



CENTRE D'ART FIAA - **LE MANS** - LA VISITATION

Chargée des publics Claire Emond
claire.emond@fiaalemans.com

AVANT-PROPOS

Le centre d'art FIAA présente une exposition consacrée à l'artiste mondialement reconnu ERRÓ (Gudmundur Gudmundsson) peintre et graveur Islandais cofondateur du mouvement de la Figuration Narrative en France. Ses œuvres sont constituées de collages d'images glanées dans différents médias populaires comme la publicité, la bande-dessinée, ou encore la presse, cotoyant des références à l'histoire de l'art. Il crée ainsi des assemblages reflète de notre société à travers les époques.

Le centre présentera 21 toiles, 11 collages originaux, des lithographies ainsi que des digigraphies contemporaines allant de 2020 à 2023. Ces œuvres créent une réinterprétation du flux d'images qui nous entoure pour en faire une narration qui témoigne de l'histoire du 20 et 21 ème siècles. Son œil est critique et satirique mais jamais dénué d'humour, avec un travail haut en couleur accessible à tous.



Le lion , 114x195cm, 2018

BIOGRAPHIE

Gudmundur Gudmundsson, dit Erro peintre et graveur Islandais est le cofondateur du mouvement de la Figuration Narrative en France. Il y rencontre dès 1958 les artistes du mouvement surréaliste comme André Breton mais aussi Max Ernst, Man, Joan Miro ou encore Marcel Duchamp. Ses œuvres sont constituées de collages de plusieurs images glanée dans différents médias populaires comme la publicité, le bande-dessinée, les mangas ou encore la presse. Il les assemble pour en faire des images souvent satiriques des sociétés capitalistes et communistes, critiquant leur propagande. Toujours dans le mouvement du temps, chaque œuvre est reconnaissable grâce aux figures de la pop-culture qu'il utilise mêlé à des figures politiques, ou encore à des œuvres de l'histoire de l'art.

Né le 19 juillet 1932 à Olafsvik en Islande, il est formé de 1949 à 1954 à Reykjavik et Oslo en Norvège puis à Florence en Italie. Il s'installe à Paris en 1958. Il commence ses premiers collages la même année à partir de revues scientifiques et d'illustrations de magazines, ce qui donnera lieu à sa première exposition personnelle à Paris en 1960. En 1964, toutes ses peintures sont précédées de ses esquisses : le collage aura donc un double statut : œuvres à part entière(longtemps restées secrètes) et esquisses en prévision d'une toile peinte. Lors de son premier séjour à New-York en 1963-64, il fera la rencontre des artistes du *pop-art* et commencera à intégrer les personnages des *comics* dans ses œuvres.

ERRÒ EN QUELQUES DATES CLÉS

1958-1959 s'installe à Paris et réalise les assemblages *Mécamasks*. Entreprenant une centaine de collages sur lesquels s'appuieront plusieurs toiles. Plus particulièrement les « mécacollages » associant visages de mannequins et éléments mécaniques.

1960-1961 Participe en France et en Italie aux Anti-procès, manifestations artistiques contre la guerre en Algérie, la torture et le racisme.

1963-1964 il renonce définitivement à inventer des formes personnelles et ne compose qu'à partir d'images de masse.

1966-1967 Erro réalisera plusieurs films dont *Stars*, montage photographique d'actrices de cinémas, et *Grimaces*, défilement de visages grimaçant d'artistes internationaux (Le film sera diffusé lors de l'exposition au centre d'art FIAA).

1969-1971 Son exposition à l' ARC, Musée d'art moderne de Paris lui apporte une reconnaissance internationale.

1975-1976 La première exposition itinérante du Centre Pompidou en France est consacrée à son œuvre.

1982 Il conçoit une affiche pour la Coupe du Monde de Football en Espagne.

1999 Il est exposé à la Galerie Nationale du Jeu de Paume à l'occasion du passage à l'an 2000 : *Image du silence*, une grande exposition thématique qui sera également présentée à Marseille, Riga et Helsinki.

2008 Exposition *La Figuration Narrative, Paris 1960-1972* au Grand Palais, Paris

2010 Exposition *Erro 50 ans de collage* au centre Pompidou à la galerie d'art graphique.

« Je suis né à l'ouest de l'Islande, tout près du glacier où Jules Verne commence son voyage au centre de la Terre! Dans une des mille petites îles au cœur d'un fjord énorme où la marée est parfois de 12 mètres... Nous sommes très curieux, nous, Islandais. Nous parlons la même langue qu'au IXe siècle. Le Vieux Norrois, le Latin scandinave. Ma curiosité, mon envie de bouger, de ne pas rester sur place viennent peut-être de là ».



