



PLAYTIME

Georg Baselitz, Jean-Luc Blanc, Olga Boldyreff, Wim Delvoye, Marie Denis, Ernest T., Hans-Peter Feldmann, Peter Fischli & David Weiss, Raymond Hains, Ann Veronica Janssens, Jacques Julien, Koo Jeong-a, Bertrand Lavier, Petra Mrzyk & Jean-François Moriceau, Panamarenko, Patrick Bernier & Olive Martin, Bernard Piffaretti, Laurent Tixador & Abraham Poincheval, Présence Panchounette, Roman Signer, Patrick Tosani, Donelle Woolford.
œuvres de la collection du Frac des Pays de la Loire

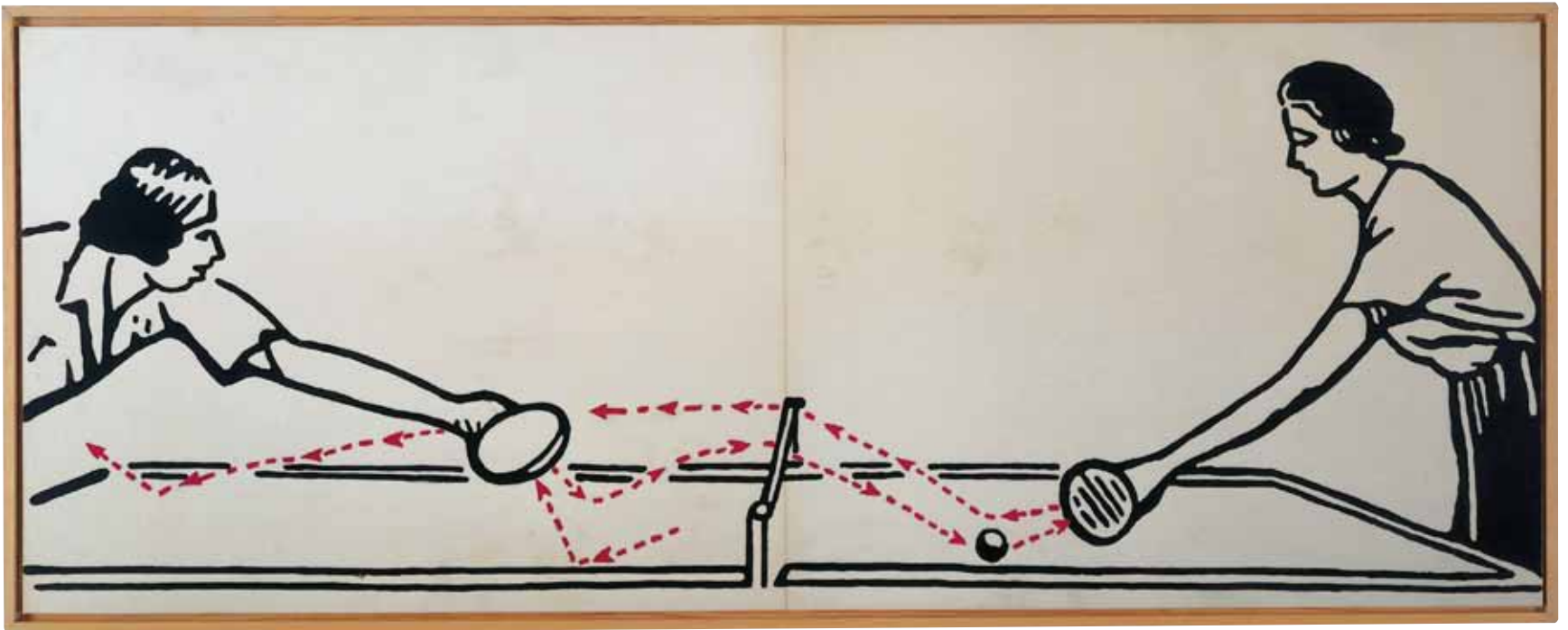
Cette exposition a été réalisée avec la collaboration de l'artiste Olive Martin.

