



LE GRAND JEU

Stefan Altenburger, Olga Boldyreff, Robert Combas, Ernest T., Fabrice Hyber, Jacques Julien, Koo Jeong-A, Jean-Claude Latil, Andrew Miller, Mrzyk & Moriceau, Jean-Jacques Rullier, Jean-Michel Sanejouand, Patrick Tosani, David de Tschärner, Donelle Woolford.

Œuvres de la collection du Frac des Pays de la Loire.

>>-> exposition du 26 mars au 14 mai 2016

MÉDIATHÈQUE

Square des droits de l'Homme - 85270 SAINT-HILAIRE-DE-RIEZ

T. 02 51 59 94 55

www.mediathèque.sainthilairederiez.fr

www.fracdespaysdelaloire.com



LE GRAND JEU

Invité pour la première fois par la commune de Saint-Hilaire-de-Riez, le Frac des Pays de la Loire présente une sélection d'œuvres de sa collection sur le thème du jeu. Dans l'exposition, œuvres, livres et jeux d'artistes sont proposés au public, pour une approche ludique de la création contemporaine.

L'enfance en jeu

« Chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance. »

Sigmund Freud

L'enfant se construit par le jeu, découvre le monde, soi et les autres par son intermédiaire. Une exposition sur le jeu dans l'art ne pouvait passer à côté de l'évocation de ces premières années dont l'empreinte indélébile marque l'adulte à tout jamais. Cette allusion à l'univers enfantin est présente dans de nombreuses pièces de la collection du Frac ici réunies, et notamment au travers du portrait d'un groupe d'enfants, *Le déjeuner sur l'herbe* de Jean-Claude Latil. L'œuvre porte dans son titre un clin d'œil amusé à des peintures célèbres d'Edouard Manet et Claude Monet. Mais ici le déjeuner aurait pu être titré "goûter sur l'herbe". Outil par excellence de nos plus jeunes années, le crayon de couleur sert au peintre à esquisser ici à partir d'une photo, une scène en extérieur. La référence à l'impressionnisme, notamment par le traitement de la lumière est évidente, mais le crayon de couleur amène une plus grande douceur, les teintes semblent ici presque délavées. Cette vision de l'enfance empreinte de nostalgie fait transparaître l'insouciance d'un bonheur plein et sans concession. L'artiste réalise une importante série de portraits aux crayons de couleurs à la fin des années 1970. Comme chez d'autres peintres qui n'ont pas choisi l'abstraction à cette période-là, le point de départ est une image puisée dans le quotidien. Jean-Claude Latil trouve une matière inépuisable dans ses albums de famille alors que d'autres artistes explorent l'image cinématographique, la ville où le graffiti s'épanouit, la bande-dessinée... la peinture figurative renouvelle ses sources dans les années 70 et l'enfance y occupe une place importante.

Rétrécir le monde

« Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, c'est la réalité. »

Sigmund Freud

Jouer est une trêve dans le réel. Les mondes que les enfants se créent se superposent à la réalité, s'en inspirent souvent, mais se tiennent aussi à distance comme pour en adoucir les contours. Dans l'exposition présentée, un monde parallèle s'est invité : il semble bâti à partir d'une échelle



qui ressemble à s'y méprendre à celle d'Alice lorsqu'elle arrive au Pays des Merveilles... Koo Jeong-A artiste coréenne propose ici des architectures qui peuvent demeurer invisibles si on ne joue pas le jeu de l'observateur scrupuleux. « Son travail est une mise en lumière sensible des choses minuscules qui composent notre monde » écrit à son propos Nathalie Viot. Ses *Maisons flottantes* sont composées de morceaux de sucre et de planchette de bois. Avec presque rien, l'artiste s'amuse à parasiter les lieux d'expositions pour y installer de fragiles habitats, nous amenant en tant que spectateur à être attentif aux détails... attitude que les enfants connaissent bien. Dans l'exposition se déploient d'autres petites architectures. *Dis(play)sure Land* de Mrzyk et Moriceau peut faire écho aux maisons-jouets que l'on trouve dans les chambres d'enfants. C'est une maquette réalisée à partir d'une reproduction de la maison parentale de l'un des artistes du duo. Mais elle a subi de profonds bouleversements jusqu'à sa transformation en



une sorte de Luna Park, « un projet de centre d'art parc d'attraction » plus exactement, avec toboggans, toit terrasse aménagé en piste de danse, éclairage et mobilier. Des figurines enfin testent les lieux, de la piscine à la terrasse jusqu'aux bosquets entourant la demeure. Côté décor, on y retrouve le papier peint inspiré de la toile de Jouy et les fameuses poules qui « hantent » les œuvres de ces artistes aux œuvres pleines d'humour et de poésie.



