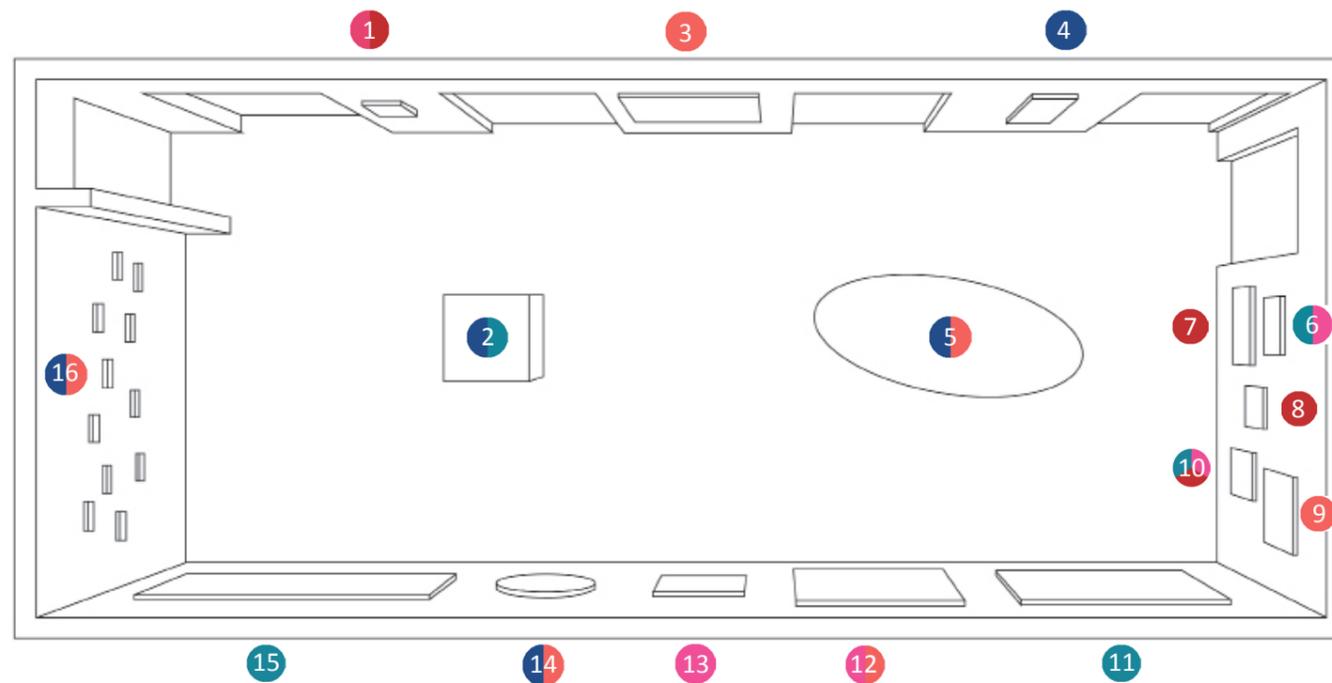


Les élèves de CM1/CM2 de l'école Jean Moulin ont imaginé et écrit 5 parcours thématiques, 5 histoires à partir des œuvres qu'ils ont aussi renommés :

- 1 La petite fille avec la sirène (Salima)
- 2 Le bâtiment parfait (Bakoutoubo)
- 3 Les zigzags (Katarina et Agathe)
- 4 La fenêtre (Éloïse et Léa)
- 5 Mario Kart (Laura)
- 6 Le cimetière des Jeunes Hommes (Bafodé)
- 7 Copier/coller (Pablo et Ayman)
- 8 Les Dés (Cosmin et Enzo)
- 9 GunsTA (Adli et Bambo)
- 10 La Grotte ou Temple Run (Daloba)
- 11 Les Bio-teens ou L'appartement quadrillé (Assia et Fairah)
- 12 Le Labyrinthe (Alexandre)
- 13 Le Tag (Sydney et Emilie)
- 14 Smiley ou Fumer Tue (Eden et Elie)
- 15 Le jour et la nuit (Salma), L'ombre et la lumière (Alexia)
- 16 Mario Man (Caméron et Hafsoiti)

À toi de jouer : Choisi tes œuvres préférées, imagine une histoire et dessine sur le plan ton propre parcours de visite !



