

# Document d'aide à la visite



## 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, Présence Panchounette, Roman  
Signer, Laurent Tixador & Abraham Poincheval,  
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

»»» entrée libre

CHÂTEAU D'ARDELAY  
Rue du Donjon  
85500 LES HERBIERS

»»» Après-midi jeux, le dimanche 15  
juin à partir de 16h :

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

« 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. »

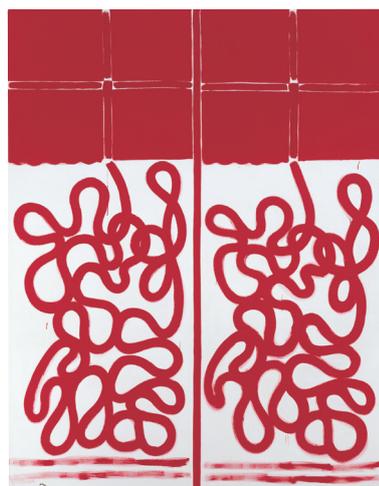
Les analogies entre l'art et le jeu sont  
nombreuses. Règles, partenaires, maîtrise,  
hasard ... un vocabulaire commun aux deux  
domaines permet facilement de passer de l'un  
à l'autre.

Marcel Duchamp, grand joueur d'échecs, adepte  
des jeux de mots et calembours visuels a mis  
en avant cette notion de partenaires. Dans  
sa conférence de 1957 sur « Le processus  
créatif », il développe l'idée selon laquelle  
le spectateur perçoit et donc ajoute sa propre  
contribution au processus créatif. Artiste  
et spectateur deviennent de véritables  
partenaires, le jeu peut s'engager !

Comme l'art, le jeu demande une participation  
active, invite à de multiples parcours... La  
rencontre, la partie se vivent en direct.

### La règle du jeu, le protocole

L'enfant ne joue pas n'importe comment. Il se  
fixe des règles pour que la simple occupation,  
la banale répétition de gestes deviennent  
jeu. Les règles balisent l'action, elles la  
contraignent autant qu'elles la permettent.  
L'enfant comme l'artiste vont tour à tour les  
respecter scrupuleusement, les détourner, s'en  
affranchir. Ils vont jouer avec, s'en jouer.



Bernard Piffaretti se fixe un mode opératoire  
très précis. Le protocole, une fois établi se  
répète et cadre l'acte de création.  
Georg Baselitz impose une nouvelle  
présentation, ses œuvres sont montrées à  
l'envers. En brouillant les codes classiques  
d'accrochage, il cherche à éprouver notre

regard autant que la figuration.

Des exemples réunis dans *Playtime* aux références historiques, notamment les différents protocoles de création des Surréalistes (cadavre-exquis, fragments découpés et collés au hasard ...), les règles que les artistes vont inventer, s'imposer ou détourner sont une entrée riche à explorer avec les élèves.

### Le détournement du réel : un jeu ?

Le morceau de bois devient sabre laser, longue-vue, ou est muni de super-pouvoirs ; le caillou est précieux, magique ou véritable personnage. L'enfant part du réel et le réinvente par le jeu. C'est aussi son regard créatif qui lui permet d'entrevoir le potentiel ludique des petits riens qui l'entourent. L'artiste en détournant le réel, change notre point de vue, notre appréhension. C'est doté d'un tel pouvoir de réinvention du réel que Picasso nous donne à voir une *Tête de Taureau* par un simple jeu d'assemblage.

Dans l'exposition *Playtime*, des artistes détournent, s'approprient objets et images pour mieux déconstruire les jeux de références et de repères. Il y a, en effet, souvent cette interaction entre construction / déconstruction dans le jeu.



Par le transfert de matière, d'échelle, Wim Delvoye ou *Présence Panchounette* nous confrontent par une accroche ludique à une réflexion critique sur le réel et l'art. Car le jeu est aussi amusant que sérieux, il est amusant car sérieux.

Le détournement peut s'accompagner d'une réflexion sur le métissage (Patrick Bernier et Olive Martin, *L'Echiqueté*).

Le détournement peut se faire appropriation, comme dans la démarche de Jean-Luc Blanc : changement de statut, recadrage, format, technique autant d'éléments pour passer de l'informatif à la bizarrerie, changer notre regard sur une image.



Hans-Peter Feldmann, détourne l'imagerie populaire pour interroger les stéréotypes culturels, historiques.

Bertrand Lavier joue très sérieusement avec les mots, les objets, l'art. Par un esprit potache il contribue à une réflexion sérieuse, critique sur l'art.

### Le jeu : entre la maîtrise du geste et le hasard

L'enfant, le joueur, le sportif, l'artiste vont développer habilité et maîtrise. Ils projettent des stratégies tout en restant ouverts, à l'affût des brèches, cherchent à exploiter le hasard, apprendre à en faire un allié. Exploiter le hasard, l'échec, l'accident pour en faire une force, un atout.