La maquette d'Andrew Miller *Extension* n'a rien quant à elle d'une maison playmobil ! En effet, elle ne semble pas être duplicable à l'infini, elle ne semble pas non plus avoir été dessinée avant d'être bâtie. Elle est construite essentiellement en bois pour la partie principale, qui semble réalisée avec de modestes moyens. Cette cabane de pêcheur dont le sable indique qu'elle se situe à proximité de la plage pourrait même être anodine sans cette étrange extension en béton. L'artiste a réalisé cette maquette à partir d'une photographie prise à Trinidad (Cuba) qui garde des traces d'une architecture faite par les habitants, avec des temps d'occupation différents que les matériaux révèlent. Cette maison pour laquelle aucun architecte n'a jamais fait de projet précis est devenue une maquette, l'artiste s'amusant à renverser la fonction de ces objets.

Jacques Julien part lui aussi du réel. Les saynètes miniatures qu'il construit offrent une approche poétique du monde qui nous entoure. Avec ces objets hybrides dont les matériaux sont issus du quotidien, il conte un monde instable, où l'absurde, l'humour rencontrent l'ingénuité enfantine. Lorsqu'il collabore avec l'écrivain Pierre Alféri pour des diptyques où ses sculptures rencontrent les mots, on perçoit l'esprit d'une œuvre qui joue à orchestrer des collisions *Chute en surf en Sibérie près du cercle solaire, Solitaire mikado devant l'empire, Au diabolo sur l'horizon avec la rose des vents...* illustrations de situations irréelles et incroyables, à la manière des cadavres exquis des



surréalistes.

C'est aussi avec un plaisir non feint que Fabrice Hyber écorce le réel. Son autoportrait dans un aquarium est caractéristique d'une œuvre foisonnante

L'inversion est au cœur de la pensée visuelle de l'artiste. En 1987, il se photographie dans son atelier accroché par un pied, reprenant la figure du « Pendu », symbole dans le Tarot du monde à l'envers, dans lequel paradoxalement les entraves et les obstacles ouvrent sur une circulation autre des énergies. Sous l'image, il écrit : « C'est le moment de se préparer à de nouvelles expériences. » En 1989 l'artiste poursuit les dérivations autour de l'autoportrait avec *L'Homme de Bessines*, de petits bonhommes verts, fontaines crachant de l'eau par les orifices corporels.

Le dessin en jeux

Cette exposition fait la part belle aux dessins. Le dessin occupe une place importante dans la production artistique contemporaine. Il est devenu un mode d'expression majeur et incontournable, considéré comme tel par les artistes. Du statut d'esquisse préparatoire, il gagne au cours du XX^e siècle une réelle autonomie, devenant une aventure à part entière et l'expression essentielle de l'imaginaire, de la spontanéité, du plaisir de livrer une émotion, une idée, une sensation. Olga Boldyreff s'est saisi du tricotin technique de tressage de fils de coton que connaissent bien les enfants, pour réaliser des dessins qu'elle positionne à même le mur. L'artiste livre l'œuvre sous la forme d'une boîte : une pelote de cordelette, le patron du dessin (qui reprend le modèle des jeux d'enfants qui consiste en reliant des points numérotés à tracer une figure), le mode d'emploi ainsi que les pointes. Le dessin est donc à reproduire directement sur le mur à chaque exposition.