Exposition du 23 mars au 7 mai 2015

PIERRE BURAGLIO, ROBIN COLLYER, MICHEL DECTOR & MICHEL DUPUY, GILLES EHRMANN, TONI GRAND, THOMAS HUBER, JULIJE KNIFER, JEAN-PHILIPPE LEMÉE, VINCENT MAUGER, BEVIS MARTIN & CHARLIE YOULE, TANIA MOURAUD, YVES TRÉMORIN, ERIKA VOGT, DAVID ZÉRAH

Une proposition conçue avec les élèves de CM1/CM2 de l'école Jean Moulin et les artistes Bevis Martin & Charlie Youle, à partir de la collection du Frac Bretagne. En coopération avec la Crie centre d'art contemporain, le Frac Bretagne et l'ESPE de Bretagne.

LA CRÉE
CENTRE D'ART
CONTEMPORAIN
RENNES F

rennes.fr
VILLE EN INTELLECTUALITÉ

ESPE
École supérieure
du professorat
et de l'éducation
supérieure

FRAC
BRETAGNE

frac bretagne
Fonds régional
d'art contemporain

Parcours Matières

Mario saute de boîte en boîte 16 pour aller voir son ami Luigi sur le soleil.
Ils voient le soleil qui fume des nuages 14 .
Ils redescendent sur Terre par une échelle très très grande qui va jusqu'à l'infini 4 .
Ensuite, Mario et Luigi vont chercher leur moto dans le garage de la tour 2 pour faire du circuit 5 .

Parcours Paysage

Le jour et la nuit 15 . Cette œuvre donne le chemin pour suivre l'exposition. Il y a une carte blanche pour le jour, si on appuie dessus tout devient jour ; et une carte noire pour la nuit, si on appuie dessus tout devient nuit.
Ensuite on trouve L'immeuble parfait 2 , c'est une maquette qui a plusieurs matières : il y a du béton, du fer et de l'aluminium. Il est en construction.
L'appartement quadrillé 11 est dans l'immeuble parfait. C'est un appartement en construction, on le voit en 3D. Il est fait en craie écrasée et mouillée.
Ensuite on rentre par la porte du Temple Run 10 et on arrive dans Le Cimetière des Jeunes Hommes 6 . Ce cimetière se situe au Japon et c'était dans le passé parce que c'était en noir et blanc.

Parcours Noir et Blanc

1 La petite sirène a dit à la petite fille de la maison en coquillages d'aller dans la grotte 10 qui est dans le cimetière des dragons 6 pour découvrir les œuvres et les diamants en forme de coquillage : il y a des diamants blancs et d'autres foncés. Les tags 12 sont comme des ombres chinoises. L'ombre et la lumière est une carte aux trésors 15 Ce trésor brille dans l'ombre comme si c'était une lumière. Il y a des couronnes, des colliers, des bagues... La petite fille ramène tous ces arts à la galerie EC'ARTS.

Parcours Portrait

Les dés 8 . Créé par Erika Vogt en 2004. Cela nous fait penser à des dés qui planent grâce à l'apesanteur. Il y a quatre dés dans l'œuvre. On a l'impression qu'il y en a beaucoup car il y a des miroirs.
Fumer tue 14 . Créé par Charlie et Bevis en 2011. On voit un smiley qui fume. Il est fait en bois et argile colorée et du fer et du coton.
La petite fille et la sirène 1 . Créé par Gilles Ehrmann. La villa est recouverte de coquillages.
Temple run 10 : Gilles Ehrmann en 1982. Le monument se trouve en Italie, le Temple run fait penser à un jeu vidéo.
Copier coller 7 créé par Vincent Mauger en 2007. L'œuvre a été faite avec du PVC. Ça ressemble à un oiseau.

Parcours Jeux Vidéo

Je commence par aller voir l'œuvre Mario Man 16 . Il y a onze boîtes en bois qui ont été peintes, ça a été fait en 1993, ça a été créé par Tania Mouraud. La couleur grise du fond sert à faire ressortir les boîtes. On l'a appelée comme ça car ça nous a fait penser à Mario.
La deuxième œuvre qu'on va voir va être Les zigzags 3 . Cette œuvre fait penser à quand je joue aux jeux vidéo, quand tout d'un coup ça s'arrête ça fait des zigzags. Elle a été faite en 2000 par David Zérah.
Ensuite je me dirige vers Le Labyrinthe 12 . C'est un tableau avec des traits noirs qui font penser à un labyrinthe. C'est une peinture faite par Julije Knifer.
Je me retourne vers Le Circuit de Mario 5 . Il est en bois, il a été fait en 1976. Cette œuvre fabriquée en France, ça me fait penser au circuit Mario Kart 7.
Pour finir nous allons voir GunsTA 9 . On voit un pistolet sur un tissu orange. Fait par Yves Trémorin en 2000. Il me fait penser à un jeu qui s'appelle GTA car dans GTA nous pouvons faire des braquages avec des pistolets.