William Turner recommandait à l'artiste de ne surtout « pas perdre un accident ». Plin l'Ancien rapporte l'anecdote de Protogène, peintre de renom : ce dernier, n'arrivant pas à peindre l'écume sortant de la gueule du chien qu'il était en train de représenter, lança rageusement son éponge pleine de peinture sur l'image en cours de réalisation. Le résultat dépassa ses espérances ! La tâche ainsi produite, à l'endroit exact, avait la texture désirée.



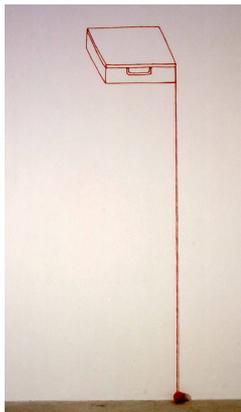
Marie Denis contraint la nature tout en acceptant l'aléatoire pour mieux agir sur notre regard uniformisé. « Ma pratique se nourrit de toutes les stimulations, les impressions vives, irrationnelles et concrètes de la vie qui sont pour moi comme l'huître fait sa perle : un accident qui produit un enchantement »

Ernest T joue avec le renversement de l'image pour interroger l'idée de la performance, de

La maîtrise du geste sportif, comme celle du geste artistique.

## Le jeu, une posture

A observer un enfant, nous comprenons que tout fait jeu. Que cette aptitude au ludique peut aussi devenir une posture. Le parcours quotidien pour aller à l'école devient un espace de jeu : les taches sur le trottoir, sur les murs prennent vie, les insectes rencontrés sont des compagnons ou des ennemis, la marche s'anime, il faut sauter, courir, reculer pour arriver à bon port ! Le jeu devient une posture de vie ... une posture d'artiste ?



Pour Olga Boldyreff, le déplacement se transforme en espace de création, d'échanges. Construire des mondes, réaliser un équilibre précaire, bâtir une entreprise burlesque, voici de nouveaux des points communs à l'artiste et à l'enfant. Mais derrière la poésie et la drôlerie du *Cours des choses* de Fischli et Weiss se cache un regard sérieux sur la vie et ses péripéties.



Le jeu de mots, cher à Marcel Duchamp, trouve un équivalent visuel chez les artistes, notamment, ici Raymond Hains : Lu, référence au goûter de l'enfance, à un pan culturel nantais et au participe passé de Lire ... toute une histoire !



Cette posture permet de poser un regard frais sur le presque rien. Comme nous le propose discrètement Koo Jeong-a.  
Le jeu, c'est aussi la faculté à brouiller les

pistes, comme le fait Ann Veronica Janssens. Son jeu sur l'espace fait vaciller les frontières entre sculpture et peinture.

## en classe ...

Les multiples liens entre l'univers du jeu et celui de l'art, dont quelques entrées viennent d'être abordées sont des accroches stimulantes pour nos élèves à tous niveaux de classe.

Que le jeu soit le principe créateur, ou qu'il soit source d'inspiration c'est souvent dans le pas de côté qu'il propose/impose par rapport au réel qu'il pourra être convoqué. Le jeu peut être appréhendé à différentes étapes de la production : à la phase de projet comme élément déclencheur, dans le processus de réalisation comme mode ou moyen d'action, ou dans la perception de l'œuvre et les différents types de relation au spectateur. L'incitation elle-même peut prendre la forme d'un jeu ...

- Fonction, matière, format, détournement, matière première, toutes les actions sur l'objet peuvent être ludiques et interroger notre rapport au réel et à tous les objets qui le peuplent. Le rapport entre une action ludique et son résultat éventuellement critique pourra être interrogé.

- La ligne de démarcation entre la fiction et la réalité est constamment interrogée, déplacée par les pratiques de jeu : on joue pour de faux en faisant le plus vraisemblable. Comment jouer avec une image ? Dans quel but ? Avoir recours à la fiction pour penser le réel.

- En quoi le rapport à l'œuvre et à l'espace peut-il devenir jeu pour le spectateur ? Quel rôle joue le spectateur ? Doit-il suivre les règles imposées par l'artiste ? A-t-il une marge d'action ?

- La règle, le protocole, le rapport au réel, les jeux de présentation et leurs mises en question ... sont des entrées qui permettent de stimuler la pratique des élèves tout en interrogeant les caractéristiques de l'œuvre d'art.

---

### horaires d'ouverture :

mercredi, samedi, dimanche et jours fériés de 14h30 à 18h30

groupes et scolaires : lundi, mardi, jeudi et vendredi sur réservation : Tél. 02 51 66 95 41

---

Frac des Pays de la Loire  
Fonds régional d'art contemporain  
La Fleuriaye, Bd Ampère,  
44470 Carquefou  
t. + 33 (0) 2 28 01 50 00  
f. + 33 (0) 2 28 01 57 67  
contact@fracdespaysdelaloire.com  
www.fracdespaysdelaloire.com