Exposition du 26 avril au 29 juin 2014

CHÂTEAU D'ARDELAY
85500 Les Herbiers

www.lesherbiers.fr / www.fracdespaysdelaloire.com





PLAYTIME

Invité par la commune des Herbiers à investir le magnifique site du Château d'Ardelay, le Frac des Pays de la Loire présente une sélection d'œuvres sur le thème de l'enfance et du jeu. Regards innocents, ludiques, plaisir des matières, des jeux, les artistes nous ramènent ici vers nos plus jeunes années. « Il reste toujours quelque chose de l'enfance, toujours... » écrivait Marguerite Duras.

La règle du jeu

Les enfants, les joueurs de « football » ou d'échecs, jouent avec le plus profond sérieux, sans la moindre velléité de rire.

Johan Huizinga, *Homo ludens*, Essai sur la fonction sociale du jeu (1938)

Les jeux de société, les jeux de hasard ont de tout temps été une composante essentielle de la vie quotidienne des hommes. Cette nécessaire respiration, cette trêve dans le réel représente une manière de renouer avec son enfance, même si cela va bien au-delà de cette quête. Le jeu permet d'instaurer un espace parallèle distant de la réalité, du quotidien, où les règles et les comportements sont définis de manière précise pour un temps donné. Jouer n'est donc pas seulement réservé aux enfants.

Partagés par toutes les cultures, traversant toutes les époques, les jeux sont parvenus jusqu'à nous. Ils traduisent cette permanence de l'humanité « Le jeu est le principe de toute culture » écrivait Sigmund Freud.

Il en est ainsi des jeux d'échecs, qui passionnèrent de grands artistes comme Marcel Duchamp au début du XX^e siècle : face à face avec l'autre, duel minuté et mise en place d'une stratégie opérationnelle pour vaincre et conquérir un territoire fictif.

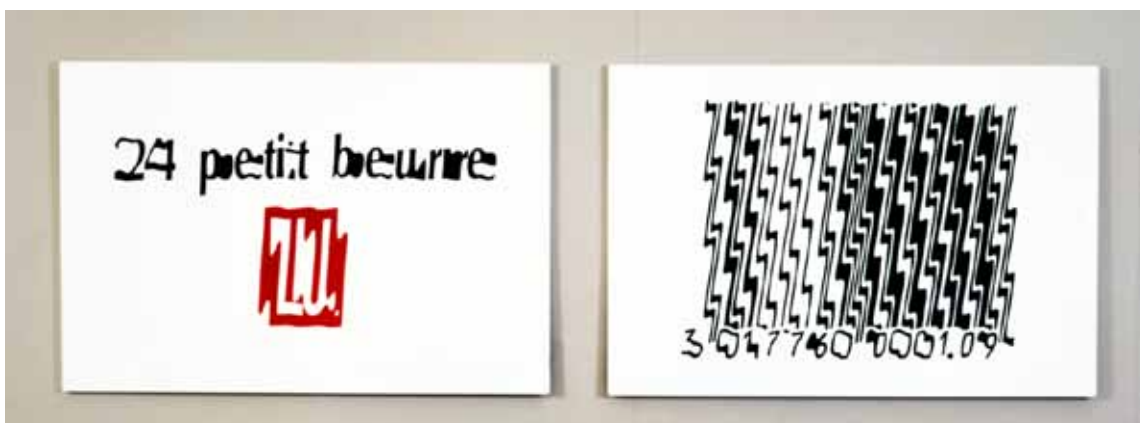
L'Échiqueté réalisée par Patrick Bernier et Olive Martin se pose dans le sillage de Duchamp, tout en creusant sa propre voie. L'œuvre est constituée de plusieurs éléments dont un est exposé ici : un tapis de jeux d'échecs tissé par les artistes sur lequel sont posés les pions du jeu. Le titre *L'Échiqueté*, reprend un terme emprunté à l'héraldique, qui désigne les motifs à carreaux de deux couleurs. En apparence ce jeu d'échecs semble être comme les autres. Mais cela est juste apparent ; s'il y a bien des pions noirs et des pions blancs sur ce tapis, ils sont constitués de deux parties dissociables que l'on peut ré-assembler. Les règles habituelles du jeu d'échecs valent pour *L'Échiqueté*. À un détail près, au lieu de disparaître, les pièces prises se combinent. Les pions, constitués d'une partie haute et d'une partie basse que l'on peut dissocier, s'hybrident, s'échiquètent, en entités mixtes. Mettant en jeu la dualité noir-blanc et la suprématie des pions blancs (ils ont notamment comme avantage de pouvoir démarrer la partie), les artistes proposent une déviation avec des points de rencontres et de métissage. Et offrent la vision d'un monde plus complexe... quand le jeu n'est pas que virtuel mais propose une représentation plus réelle de la société contemporaine.