Merci aux élèves de CM1/CM2 de l'école Jean Moulin : Ayman, Eden, Pablo, Léa, Kylian, Sydney, Fairah, Salma, Katarina, Salima, Alexandre, Emilie, Bafodé, Bambo, Daloba, Caméron, Agathe, Eloïse, Hafsoiti, Cosmin, Assia, Elie, Enzo, Adli, Laura, Bakoutoubo, Alexia.

Le projet :

Qu'est-ce qu'une exposition et comment est-ce qu'on la fabrique ? C'est à ces questions qu'ont répondu les élèves de la classe de CM1/CM2 de M. Charpiot et Mme Diemahave de l'école Jean Moulin à Rennes, aux côtés des artistes Bevis Martin & Charlie Youle.
Bevis Martin & Charlie Youle s'intéressent à l'étrangeté qui réside dans la transmission des savoirs, que ce soit à l'école, dans les musées ou ailleurs. Puisant dans la culture populaire, les loisirs ou les livres d'école, leur travail explore la pédagogie, l'absurdité des modes de communication et leur représentation ainsi que les émotions qu'implique le processus d'apprentissage.

Pour le projet IKT Fab', les artistes ont partagé leur processus de création et imaginé une exposition avec les enfants sur le thème du jeu, en écho à la biennale de Rennes PLAYTIME. Les enfants ont expérimenté le choix des œuvres à partir des collections du Frac Bretagne et la conception de la scénographie de l'exposition avec les artistes.

Infomations pratiques :

Galerie EC'ARTS / ESPE de Bretagne
153, rue Saint-Malo - 35000 Rennes
Tél. +33 (0)2 99 54 64 44
Contact : Magali Bigaud

Ouvert le lundi, mardi, mercredi, jeudi et vendredi de 9h à 17h

Visite enseignants et partenaires : Mercredi 25 mars à 14h30

**1. Gilles Ehrmann, *Le passeur Hippolyte en Vendée*,
6. *Le facteur Ferdinand Cheval à Hauterives*,
10. *Bomarzo, Italie*,
Photographies noir et blanc, de l'ensemble *Les Inspirés et leurs Demeures*, 1962 / 1982
Collection Frac Bretagne**

En 1962, Gilles Ehrmann publie *Les inspirés et leurs demeures* qui restitue son long parcours insolite à travers les demeures fantasques d'anonymes, celle du Facteur Cheval ou bien celle d'Hippolyte Massé. De cette dernière, couverte de coquillages et de statues de plâtre peint, il ne subsiste guère que cette photographie. Au *Parc des monstres* de Bomarzo (Italie), il immortalise la *Porte de l'Ogre* dont la bouche monumentale évoque celle des enfers. Poésie de la forme et rigueur du reportage caractérisent ce projet.

**2. Robin Collyer
Home Box Office, 1983
Aluminium anodisé, ciment, zinc, acier galvanisé et peint
Collection Frac Bretagne**

