



Etienne Pressager,
B-a-ba, 2003, collection du Frac Bretagne
Crédit photographique D.R. © D.R.

L'esprit du jeu

Œuvres du Fonds régional d'art contemporain Bretagne

Gyeongnam Art Museum, Corée
26 août - 24 octobre 2010
Vernissage le 26 août 2010

Art Keller, Vasco Araùjo, Mel Bochner, Etienne Bossut, Jean-Yves Brélivet, Patrice Carré, Nicolas Chardon, Gérard Collin-Thiébaud, Gabriele Di Matteo, Marcel Dinahet, Jean Dupuy, Harrell Fletcher, Ceal Floyer, Daan Van Golden, Raymond Hains, Guillaume Janot, Emma Kay, Julije Knifer, Yvan Le Bozec, Jean Le Gac, Jean-Philippe Lemée, David Mach, Gilles Mahé, Tony Matelli, Vincent Mauger, Vera Molnar, François Morellet, N.E. Thing CO., Aurelie Nemours, L Nicola, François Perrodin, Bernard Piffaretti, Etienne Pressager, Julien Prévieux, André Raffray, Pascal Rivet, Yvan Salomone, Sarkis, Yann Sérandour, David Shrigley, Sturtevant, Yves Trémorin, Jacques Villeglé, Bernard Voïta, David Zérah

Les Fonds régionaux d'art contemporain sont, en France, des structures originales et récentes. Créés au début des années quatre-vingts, à l'initiative du Ministère de la Culture et de chacune des régions, aujourd'hui au nombre de vingt-deux, les Frac sont chargés de trois missions principales :

- constituer et conserver une collection représentative de la création contemporaine,
- diffuser largement les œuvres de leur collection pour favoriser la rencontre entre l'art et le public,
- sensibiliser et former le public aux différentes formes de l'art contemporain.

« Collections nomades », « musées sans mur », gérant et diffusant activement plus de 20 000 œuvres au total, ces structures abordent une nouvelle étape, à propos de laquelle on emploie le terme de « Frac de deuxième génération ». Ceux-ci impliquent de nouveaux équipements, des moyens humains, scientifiques et techniques à la hauteur des collections et des multiples activités qui leur sont liées : diffusion, éducation, formation, documentation. Chaque projet se singularise par une architecture inventive et audacieuse.

Le Frac Bretagne, créé en 1981, constitue une collection, actuellement riche de plus de 3000 œuvres, qui témoigne de l'évolution et de la diversité des démarches artistiques actuelles. Elle se développe selon des axes thématiques volontairement ouverts : l'abstraction, le paysage, la relation à l'histoire.... Régionaux, nationaux, internationaux, des artistes confirmés y côtoient la jeune création.

Pour répondre à l'invitation du Musée d'art **Gyeongnam**, l'exposition réalisée à partir de la collection du Frac Bretagne prend un chemin buissonnier pour s'intéresser aux relations nouées entre l'art et le jeu. Le jeu et l'art ont en commun d'être inséparables de l'activité humaine et de, l'un et l'autre, construire des mondes qui, pour un temps et un espace donnés, érigent leurs propres règles, soustraites à la loi commune. Le jeu en tant que vocabulaire, structure, modèle de fonctionnement, inspire la démarche de nombre d'artistes contemporains. L'esprit du jeu, souvent teinté d'humour, - et les notions qui lui sont attachées de plaisir, de gratuité, d'improductivité - est celui qui relie l'âge adulte à l'enfance. Appropriation, décalage, simulacre, inversion des rôles en constituent certaines formes, l'artiste proposant au spectateur une interaction selon des gammes variées. L'esprit du jeu est aussi celui du divertissement, de l'amusement comme une autre

facette de l'apprentissage. Déclinée en plusieurs ensembles répartis dans les différents espaces du Musée d'art **Gyeongnam**, l'exposition invite à une lecture transversière de la collection du Frac Bretagne, mettant également en valeur les œuvres des artistes nationaux, internationaux et de ceux basés en Bretagne.