Tic City, 114x195cm, 2018

PROCESSUS DE TRAVAIL

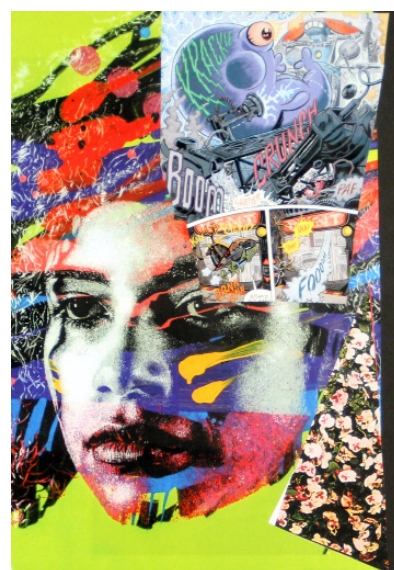
DU COLLAGE À LA TOILE

ERRÒ travaille avec un processus en 3 étapes : **L'ACCUMULATION** de documents découpés dans différentes sources ; **L'ASSEMBLAGE**, selon des thématiques, transposé sur un support. Il crée alors une banque d'images et les « brasse » en réalisant une cartographie mentale. Puis le **REPORT SUR LA TOILE**, le dessin et la couleur en utilisant une peinture laquée (un émail glycérophtalique) qui facilite l'aspect lisse et brillant des couleurs.



Pour lui les **COLLAGES** sont la part de son travail la plus enthousiasmante car la plus libre. Comme une écriture automatique, il y trouve des solutions formelles afin de saturer l'espace de son support. Il accumule des milliers de documents, desquels il découpe des fragments (personnages, formes...) et ensuite les range par thématiques comme des banques d'images. Il découpe dans la matière des autres puis procède à ses collages/montages et associe les différents éléments par compositions colorées, structures narratives, ou encore thématiques à la recherche du bon format du plus petit au plus grand.

« Mon plus grand plaisir c'est le collage. Je suis avec les matériaux, j'ai une trentaine de tiroirs avec des sujets différents. Je classe tout, la politique, les objets, les portraits, les dictateurs. Mon inspiration vient aussi en parcourant ces trouvailles. (...). »



THÉMATIQUES

Certaines toiles présentent différents « *scapes* » qui sont des compositions monothématiques, faites d'accumulations organisées en paysages panoramiques. Mais aussi des compositions plus légères qui font se côtoyer des œuvres de Picasso, des portraits de Raphaël avec des super-héros. L'imagerie pop américaine avec les *comics* Marvel, Mickey Mouse se transforme avec le temps en figures *kawai* des mangas japonais. Ces œuvres travaillent toujours avec les imageries qui nous entourent, jamais figées et toujours en mouvement à travers les époques.



The birthday party, 185x154 cm, 2025

« La peinture doit être de son temps et refléter son époque »



Oops, 102x89 cm, digigraphie sur toile, 2023

On peut faire un lien avec le copier/coller numérique ou encore les montages photographiques sur des logiciels mais l'artiste conscient de ce lien ne fonctionne pas dans ce sens, il met l'accent sur le fait de faire un « bon tableau ». Dans cet élan et ne refusant pas les nouvelles techniques, ERRÒ a également réalisé des « digigraphies » ces dernières années. Ce procédé d'impression numérique sur papier ou sur toile initié par l'entreprise japonaise Epson à vu son origine dans la volonté de donner une alternative plus simple que la sérigraphie et lithographie, car accessible à tous. D'ailleurs aujourd'hui les tirages numériques numérotés, les prints sont de plus en plus utilisés par les artistes pour diffuser leurs œuvres.

ERRÒ en fait des « toiles imprimées » avec le même procédé de collage mais ici numérique puis les retravaille à la peinture. Le terme est « réhaussé » ce qui signifie que ce sont des œuvres uniques. C'est un procédé nouveau pour le peintre qui aujourd'hui peint moins mais garde une grande pratique du collage.

Il travaille particulièrement 5 grandes thématiques sous forme de séries formelles ou narratives qui déploient la thématique jusqu'à son épuisement total.

LES MÉTACOLLAGES : Mélanges de formes mécaniques à des figures féminines, mannequins stéréotypés à travers la société de consommation.

Exemple : Dans l'exposition, nous présenterons l'œuvre *6 faces Ole*, provenant de la série des « *méca-make-up* » où il associe des visages de mannequins découpés dans la presse avec des éléments mécaniques, comme des gents de voitures, et des éléments de la consommation de masse.



6 faces olle, 181x102 cm, 2021

POLITIQUES : Traite principalement de la politique internationale à partir d'images de propagande.

