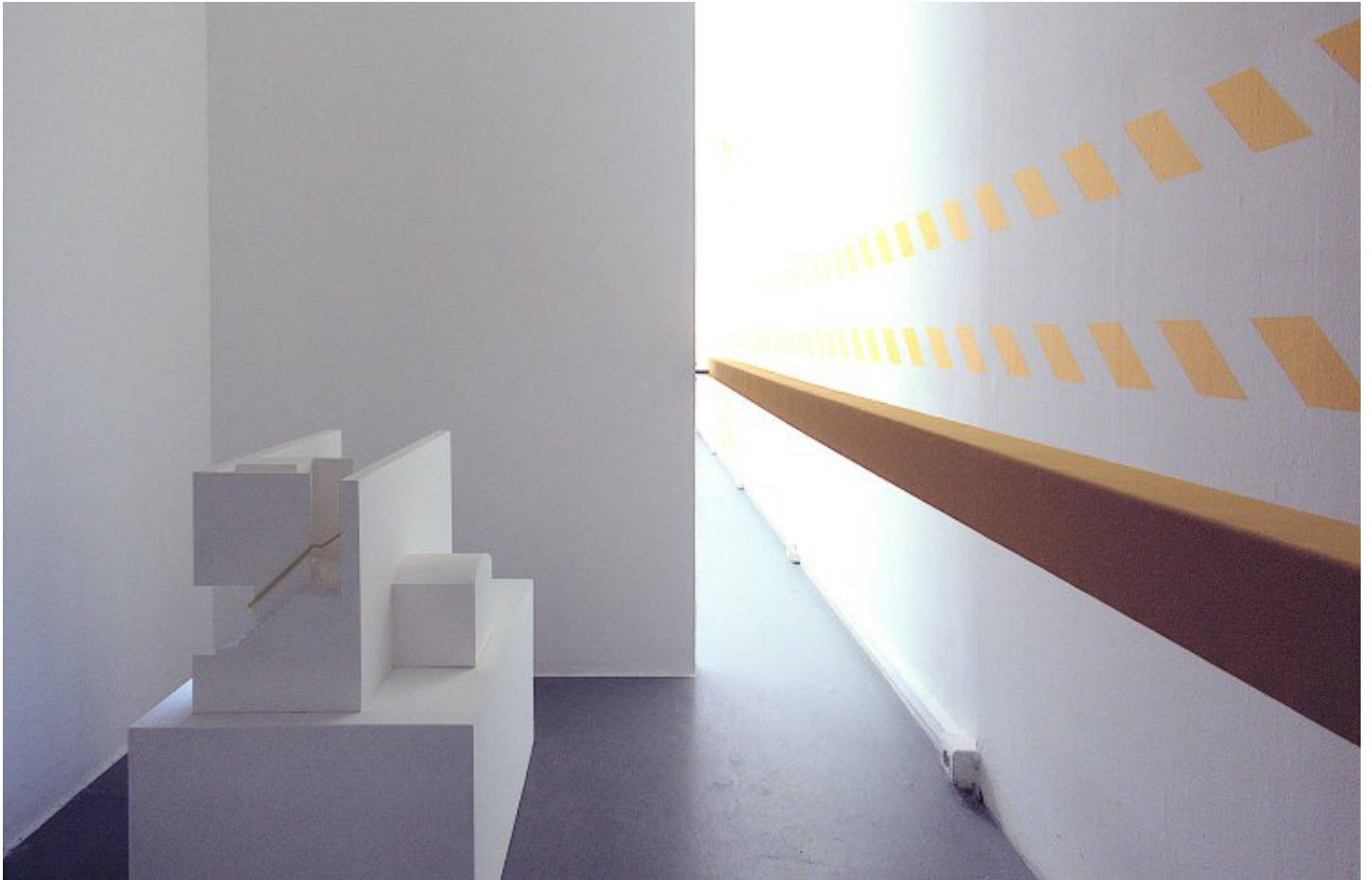
1. Tartan remix 1-3 (6-8 cubes à positionner librement) 2022
Mdf, tissus écossais, peinture acrylique
L48.5cm x P30cm x H variable

2. Peinture murale, Tartan Mac Andreas, V. Westwood, 2022
Peinture acrylique, dimensions variables

3. Banc 2022
Mdf, tissus écossais P36cm x L130cm x H47cm

4. Main courante 2022
Contreplaqué okoumé, acier inoxydable, led, tissus synthétique
Dimension variable





4. Main courante 2022 Contreplaqué okoumé, acier inoxydable, led, tissu synthétique, Dimension variable

5. Maquette 2022, Mdf, peinture dispersion et acrylique, led, L73cm x P44cm x H37cm (a confirmer)

6. Gambit 2022 Echiquier : Mdf, tissu écossais. Pions : Ipé et Chêne blanc, Table : Contreplaqué okoumé, peinture acrylique L160cm x P87cm x H97cm

Challenge ?