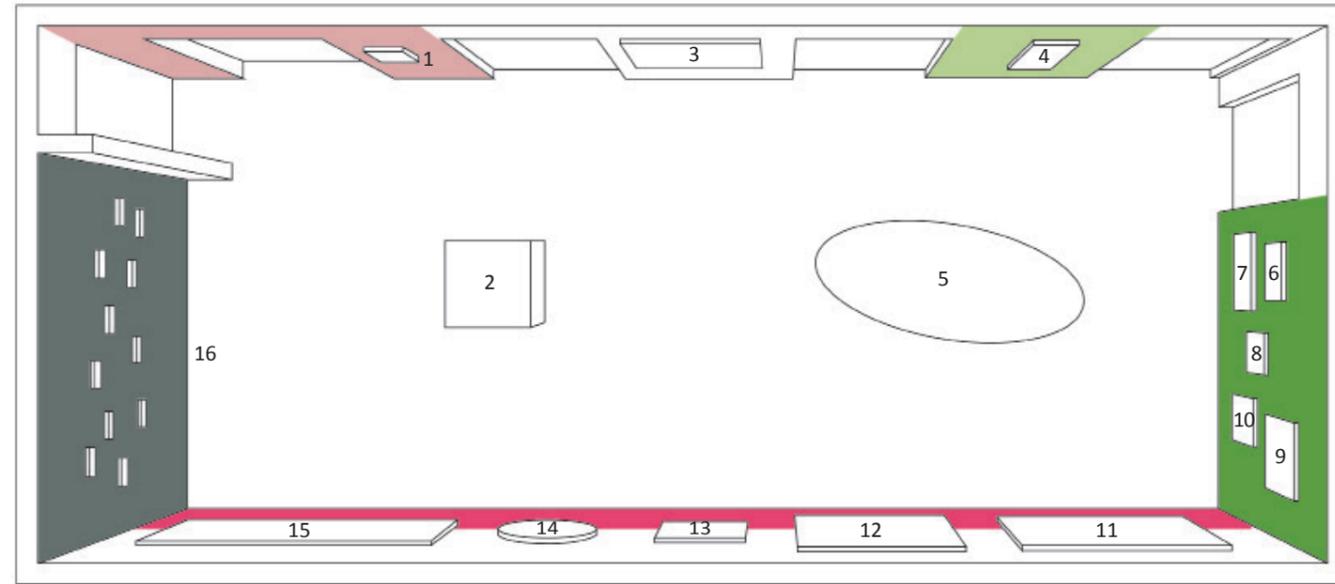
Les œuvres de Robin Collyer mettent souvent en opposition le bâti et des paysages caractéristiques de zones commerciales et résidentielles. *Home Box Office* est constituée de trois éléments issus de l'industrie dressés l'un près de l'autre. Ces volumes d'acier et de béton évoquent, dans leur organisation, l'urbanisme moderne. Evoquant des immeubles de bureau vus en plongée, cette sculpture est perçue à l'échelle d'une grande maquette.

**3. David Zérah
Panton (Warm Red 2x CVC, Yellow 2x CVC, Rhodamine red CVC, 2905 CVC, Reflex Blue CVC), 2000
Impression jet d'encre contrecollée sur aluminium
Collection Frac Bretagne**

La photographie est l'outil privilégié de David Zérah. De format et de sujet divers, ses images montrent des scènes ordinaires, familiales, des paysages ou des objets du quotidien. *Panton* associe deux références liées au graphisme et au décor : la gamme pantone, nuancier de couleur utilisé par les imprimeurs et le nom du designer Verner Panton, créateur d'une célèbre chaise à la forme courbe et ondulante.

**4. Pierre Buraglio
Fenêtre, 1981
Bois et verres bleu, vert et blanc
Collection Frac Bretagne**

« Peintre sans pinceau », Pierre Buraglio refuse la séduction et la virtuosité, préférant rendre visible son processus de travail. Dans la série des *Fenêtres*, il récupère des châssis dont il conserve les traces d'usure comme signes de leurs qualités picturales insoupçonnées. L'étagement des couleurs, le vert et le bleu, font référence à la structure basique d'une peinture de paysage. Cependant l'absence de représentation et la transparence du matériau ne livre qu'un point de vue sur le mur.



**5. Toni Grand
Sec Equarri - abouté en ligne courbe fermée, 1976
Bois
Collection Frac Bretagne**

Toni Grand utilise le bois, façonné pour mieux en montrer la forme naturelle, grâce à toute une série d'opérations : scier, fendre, équarrir, débiter, coller. *Sec Equarri - abouté en ligne courbe fermée*, par son titre rend compte de l'état d'origine du matériau puis des interventions successives qu'il a subies. Dessin dans l'espace, cette sculpture existe autant par son contour que par le vide qu'elle définit.

**7. Vincent Mauger
Sans titre, 2007
Sérigraphie en blanc sur PVC
Collection Frac Bretagne**

Le rapport à l'espace et à ses contraintes est une composante essentielle du travail de Vincent Mauger. Il utilise des matériaux préfabriqués, brique, bois, carton, mélaminé. *Sans titre* fait partie d'une série de cinq sérigraphies imprimées sur des planches de découpe. Des formes géométriques blanches, figurant les chutes de papier, sont éparpillées sur la surface comme une sorte de cartographie cosmique.