Les dessins de Jean-Jacques Rullier s'offrent comme des cartes aux trésors. Ils sont autant à lire qu'à regarder écrit l'artiste à leur propos. Ce sont des récits de voyages que l'artiste, grand lecteur de Georges Perec, passionné comme lui par l'inventaire de toutes les petites choses de notre quotidien, retrace et fait ressurgir. La poésie de situations connues de tous, est révélée par la minutie d'un dessin qui s'attache à rendre compte d'une expérience, d'un moment de vie.



Le dessin est aussi le socle du travail d'Ernest T. qui s'approprie les images des autres pour les détourner. Ici l'image inversée transforme des pongistes en gauchères, insinue-t-on en personnes maladroites ? Avec force ironie, Ernest T. introduit dans l'exposition la question du sport. L'art et le sport ont des sujets communs : l'établissement de règles, la remise de grands prix, la question de la performance... Producteur de formes, de comportements, d'images et parfois de concepts, le sport fournit à l'art une matière qu'il n'a eu de cesse d'interroger tout au long du siècle.

Jeux de masques

Un masque raconte beaucoup plus qu'un visage et l'homme est peu lui-même lorsqu'il parle à la première personne ; donnez lui un masque et il dira la vérité.

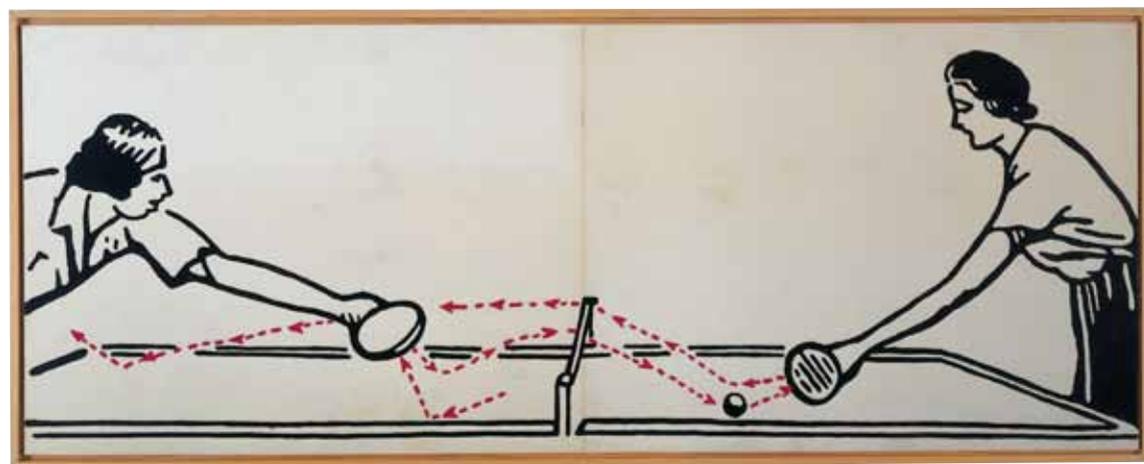
Oscar Wilde

Un ensemble d'œuvres sont réunies autour de la question du masque (Jean-Michel Sanejouand, Robert Combas, David de Tscherner et Patrick Tosani). Objet universel de toutes les sociétés archaïques ou modernes, le masque tient une place étonnante dans le cours de la civilisation. Son usage remonte à la plus haute antiquité où déjà, fait pour être porté, il est souvent conçu en matériaux légers. Simulacre facial, il dissimule, cache, et camoufle. Appartenant au domaine du paraître, le masque permet à l'homme, doté d'une dualité originelle,

d'accéder à la métamorphose de son être, à la révélation de son inconscient. Ses caractéristiques, d'abord exclusivement rituelles, conservent tout au long de son histoire le principe de transgression qui est à la base de toute forme de déguisement.