Avec l'œuvre de Georg Baselitz, dont le personnage se retrouve tête en bas, l'allusion aux cartes de jeux

est une piste de lecture possible. Peintre allemand célèbre pour ces renversements de personnages - sa signature depuis 1968 - Baselitz déjoue les codes usuels de représentation pour questionner les limites entre abstraction et figuration, et opter pour une troisième voie.



Jongler avec les conventions et les règles, détourner les usages, semblent être aussi les maîtres-mots de Wim Delvoye. *Panem et Circences*, titre de l'œuvre présentée ici, provient d'une sentence prononcée par un poète satirique latin de la fin du I^{er} siècle qui reprochait la décadence de Rome, de cette grande civilisation et dénonçait la barbarie des romains : « pour contenter le peuple, donnons-lui du pain et des jeux ». Ici l'artiste s'amuse avec cette sentence et nous offre littéralement un condensé de pain et de jeux. Au traditionnel but de handball, l'artiste substitue la maille du filet par des mailles de plomb qui sertissent les vitraux montrant un boulanger au travail. Pour caractériser ce qui en est jeu dans ses œuvres des années 1980-1990, Wim Delvoye utilise la notion d'émulsion, qu'il distingue de celle de mélange : « dans une émulsion, on doit agiter pour que les éléments se mélangent ». Avec humour l'artiste génère une collision poétique d'images et d'objets traditionnels et populaires. « L'art ne vient jamais de l'art, l'art vient d'une autre réalité », dit-il. Du sport par exemple ? Occupant les médias et les esprits, le sport a en effet



largement inspiré les artistes au cours du XX^e siècle. Records toujours plus spectaculaires, dépassements des limites, et adeptes du toujours plus, les sportifs véhiculent une idéologie de la performance et du résultat. À la beauté du geste sportif, Ernest T. oppose la maladresse. Il retourne une image de deux pongistes qui se retrouvent - par ce jeu de renversement - gauchères. À l'inverse de l'image que véhicule le sport - adresse et exaltation du corps - l'artiste instille une distance critique pour mieux nous faire prendre conscience du contenu d'un tel discours et de ses limites.

C'est également en détournant des images existantes, que Raymond Hains grand photographe et plasticien français a réalisé ses plus grandes pièces. Avant de dérober à la société ses images, ses publicités (les fameuses affiches lacérées), l'artiste place dès les années 1950 devant son appareil photographique des verres épais et cannelés qui transforment le réel en abstraction poétique. Reprenant ce procédé pour le dyptique exposé ici, Raymond Hains déforme l'image des légendaires biscuits LU, des petits beurres de notre enfance. Si cette œuvre évoque nos jeunes années, nos goûters de sortie d'école, elle pointe aussi directement le langage marketing. Ce n'est pas le biscuit qui apparaît, mais le logo de la marque et le code barre du produit. Après la performance sportive mise à mal par Ernest T, c'est le langage publicitaire adressé aux plus jeunes, que questionne Raymond Hains.

Des petits beurres flous et... des nains géants. L'art permet ce jeu, cette mise en scène ludique et dérisoire de notre société, de nos mœurs et nos comportements. Présence Panchounette sculpte un nain triomphant, vainqueur d'un concours de sculpture qui salue ici l'auditoire qui vient de le récompenser. Concours et compétition sont inhérents à l'art du jeu.