Galerie Galère, Nyon 2022

Tournoi de pétanque



Après l'expérience en république autonome d'Abkhazie en 2016, où le travail consistait à organiser un tournoi de pétanque, j'ai décidé de renouveler l'expérience à la Galerie galère à Nyon.

J'ai invité Nina Haab à participer. Elle a proposé de présenter un dessin d'une cascade d'eau du Tessin. Un motif qui renvoie au son environnant de l'a rivière qui coule à proximité de la galerie.

Ici le jeu est devenu une performance activée grâce à la participation des visiteurs. La seule consigne consistait à garder le silence complet pendant tout le jeu.

Les motifs sablés sur les boules de pétanques sont reprises des tapis de guerre afghan.



Pierre et le Cobot

Art au centre, 78 route des acacias Genève 2021

Commissariat : Carole Rigaud et Alexandra Nurock



Cette intervention, dans les vitrines désaffectées du bâtiment des affaires pénitenciers de Genève, est issue d'une recherche sur l'automatisation. Les cobots (robots collaboratif) représentés sont des images modélisées sur logiciel 3D.

Les six images sont des cobots dans six différentes positions formant ainsi une évolution issue de la danse des canards.

Cette réalisation est une première étape du projet de recherche "No Man's Land". Un projet qui consiste à étudier la société automatisée, les conséquences sur nos interactions sociales et la possible transition vers une nouvelle forme sociale décrite par Bernard Stiegler dans "L'emploi est mort, vive le travail".

Catastrophe

Biennale de design St-Etienne, bâtiment des forges St-Etienne 2022

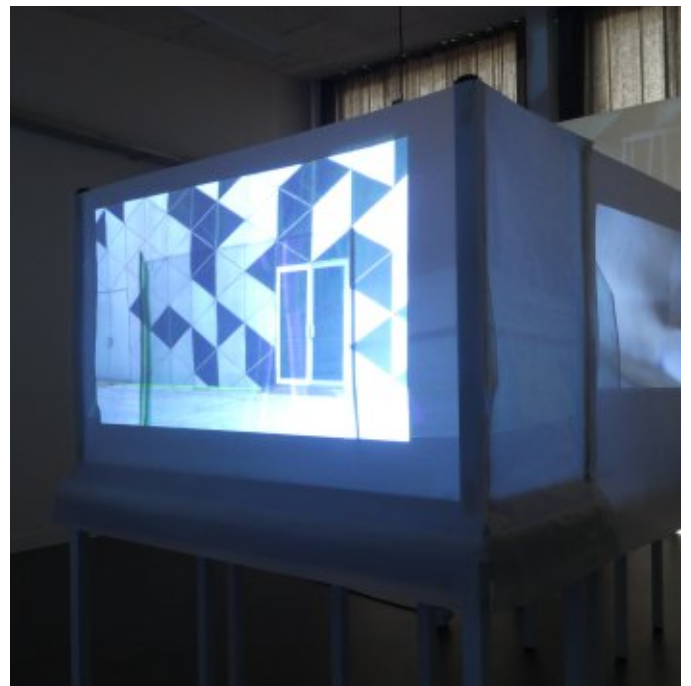
workshop avec les étudiants des arts plastique et design de l'université Jean Monnet : Océane Andres, Laura Bacquart, Polina Baranova, Titouan Clément Barral Baron, Flavie Basset, Élise Clavier, Nicolas Defrocourt, Johann Du- bois, Julie Fombone, Jeremy Freyermuth, Jessy Gris, Lou Labadie, Laure Lambert, Corentin Malige, Émilie Novo, Camille Tarlay, Louis Prévôt.