Riche de symboles, le masque est un outil pour l'homme en quête de son identité et de cohésion sociale. Porté sur le visage, il laisse percer le regard et la parole, indispensables à la relation communautaire. Grâce au masque, la communication s'instaure de façon plus libre et plus familière. L'homme se donne l'illusion de faire tomber les barrières et les distances sociales. C'est à partir de ce constat que l'artiste Patrick Tosani a réalisé une série de masques. Mais attention, là aussi les apparences sont trompeuses. Le masque que l'on aperçoit est en fait obtenu par un cadrage : une vue plongeante d'un pantalon amidonné qui a conservé l'empreinte d'un corps. Par un effet de « simple compression optique [...] cet objet familier devient une figure anthropomor-





07



08

09



phique mystérieuse ». Architecte de formation, Patrick Tosani s'est emparé de la photographie dès 1982. Par des changements systématiques d'échelle et une frontalité rigoureuse, l'artiste métamorphose les objets les plus banals. Talons, cuillères, circuits électroniques, peaux de tambours, ongles rongés... construisent un monde tout à la fois démesuré et décalé où les traces du temps et des hommes deviennent lisibles. « En dehors de sa fonction, en dehors de sa valeur de signe, tout objet est peut-être [...] une énigme. L'énigme n'est pas un secret, elle n'est pas cachée, elle est évidente. Il faut surtout regarder et, je dirais même, regarder la surface, ce qui se passe à la surface. »

Face à cette image fixe, David de Tscharnner propose une vidéo où les masques sont sculptés dans l'argile. Malgré la pauvreté des moyens

utilisés, figures humaines et animales deviennent en quelques secondes vivantes. « Reconnaître le jeu, c'est, qu'on le veuille ou non reconnaître l'esprit. [...] Seul le souffle de l'esprit qui élimine le déterminisme absolu, rend la présence du jeu possible, concevable, compréhensible. »

Johan Huizinga, *Homo Ludens Essai sur la fonction sociale du jeu*, 1951

texte : Vanina Andréani

légendes :

- couverture- Mrzyk & Moriceau, *Dis(play)sure Land*, 2000 (détail). Cliché Patrick Durandet.
- 01- Jacques Julien, de la série « pièces uniques », 2012 cliché : Marc Domage et Fanny Trichet.
- 02- Andrew Miller, *Extension*, 2015 cliché : DR
- 03- Koo Jeong-A, *Maisons flottantes*, 1994 Cliché : Fanny Trichet
- 04- Ernest T., *Les Pongistes gauchères*, 1966 cliché : Bernard Renoux
- 05- Stefan Altenburger, *Promenade*, 1999. Captures de la vidéo. © Stefan Altenburger.
- 06- Robert Combas, *Sans titre (Etude de costumes)*, 1985 cliché : Bernard Renoux. ADAGP, Paris
- 07- David de Tscharnner, *Faces*, 2014. © David de Tscharnner
- 8- Jean-Michel Sanejouand, *Masque*, 1987. Cliché : Marc Domage;
- 9- Patrick Tosani, *Masque n°13*, 1999. © ADAGP, Paris

Ce journal est édité à l'occasion de l'exposition :

LE GRAND JEU

Stefan Altenburger, Olga Boldyreff, Robert Combas, Ernest T., Fabrice Hyber, Jacques Julien, Koo Jeong-A, Jean-Claude Latil, Andrew Miller, Mrzyk & Moriceau, Jean-Jacques Rullier, Jean-Michel Sanejouand, Patrick Tosani, David de Tscharnner, Donelle Woolford.

Œuvres de la collection du Frac des Pays de la Loire.

exposition du 26 avril au 29 juin 2014

MÉDIATHÈQUE

Square des droits de l'Homme - 85270 SAINT-HILAIRE-DE-RIEZ
T. 02 51 59 94 55

>>-> horaires d'ouverture :

Horaires d'ouverture
Lundi & mardi de 14h à 18h - Mercredi de 10h à 12h30 et de 14h à 18h
Jeudi de 10h à 12h30 - Vendredi de 14h à 20h - Samedi de 10h à 18h

www.mediatheque.sainthilairederiez.fr
www.fracdespaysdelaloire.com



Frac des Pays de la Loire
Fonds régional d'art contemporain
La Fleuriaye, Bd Ampère
44470 Carquefou
T. 02 28 01 50 00 / F. 02 28 01 57 67
www.fracdespaysdelaloire.com



Région PAYS DE LA LOIRE



Le Frac des Pays de la Loire bénéficie du soutien de l'État, Direction régionale des affaires culturelles et du Conseil régional des Pays de la Loire.