04

L'art en jeu

Si l'art se plaît à être un miroir déformant le réel, il aime aussi se remettre en jeu : quand les artistes s'interrogent sur l'art, ses limites et jouent avec ses définitions mêmes. L'art au XX^e siècle s'est intéressé à la technologie, aux sciences, à la culture populaire. Il n'a renoncé à aucun matériaux ni aucun format. Il a conquis de nouveaux territoires, de nouveaux procédés, et ainsi renouvelé ses formes. En sculpture le mouvement et la vitesse ont fasciné les artistes. Dans le film de Peter Fischli & David Weiss, *Le cours des choses* réalisé en 1987, la sculpture s'anime. Avec des artifices issus aussi bien de l'art de la mécanique que tirés d'un manuel de petit chimiste, les artistes mettent en place un théâtre d'objets qui semblent autonomes, ou chaque mouvement en génère un autre. Chutes, accidents, éléments en feu, liquides



05

qui moussent... les réactions en chaîne créent un spectacle haletant, drôle, où le suspense est ménagé. Les œuvres de Jacques Julien présentées sur socle, offrent des saynètes où le récit et l'imaginaire poétique ont toute leur place, prolongeant ainsi ce qui se joue dans la vidéo de Fischli & Weiss aussi bien par les jeux d'équilibre, que dans la narration induite par la mise en scène des objets. Alors que la vidéo du duo suisse joue avec l'opacité et le poids des matériaux, Ann Veronica Janssens réalise une peinture immatérielle faite de lumière colorée. Alors que Donelle Woolford fabrique un tableau en référence au cubisme dont l'assemblage de pièces de bois lui confère une matérialité sculpturale, Bertrand Lavier réalise des photographies à partir de vignettes de peintures extraites d'un album de Mickey (il les copie en les agrandissant pour en faire de véritables toiles abstraites à l'échelle humaine). Est-ce de la peinture ou de la photographie ? Qui est l'auteur de ces œuvres ? Le studio Walt Disney ou Bertrand Lavier ? Faisant éclater les classifications, repoussant les limites de l'art, les artistes produisent des basculements du domaine de la peinture à la sculpture, de la peinture à la photographie, et vice versa pour mieux renouveler notre regard, nous éloigner des stéréotypes et du prêt-à-penser.

Enfant modèle

L'enfance correspond d'ailleurs à cette période de la vie où l'esprit encore candide est - du moins le croit-on parfois à l'excès - encore libre et créatif. Ce mythe de l'enfant innocent a amené à considérer au cours du XX^e siècle ses réalisations comme des modèles. Dessiner comme un enfant, oublier tout ce que l'on sait

pour retrouver cette expression des origines, telle a été l'ambition de certains peintres modernes, de Picasso à Dubuffet en passant par Chaissac. Olga Boldyreff transpose cet exercice en optant pour des dessins où l'on relie entre eux des points numérotés pour que naisse la forme. Pour tracer ces lignes l'artiste utilise le tricotin - matériel par excellence lié à l'enfance. Le dessin de fils rouge à la ligne claire se « pointe » directement au mur.

L'enfance est une période où l'on découvre pour la première fois le monde, l'apprentissage est ainsi fondamental. La peinture de Jean-Luc Blanc montrant une jeune fille se tenant le poignet est issue d'un



06

manuel de vulgarisation scientifique où l'on apprend aux enfants à se prendre le pouls. L'illustration est une sorte de mode d'emploi de ce geste. C'est toujours une photographie qui sert de point de départ aux œuvres de l'artiste. Ou plutôt, un détail de cette photographie. Jean-Luc Blanc n'hésite pas à charger l'image, pour lui donner un nouveau sens, ou souligner un détail dans le détail. Ce qui frappe ici, c'est le grand sérieux de cette enfant qui s'applique à reproduire ce geste « médical », bien loin de l'insouciance.