Commissariat : Rodolphe Olcèse et Gwenaël Bertrand



J'ai été invité à donner un workshop pour les étudiants en arts plastique de l'Université Jean Monnet afin de réaliser une exposition lors de la Biennale de design de Saint-Etienne.

Ma première proposition consistait à ce que chaque étudiant.e réfléchisse comment le travail pouvait s'intégrer dans un espace et se laisser transformer par les contraintes du lieu tout en essayant de le transformer lui-même. Une manière d'aborder le contact entre l'art avec la réalité. Sur place nous avons découvert que l'espace d'exposition est une salle de classe banal et était inapproprié à l'aspect d'une monstration classique. Nous avons décidé de réaliser un projet commun. Le travail consistait à « dé-architecturer » le lieu. Le « dé-designer » à l'aide de matériaux de récupération. Le terme catastrophe désigne les effets dommageables d'un phénomène brutal, durable ou intense, d'origine naturelle ou humaine. Il nous vient du grec ancien *καταστροφή* (« bouleversement » et « fin, dénouement »)



Cartons, plastique, ficelle, papier calque, video projection
Installation in-situ

How it looks for real #23

Restitution de résidence à la Factory Lyon 2021



Résine acrylique, pigments, mdf, tapis de laine et fibres synthétiques
Dimensions variables

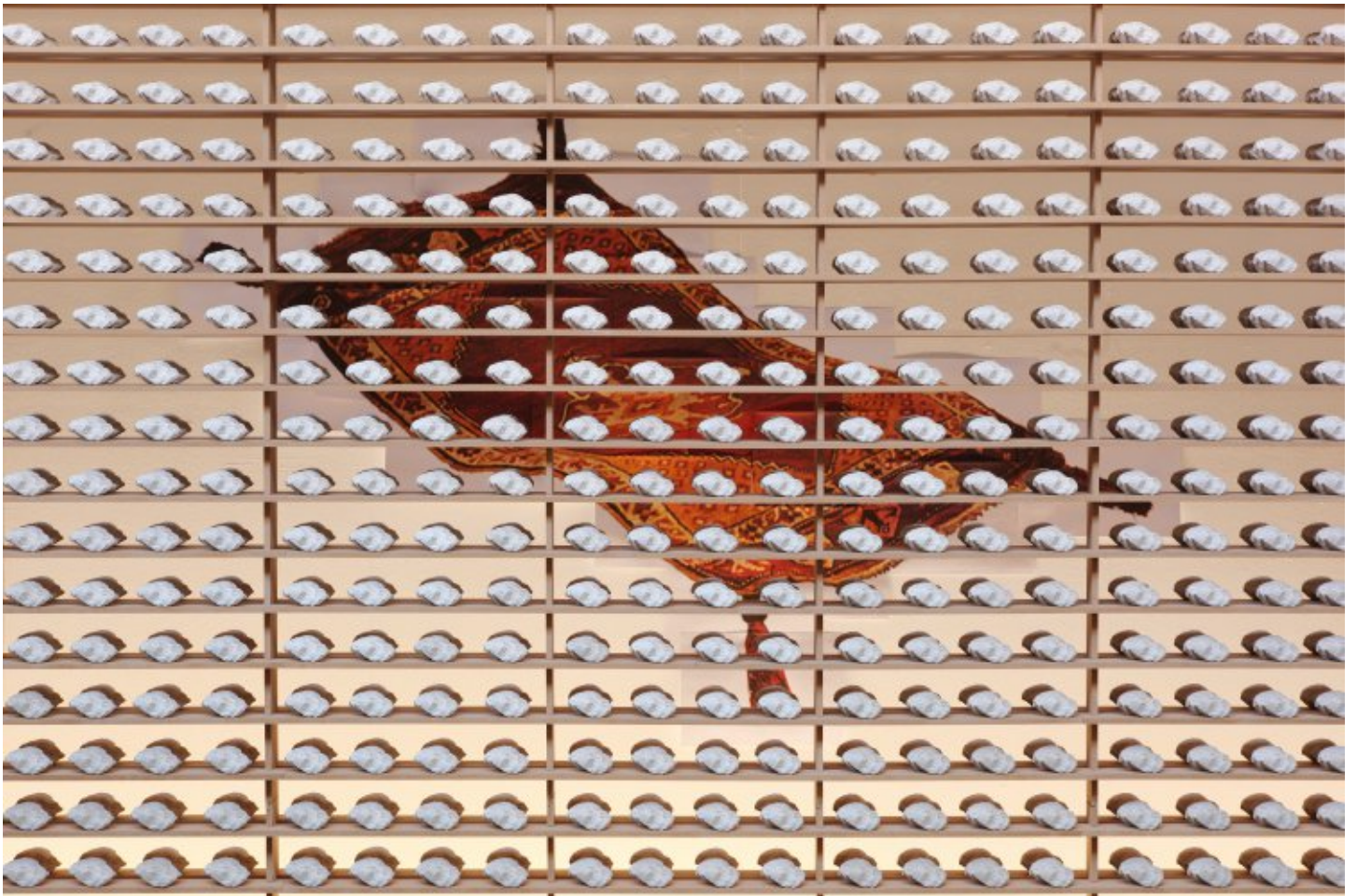
Jusqu'alors, la duplication de cailloux était obtenue de manière manuelle, à partir d'un procédé traditionnel de sculpture : le moulage.