**8. Erika Vogt
Number Portrait 3, 2004
Tirage jet d'encre couleur type C-Print
Collection Frac Bretagne**

Erika Vogt s'intéresse au processus physique de création d'images et d'objets en entremêlant sculpture, vidéo, photographie, peinture ou dessin. Pour la série *Number Portrait*, elle a construit un dispositif qui permet de montrer toutes les faces de plusieurs dés en une seule image. La multiplication des points de vue propose un portrait de l'objet à la manière cubiste.

**9. Yves Trémorin
G#4, 2000, De la série *Guns*
Ilfochrome plastifié encadré
Collection Frac Bretagne**

Yves Trémorin revisite par séries successives, les genres de la photographie : portraits, paysages, natures mortes. Ces images, très réalistes à première vue, révèlent aussi la part symbolique des sujets choisis. La série *Guns* superpose ainsi la vision d'un jouet enfantin et la violence sous-jacente à la mythologie et à l'usage des armes à feu.

**11. Thomas Huber
Theaterszene, 1999
Marqueur et acrylique sur bois
Collection Frac Bretagne**

Thomas Huber produit de grandes toiles à la figuration presque naïve. Simples, en apparence, ces images ne cessent pourtant de poser la complexité des rapports entre la réalité et le tableau. *Theaterszene* allie l'usage de la peinture et du dessin. Celui-ci, en blanc sur fond bleu, propose une vue en perspective, traitée comme un plan d'architecte.

**12. Julije Knifer
Sans titre, 1990
Acrylique sur toile
Collection Frac Bretagne**

Julije Knifer a choisi d'utiliser exclusivement l'horizontale et la verticale, de réduire sa palette au noir et blanc, supprimant toute allusion au monde matériel. Le méandre, unique motif de son œuvre, se déploie au fil du temps selon de multiples variations. Chaque toile représente à la fois une séquence autonome et une étape d'un projet au développement infini.

**13. Michel Dector & Michel Dupuy
Bush (Carcassonne - Paris), 2006
De la série *Carottage*
Peinture acrylique aérosol sur toile
Collection Frac Bretagne**

Michel Dector et Michel Dupuy s'intéressent aux faces cachées de l'environnement urbain. Ils recherchent et photographient dans l'espace public des traces qui associent histoire contemporaine (slogans contestataires...) et usages des passants (graffitis...). Les textes, soustraits à leur milieu d'origine, sont ensuite transposés dans le monde l'art.

**14. Bevis Martin & Charlie Youle
Smocking, 2011
Bois, céramique, coton, gouache**

Bevis Martin et Charlie Youle ont conçu cette œuvre, comme un objet pédagogique improbable fait par ou pour les enfants. En référence à divers sujets tabous dans le monde de l'enfance, comme la saleté ou l'alcool, *Smocking* emprunte une image enfantine pour évoquer le tabagisme. Le visage simplifié avec sa cigarette, sorte de cheminée absurde, représente à la fois un personnage malade, un soleil, un smiley triste et une abstraction géométrique gâchée.

**15. Jean-Philippe Lemée
Inspiration, d'après Nicolas Poussin, 1989
Acrylique sur toile
Collection Frac Bretagne**

Les toiles proposées par Jean-Philippe Lemée résultent de l'application d'une méthode. Celle-ci fait intervenir diverses personnes, l'artiste se réservant la fonction de concepteur. *Inspiration, d'après Nicolas Poussin* a ainsi été conçu à partir d'un croquis issu de la description orale de la peinture d'origine. Ce dessin a ensuite été dupliqué et agrandi à l'échelle d'un tableau.

**16. Tania Mouraud
De la Décoration à la décoration (Pays-Bas), 1993
Acrylique sur bois
Collection Frac Bretagne**

Peintures, photographies, vidéos, installations urbaines, les œuvres de Tania Mouraud relèvent d'un art basé sur la perception et les signes visuels. Marque distinctive ou décoration murale, *De la Décoration à la décoration (Pays-Bas)* est une série de volumes colorés qui reproduisent les motifs et la texture des rubans de récompenses nationales néerlandaises. Installés sur un mur gris, ils forment une composition abstraite tout en faisant référence, pour l'artiste, au genre classique de la peinture d'histoire.