Renouer avec sa part d'enfance en jouant avec les éléments du monde qui fascinent les plus jeunes. Panamarenko voue une passion démesurée aux engins volants, il associe expérimentation artistique et technologique, pour créer avions, sous-marins, tapis volants, oiseaux. Des constructions spectaculaires, d'une beauté étrange mais aussi ludique. Marie Denis, artiste attachée aux miniatures, aux toutes petites choses revendique son attachement à ses plus jeunes années. Ici elle met en scène un jeu de dominos avec des coccinelles. Forcément éphémère, l'exercice ne peut durer bien longtemps : les coccinelles sont en effet vivantes. Cet écho au monde de l'enfance, ce goût pour l'insaisissable et la fragilité sont également perceptibles dans l'œuvre photographique de Patrick Tosani qui joue avec les échelles, monumentalise les objets de la vie quotidienne : ici un glaçon devient une montagne emprisonnant dans sa glace une petite figurine.

Le XX^e siècle a accordé une place primordiale à l'enfant, le considérant comme un être à part entière. L'adulte regarde souvent son enfance comme un moment privilégié, un paradis perdu. Pourtant cette période n'est pas toujours un long fleuve tranquille : « Mon enfance n'a jamais perdu sa magie, elle n'a jamais perdu son mystère, elle n'a jamais perdu son drame » disait Louise Bourgeois. Mrzyk et Moriceau projettent un monde étrange, proche de l'esprit surréaliste, tant en faisant subir des torsions aux personnages et aux choses figurées que par le contexte dans lequel ils les représentent. Leurs dessins peuvent évoquer ici les cauchemars de l'enfance, un monde dans lequel les monstres ne sont jamais loin...

texte : Vanina Andréani

légendes :

couverture- Patrick Bernier et Olive Martin, *L'Echiqueté*, 2012
 © Patrick Bernier et Olive Martin
 01- Ernest T., *Les Pongistes gauchères*, 1966
 cliché Bernard Renoux
 02- Raymond Hains, *Bien lu, mal lu. Le Code du petit-beurre LU*, 1983
 cliché Alain Chudeau
 03- Bertrand Lavier, *Walt Disney Productions 1947-1995, n° 1 de la série Walt Disney Productions*, 1995
 © adagp, Paris
 04- Jacques Julien, de la série « pièces uniques », 2012
 cliché : DR
 05- Jean-Luc Blanc, *Sans titre (Petite fille)*, 2002 - 2004
 © Jean-Luc Blanc
 06- Patrick Tosani, *Volcan*, 1982 (détail du triptyque)
 © adagp, Paris
 07- Présence Panchounette, *Dwarf, Dwarf II*, 1989
 cliché : DR

>>-> horaires d'ouverture :
 Mercredi, samedi, dimanche et jours fériés
 de 14h30 à 18h30
 Groupes et scolaires : lundi, mardi, jeudi
 et vendredi sur réservation
 T. 02 51 66 95 41
 >>-> entrée libre



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

PLAYTIME

Georg Baselitz, Jean-Luc Blanc, Olga Boldyreff, Wim Delvoye, Marie Denis, Ernest T., Hans-Peter Feldmann, Peter Fischli & David Weiss, Raymond Hains, Ann Veronica Janssens, Jacques Julien, Koo Jeong-a, Bertrand Lavier, Petra Mrzyk & Jean-François Moriceau, Panamarenko, Patrick Bernier & Olive Martin, Bernard Piffaretti, Laurent Tixador & Abraham Poincheval, Présence Panchounette, Roman Signer, Patrick Tosani, Donelle Woolford.
 œuvres de la collection du Frac des Pays de la Loire

Cette exposition a été réalisée avec la collaboration de l'artiste Olive Martin.

>>-> exposition du 26 avril au 29 juin 2014

CHÂTEAU D'ARDELAY
 Rue du Donjon
 85500 Les Herbiers

APRÈS-MIDI JEUX

Le dimanche 15 juin à partir de 16h :

- Initiation à *L'Echiqueté* par Olive Martin & Patrick Bernier
- Présentation de livres d'artistes exposés dans *Playtime*, sur le thème du jeu



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



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.