Avec le projet actuel, j'opte désormais pour une production quasi industrielle, en investiguant sur la question de l'automatisation. Je présente les pierres reproduites à l'identique et en grande quantité à l'aide d'une machine semi-automatique, au sein d'agencements modulaires et modulables qui forment des parois, des arrangements aléatoires ou encore des tableaux et des sculptures.

Dans le cadre de la résidence à la Factory Lyon, j'ai développé un second ensemble de sculptures à partir de tapis à motifs, faisant écho à un workshop réalisé précédemment en République Indépendante d'Abkhazie. Dénué de sa fonction initiale, le tapis devient volume ou mobilier et tend vers une dimension plus conviviale, en opposition à l'hégémonie de la technologie devenue inhérente à la société de consommation.

#24

Documentation d'atelier, 2021



How it looks for real #27

Ateliers porte ouverte de l'usine kugler 2021



Résine acrylique, pigments, mdf
100 cm x 100 cm x 4800cm

How it looks for real #26
Documentation d'atelier, 2021



Les pierres produites grâce à la machine semi-automatique, un rotomouleur, sont stockés dans des cartons ou empilés sur des plaques en bois. Ces empilements produisent des situations transitoires. Ces constructions allant du simple empilement aléatoire à des constructions architecturales portent en eux la qualité d'être entièrement modulables.