LES CONQUÊTES : Violence et guerre

LES COMICS : Puise dans les *comics* américain, qui constituent un répertoire de monstres et supers héros.



Sérigraphie, 2023

ARTS : Utilisation de reproductions de tableaux de la même manière que la publicité. Les œuvres sont reproduites et traitent comme de simples images et associées à différents objets. Juxtaposés parfois à des éléments de consommation.



Sans titre, 150x160 cm , 2020

ŒUVRES MULTIPLES

La technique de la lithographie a été inventée en 1796 par Aloys Senefelder en Allemagne. C'est une technique de gravure plus simple et plus rapide car elle permet une plus grande liberté pour les artistes que les techniques de gravure traditionnelle. Les artistes dessinent de manière libre et spontanée sur une pierre lithographique (calcaire poreux) qui absorbe l'eau et repousse les matières grasses. Avec un crayon gras ou des encres spécifiques qui refusent l'eau, on peut alors créer son motif qui sera retranscrit sur le papier. Très prisée par les peintres, la lithographie permet d'avoir les mêmes qualités que la peinture (couleurs, matières...) et d'être éditée en plusieurs exemplaires (toujours numérotés) ce qui permet une plus large diffusion.



Détail, aquagravure

Dans cette tradition, ERRÒ a créé de nombreuses lithographies tout au long de sa carrière, où l'on retrouve ses thématiques. Mais il a aussi exploré des techniques de diffusion moins répandues comme l'aqua-gravure, développée par un atelier nommé *l'Estampe* se trouvant à Strasbourg.

L'aqua-gravure fut mise au point par Bernard Pras (photographe plasticien français) en 1989 avec le papetier Jacques Bédoux (maître d'art au Moulin du Verger). Le premier atelier a été créé en 1990 à Montreuil puis à Paris en 2006, qui fermera en 2013. Depuis 2014, le seul atelier se situe à Strasbourg créé par Thierry Lacan pour les éditions *l'Estampe*.

L'aqua-gravure se caractérise par la création simultanée du papier et de la gravure. L'artiste taille son motif en bas relief sur un support (bois, cire ...) puis la feuille de papier est confectionnée dans l'atelier avec une pâte à papier et comprimé dans un moule jusqu'à ce que l'eau s'écoule. Le moule peut être coloré directement « à la poupée » technique manuelle, pour chaque estampe et se pose sur la pâte à papier puis mis sur presse. Une grosse pression de plusieurs tonnes se fait graduellement sous presse et s'en suit une longue étape de séchage (plusieurs semaines) et enfin une retouche à la main des couleurs pour affiner les détails. Cette technique peu répandue ouvre la voie à de nouvelles possibilités grâce aux volumes et la matière particulière qu'elle crée. L'impression devient un véritable objet au delà de la matrice existante.

UNE PEINTURE CONTEMPORAINE

Dans l'exposition présentée au centre d'art, ERRÓ nous plonge dans les œuvres qu'il a réalisées ces 10 dernières années. Toujours dans la collection d'images, son vocabulaire graphique évolue avec son temps. Sa matière première collectée dans les images d'aujourd'hui quitte peu à peu les *comics* pour aller vers les dessins animés (Les Supers Nanas) ou encore les mangas et figures *kawai*. Les différents éléments hétérogènes graphiquement, temporellement, prennent une nouvelles signification et créent un nouveau récit.

C'est en 1964 que le collage devient son processus unique de travail avec l'idée que tout a déjà été photographié, filmé et dessiné. C'est encore plus vrai aujourd'hui, et il joue de cette saturation graphique dans ces toiles, en les composant de manière ludique afin de nous questionner sur les espace visuels publics et sociaux.

Ses compositions peuvent être comparées au *ALL OVER* de Jackson Pollock, où l'espace de la toile est complètement saturé, rempli jusqu'aux bords avec des compositions fortes en couleurs et en graphisme qui en font parfois des œuvres dures au regard. Le spectateur doit y trouver une porte d'entrée (un élément reconnaissable) pour ensuite en faire une lecture. Les couleurs vives et fortes renforcent le sentiment de saturation. Au premier regard, on pourrait même penser qu'il n'y a aucune logique, mais les œuvres sont extrêmement structurées et c'est justement sur ce point que la peinture d' ERRÓ est contemporaine.



Red dragon, 184x124 cm, 2025

NOTIONS PRINCIPALES

Dans chacune des oeuvres d' ERRÒ nous pouvons retrouver un vocabulaire plastique :

LES FIGURES : personnages, créatures hybrides ou encore caricaturales, les œuvres du peintre sont toujours habitées.

JUXTAPOSITION - FRAGMENTATION : les compositions sont toujours précisément mises en place pour créer une saturation de l'espace de la toile.