Recréation / récréation

L'allitération suggère dans la langue française les liens qui existent entre le fait de recréer, de refaire et la récréation, moment de détente et de repos. La copie, la reprise, l'appropriation et l'imitation sont autant les formes de l'apprentissage que de la création artistique. Dans cette section seront présentées les œuvres de **Guillaume Janot, Etienne Bossut, Emma Kay, Tony Matelli, Bernard Piffaretti, André Raffray, Sarkis, Sturtevant, Bernard Voïta**

Les lettres déchiffrées

Innombrables sont les jeux, solitaires ou de société, qui s'organisent sur les combinatoires de mots, l'entrelacement et l'éclatement des lettres, les glissements sémantiques, les doubles sens ou les passages d'un langage à un autre. Ce sont là les pistes explorées par **Art Keller, Mel Bochner, Jean Dupuy, Ceal Floyer, Raymond Hains, Yvan Le Bozec, Jean Le Gac, David Mach, Etienne Pressager, Julien Prévieux, David Shrigley, Jacques Villeglé**, qui constituent un deuxième ensemble de l'exposition.

Un jeu d'enfant

Le temps de l'enfance est celui des contes et des fables, là où les animaux deviennent les porte-parole des humains, un monde enchanté où l'on peut faire semblant d'être un autre, jouer les aventuriers, les magiciens, les princesses ou encore les conservateurs d'un musée encyclopédique, où l'on peut aussi jouer tous les rôles à la fois comme **Vasco Araùjo, Jean-Yves Brélivet, Gérard Collin-Thiébaud, Gabriele Di Matteo, Harrell Fletcher, Jean Le Gac, N.E. Thing CO., L Nicola, Pascal Rivet, Yann Sérandour, David Zérah**.

Jeux de construction

Tout un pan de l'art de ces cinquante dernières années, héritier du constructivisme et rassemblé schématiquement sous le vocable d'abstraction géométrique, est organisé par des règles strictes, les lois de la mathématique et gouverné par l'esprit de système même si, parfois, un grain de sable, autrement dit le hasard, vient gripper la machine. Ainsi **Patrice Carré, Daan Van Golden, Julije Knifer, Vincent Mauger, Vera Molnar, François Morellet, Aurelie Nemours, François Perrodin** nous invitent-ils à méditer le paradoxe d'un art systématique générateur de dynamisme et d'invention.

La règle du jeu

Dans un registre très différent quoique soumis de même à la contrainte, certains artistes érigent une règle ou une succession de règles précises qui sont la condition de l'existence de l'œuvre. Un *modus operandi* que l'artiste s'applique à lui-même, aux protagonistes quand l'œuvre est collective, ou encore aux spectateurs selon une part variable d'interactivité. Ici les maîtres du jeu sont **Marcel Dinahet, Jean-Philippe Lemée, Gilles Mahé, Yvan Salomone, Yves Trémorin**.

Les généreux espaces du Musée d'art **Gyeongnam** permettent de déployer et d'organiser cette exposition comme un jeu non de sept mais de cinq familles de l'art contemporain. « L'esprit du jeu » comptera 153 œuvres de 45 artistes et sera complétée par un ensemble d'éditions et de livres d'artistes ainsi que par un programme vidéo.

Frac Bretagne - 3 rue de Noyal - 35410 Châteaugiron tél : +33 (0)2 99 37 37 93 - fax : +33 (0)2 99 37 62 26
www.fracbretagne.fr

Contact presse :

Frac Bretagne tél : +33 (0)2 99 37 37 93

Christelle Martin, Aurore Delebarre chargées de la communication / delebarre.fracbretagne@orange.fr

Le Frac Bretagne reçoit le soutien du Conseil régional de Bretagne, du ministère de la Culture et de la Communication - DRAC Bretagne.

Le Frac Bretagne est membre des réseaux Platform, regroupement des Fonds régionaux d'art contemporain et ACB, art contemporain en Bretagne.