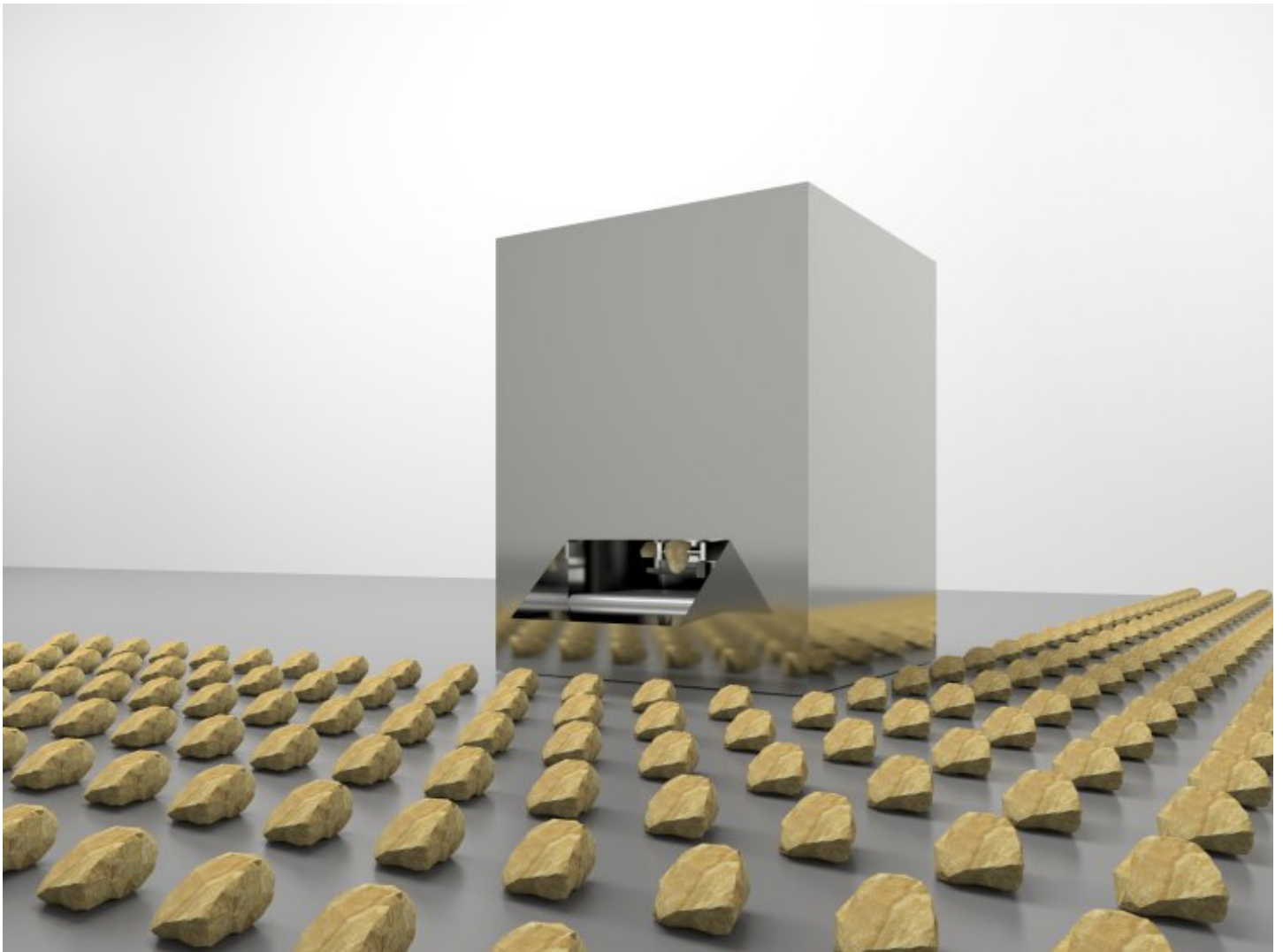
How it looks for real #21

Documentation d'atelier, 2021



Résine acrystal, pigments, **bois**
200 x 180 x 50 cm (dimensions variables)