LA COMPOSITION : souvent disposée en cases comme les bandes dessinées.

LES COULEURS : Vives, saturées, très contrastées, réalisées en aplats, il y a peu d'espace vide ou sans couleurs dans les oeuvres.

LE DÉTOURNEMENT : changer le sens d'une image en la modifiant, la sortir de son contexte original.

NARRATION VISUELLE : faire récit, donner du sens, créer un message.

ACCUMULATION/SATURATION : montage d'images de diverses ressources puis associées pour faire sens .

CULTURE POPULAIRE et de masse pour en faire un appropriation artistique.

LIENS AUX PROGRAMMES

Cycle 2

Expérimenter, produire, créer : S'approprier les éléments du langage plastique, Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines plastiques
Se repérer dans les domaines liés aux arts-plastiques : établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.

Cycle 3

Les représentations plastiques et des dispositifs de présentation : Les différences de catégories d'images, la narration visuelle.
La fabrication et la relation entre l'objet et l'espace : hétérogénéité et cohérence plastique.

Cycle 4

La représentation; image, réalité et fiction : la ressemblance, la narration visuelle, l'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation, la signification des images .
L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur : la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre.

Lycée

Représentation, ses langages et ses moyens plastiques : La ressemblance et les questions liées aux écarts en art.

La figuration et l'image, la fiction et le réel.

La matérialité de l'œuvre et l'objet : les différents supports

L'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

VISITE GUIDÉE

Les élèves seront invités à parcourir l'exposition à travers une réflexion sur les images issues de différents médias populaires et à comprendre comment leurs assemblages peut provoquer une nouvelle narration, un nouveau sens. Avec différents questionnements sur l'influence des images sur notre manière de voir le monde, le pouvoir des images dans notre société ou encore comment parlent-elles de notre monde.

OBSERVER / VOIR : - reconnaître des images et les situer (publicité, bandes-dessinée, comics...)

- La saturation de l'espace

INTERPRÉTER / COMPRENDRE : - le message, le récit, le sens, la symbolique

QUESTIONNER / REGARD CRITIQUE : - prendre du recul

- questionner les images qui nous entourent

ATELIERS

JOUER AVEC LES IMAGES (CP-CM2) Durée 1h20 - Matériel fourni

En partant du principe de l'écriture automatique, les élèves auront à disposition un corpus d'images issues de différentes sources (Bande-dessinée, œuvres d'art, magazines de divers sujets, pub...) afin de créer un collage/dessin qui fait sens. Il devront créer une narration visuelle à travers une composition plastique qui mélange différents univers.

MESSAGE COLLÉ (TOUS NIVEAUX) Durée 1h20 - Matériel fourni

Après la visite guidée, les élèves sont invités à travailler avec différents types d'imageries afin de créer un collage à la manière d' ERRÓ. Dans leurs collages, il devra y avoir un « message » qui sera lisible par l'exploitation des différents médias (livres, bandes-dessinées, journaux, pub) et par une composition dense mais qui reste lisible. Les élèves restent libre d'exploiter la thématique qu'ils souhaitent (société de consommation, les réseaux sociaux, l'écologie...etc)

Réservation de votre visite

Nous accueillons les groupes scolaires les matins (hors ouverture au public) de 9h15 à 12h, du mardi au vendredi. Vous pouvez réserver une visite guidée, une visite/atelier ou encore venir en autonomie avec votre classe.

INFORMATIONS ET RÉSERVATION

Claire Emond (chargée des publics)

07 48 72 01 51 - CLAIRE.EMOND@FIAALEMANS.COM

MATERNELLES/PRIMAIRES

(à partir de 30 élèves constitution de deux groupes d'élèves)

Visite guidée 20€

Atelier plastique 4€ par élève

Une visite guidée adaptée autour de quelques œuvres pré-sélectionnées avec une activité plastique en fin de visite.

COLLÈGES/LYCÉES

(à partir de 30 élèves constitution de deux groupes d'élèves)

Visite guidée 35€

Atelier plastique 7€ par élève

Une visite guidée adaptée aux différents niveaux autour des expositions en cours ou d'autres thématiques générales.

TARIFS GROUPES SCOLAIRES



À PARTIR DE LA 6ÈME, NOS OFFRES SCOLAIRES SONT DIRECTEMENT RÉSERVABLES VIA LE SITE DU PASS CULTURE OU SUR LA PLATEFORME ADAGE.



CENTRE D'ART FIAA

8 ALLÉE LEPRINCE

D'ARDENAY - 72000 LE MANS

Accès par Là Visitation

1 rue Gambetta - 72000 Le Mans
(passage entre Peach et Racines)