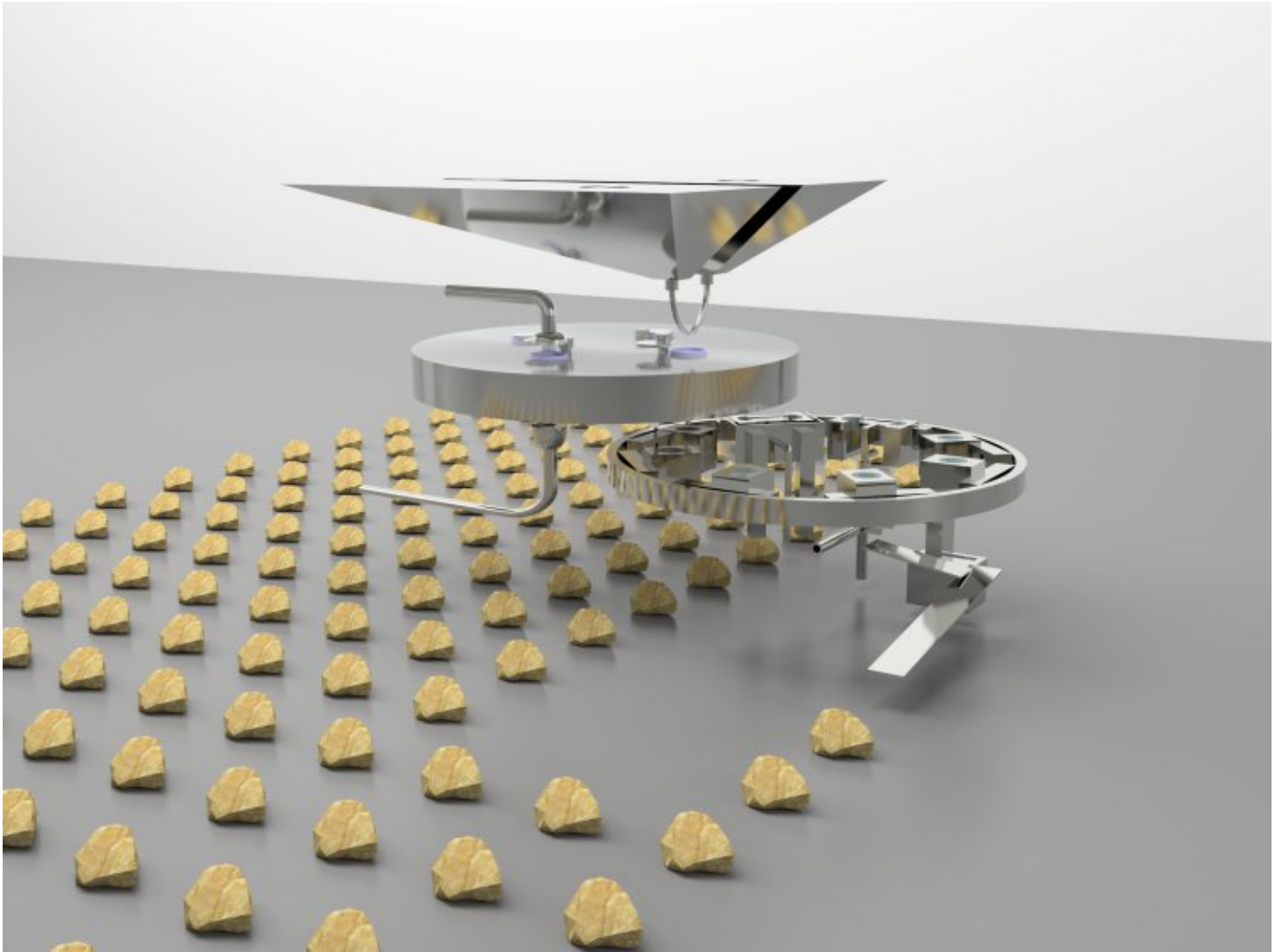
Products #02
2021



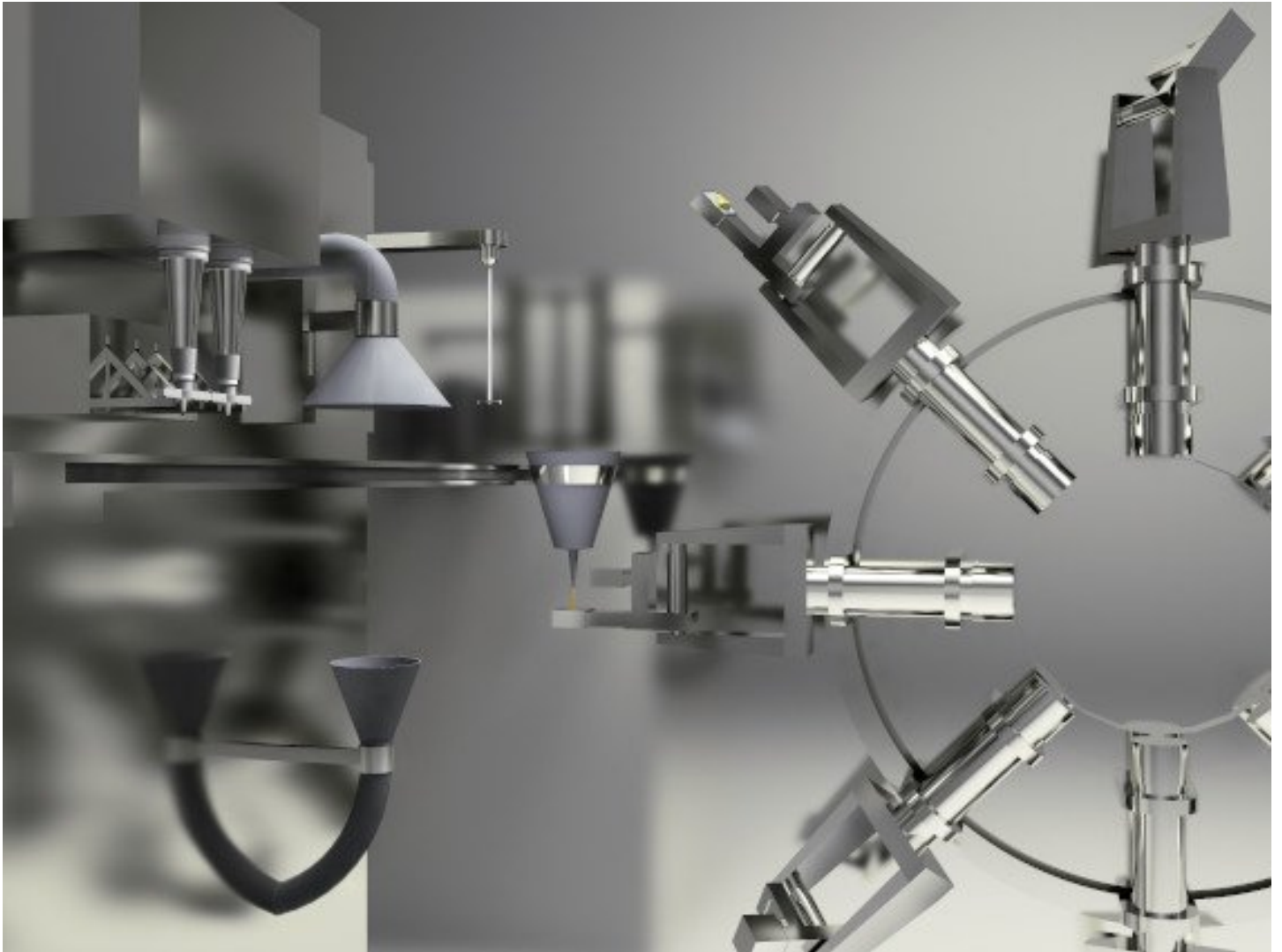
La machine entièrement automatisée pour fabriquer des pierres a été conçue sur dessin et plans. Ces dessins ont ensuite été transposés en 3D, puis en rendus photo réalistes.

Si d'une part cette entreprise m'a incité à travailler sur un business plan et de faire une étude de marché, le projet de réflexion a quant à lui évolué vers une recherche sur l'automatisation.

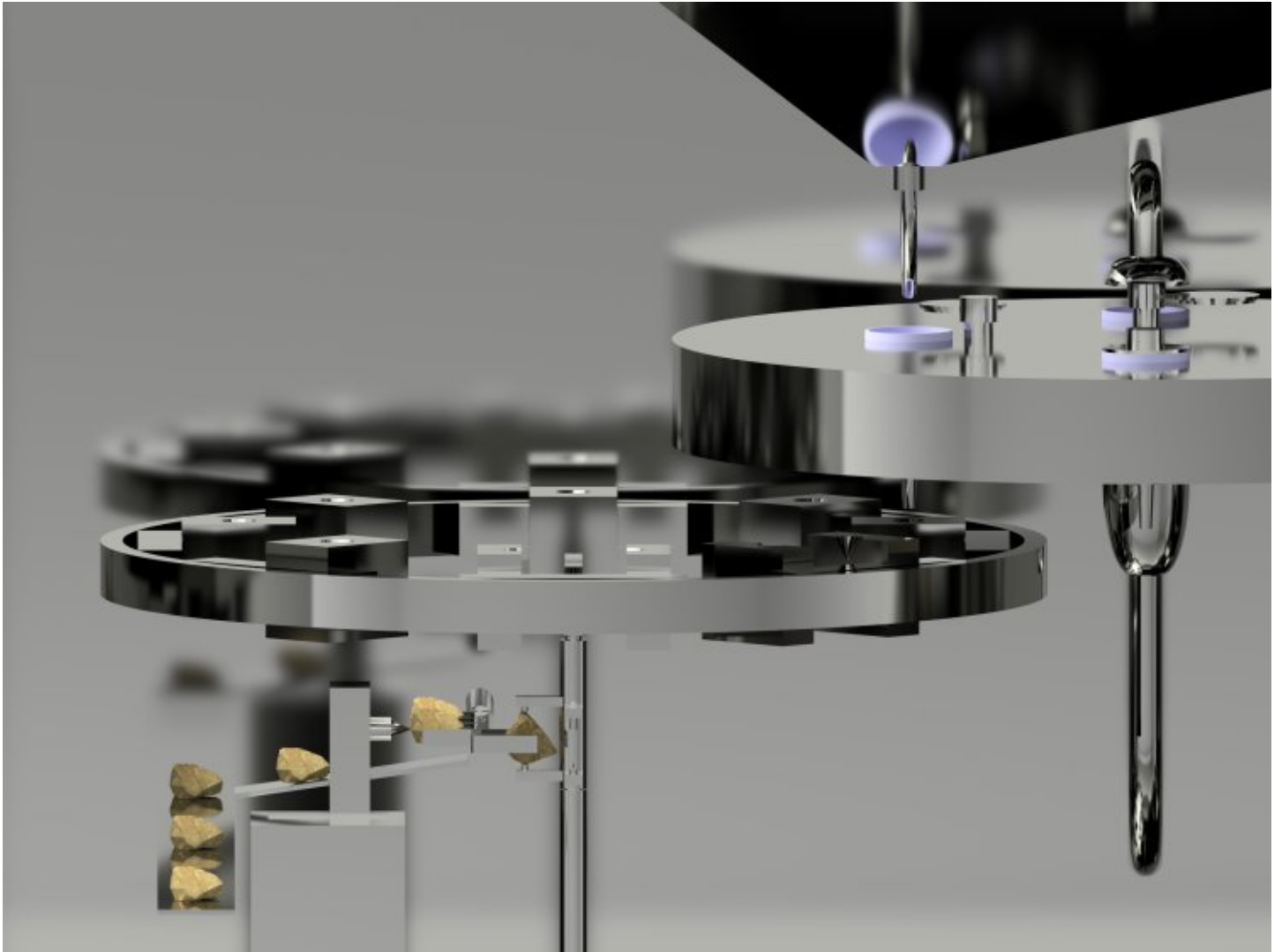
Products #03
2021



Products #05
2021



Products #06
2021



Comment prendre contact avec la réalité en utilisant l'art et un tapis volant?

Abkhazie 2016

Commissariat : Asida Butba et Tanja Ergunova

Projet initié par Artasfoundation, zurich



Ce projet réalisé en 2016 est un workshop qui s'est déroulé lors d'une exposition en Abkhazie. Il s'agissait d'organiser un tournoi de pétanque sur un terrain que les participants.es et moi-même avons composé de tapis récupérés ou empruntés. Le point central du projet était la rencontre.

Pendant ce travail, j'ai constaté la chose suivante : l'art, c'est lorsque l'on travaille dans un contexte qui nous définit comme artiste. La réalité est constituée de contraintes physiques, sociales, culturelles et géopolitiques que nous rencontrons au cours de l'évolution d'un projet. Enfin, le tapis volant c'est le voyage et l'expérimentation. C'est là que nous pouvons travailler librement pour enfin trouver les clés qui permettent d'engager une transformation sociale et de changer quelque peu la réalité.

Art & Reality #20
2021



Tapis en laine et fibres synthétiques, mdf, inox
2500 x 1200 x 60 cm

Art & Reality #22
2021



Tapis de laine, impression jet d'encre
dimensions inconnues

Art & Reality #7-11
2020



Hall de meditation Milka
 MOCA Pavillon Shanghai, 2016
 Commissariat : Wang Wei
 Résidence ProHelvetia



J'ai réalisé ce travail lors d'une résidence de trois mois à Shanghai. Le projet initial consistait à importer ma culture occidentale et l'intégrer à la culture orientale. D'où la rencontre entre le chocolat Milka et un mobilier invitant à la méditation. Si la méditation est une pratique ancestrale des pays orientaux, le chocolat a quant à lui été inventé en Suisse sous le nom de Suchard. Sa production a ensuite été exportée en Allemagne ou la recette a été modifiée avec un ajout de lait. Le nom de Milka est alors inventé. Cette production est maintenant sous la propriété de Mondelez International Kraft Foods Inc. dont le siège se trouve à Chicago USA. Milka est un exemple type d'un produit qui a été exporté de son pays d'origine tout en ayant gardé (dans notre mémoire collective) son identité culturelle.

En passant du temps à Shanghai, j'ai observé l'hyperconnectivité de la société shanghaienne. J'ai donc décidé de créer un espace au sein de l'espace d'exposition où chacun peut se recueillir et reproduire le défi face auquel nous nous trouvons actuellement avec les technologies de communications : celui d'être en permanence connecté avec le monde entier tout en restant connecté avec le moment présent.

Coton, bois, moquette fibres sythétiques, peinture a la gouache
 120 x 120 x 150 cm