

INFO
MEDIA

Bâle, février 2014

OBJETS LUDIQUES L'art des possibilités

Musée Tinguely, Bâle: 19 février – 11 mai 2014



Yayoi Kusama, *The obliteration room*, de 2002 à ce jour,
vue d'installation, Queensland Art Gallery/Gallery of Modern
Art, Brisbane © Yayoi Kusama; Foto: QAGOMA Photography

À travers une centaine de réalisations d'artistes, cette exposition présente l'histoire et la diversité de l'œuvre d'art variable. L'« objet ludique » modulable, qualifié aussi par l'histoire de l'art d'objet de « variation » ou de « participation », connu son apogée à la fin des années 1960, notamment dans le domaine de l'art concret-constructif et cinétique. Le but des artistes était d'impliquer l'observateur directement et de différente manière dans le processus de réalisation et de transformation de leurs objets artistiques. L'observateur modifie ainsi les compositions (conçues pour être mobiles) d'images, de reliefs et de sculptures, et choisit la constellation qui lui convient. Il est dès lors acteur direct entre l'artiste et l'œuvre d'art. Le Musée

Tinguely offre une occasion unique de découvrir et vivre en direct la variabilité de ces œuvres autour desquelles est proposé un riche éventail de plus de 300 visites et manifestations interactives.

Les pionniers de l'objet ludique

Un chapitre introductif sur l'objet d'art modulable présente des sculptures des années 1930 et 1940 qui annoncent ce qui deviendra l'« objet ludique », de plus en plus en vogue dans les années 1960. On pourra voir les travaux mobiles, en bois et métal, du groupe argentin *MADI*, crée par les artistes Gyula Kosice et Carmelo Arden Quin, ainsi que la sculpture *Game* de l'artiste britannique William Turnbull qui évoque de toute évidence un plateau de jeu. Outre les travaux plus anciens de Hugo Weber et Hans Erni, la sculpture *Mobile* de Le Corbusier (connu surtout comme architecte) rappelle que les artistes suisses ont été également novateurs dans le domaine de l'œuvre d'art modulable.

Le « Play Art » constructif et concret

L'exposition se concentre principalement sur les années 1950 à 1970, au cours desquelles ce sont surtout les artistes constructifs et concrets qui traitent le thème de l'implication directe de l'observateur. Ils développent alors toute une gamme de techniques et utilisent des matériaux très divers. Les œuvres présentées dans cette section centrale de l'exposition sont notamment les premiers reliefs mobiles de Karl Gerstner, les *Spielobjekte* de Gerhard von Graevenitz, une grande *Kugelbild* de Paul Talman, le *Grosser Drehflügel Serie E* et la *Vierkantrohre Serie DW* de Charlotte Posenenske. Dès ses premières œuvres, Dieter Roth rompt avec les règles structurelles strictes de l'art constructiviste. Dans *Drehrasterbild*, par exemple, des mouvements de rotation créent des interférences visuelles à la manière de l'Op-Art. Dans *Gummibandbild*, le support de l'œuvre avec ses rangées orthogonales de clous devient zone de jeu : l'utilisateur, invité à tendre des caoutchoucs autour des clous, crée ainsi toutes sortes de motifs et de formes. Il est alors lui-même artiste en participant à un art pour tous.

D'autres artistes, tels les Sud-Américains Carlos Cruz-Diez ou Mary Vieira, ont réalisé des sculptures modulables en bois ou métal brillant et fait de leur art participatif un manifeste sociopolitique. Les artistes italiens du *gruppo T* à Milan, réuni notamment autour de Gianni Colombo, Gabriele Devecchi et Grazia Varisco, ont beaucoup travaillé les notions d'espace, de temps et de mouvement. Sur les reliefs de Varisco, par exemple, des rubans et éléments magnétiques peuvent être déplacés. Quant à la *Superficie in variazione* de Colombo, elle change de structure au moyen de leviers placés à la surface de l'œuvre.

Machines et art ludiques pour tous les sens

Plusieurs œuvres exposées, tel le *Tableau tactile sonore* de Yaacov Agam, sollicitent des sens divers. En touchant les éléments métalliques montés sur des ressorts, ceux-ci se mettent à vibrer et donnent tout type de sons. Avec *Essbild*, de l'artiste allemand Dieter Hacker, l'utilisateur peut lui-même décider s'il veut déplacer les dragées blancs au chocolat sur le plateau de jeu noir ou s'il préfère les enlever de la « composition artistique » et les manger.

Par leurs concepts hautement individuels, tous ces artistes entendaient réagir à leur environnement, aux thèmes de l'actualité sociale, à la politique et la science. Ce faisant, ils ont créé des objets artistiques à partir de matériaux courants et autres pièces utilitaires de fabrication industrielle. Pour ses *Kaufhaus-Objekte* Rolf Glasmeier a délibérément repris des marchandises de masse sans valeur artistique. Des poignées de fenêtres ou des clapets de boîtes aux lettres permettent ainsi à l'« utilisateur artistique » de réaliser autant de constellations différentes. *La Rotozaza No. 1* peinte en noir de Jean Tinguely est une gigantesque machine qui lance des balles et invite le visiteur à jouer. Par une simple pression sur un bouton, tel autre pourra déclencher avec *l'Ensemble de onze jeux surprises* de Julio Le Parc quantité de « surprises » à la fois visuelles et auditives. Son *Jeu avec balles de ping-pong*, un peu comme un flipper, entraîne les balles dans une danse mécanique.

Nouveaux objets ludiques

Dans l'installation interactive *The obliteration room*, de l'artiste japonaise Yayoi Kusama, le public est convié à recouvrir d'une multitude de points bariolés et vifs un espace complètement blanc. Chaque visiteur laisse ainsi sa trace et, tout au long de l'exposition, des milliers de points s'accumulent et colorent l'espace. De même avec *l'Intervention Impact* de Jeppe Hein le visiteur prend part de manière ludique à la réalisation de l'œuvre d'art. 300 gros cubes en carton blanc, dont un coin est coupé, fonctionnent comme les éléments d'un jeu de construction, donnant sans cesse de nouvelles structures au gré des passages.

Afin de découvrir et vivre en direct la variabilité des œuvres de l'exposition, le Musée Tinguely propose **plus de 300 visites et manifestations interactives à son public**. Pour plus de détails, veuillez consulter notre **agenda d'événements www.tinguely.ch**

Publication

L'exposition **Objets ludiques – l'art des possibilités** sera accompagnée d'un catalogue en trois parties publié par le Kehrer Verlag dans un coffret avec couverture modulable et des contributions d'Annja Müller-Alsbach, Frederik Schikowski, Roland Wetzel, des interviews avec les artistes Mary Bauermeister, Peter Lindbergh, Grazia Varisco, et une anthologie, 208 pages, environ 200 illustrations, prix en boutique du Musée: 48 CHF, édition allemande: 48 CHF, ISBN: 978 3 868 28 49 28

Informations générales:

Horaires d'ouverture : tous les jours, sauf le lundi, 11h à 18h

Ouvertures exceptionnelles : Vendredi Saint, 18 avril: fermé
Lundi de Pâques, 21 avril: 11 – 18 h
Jeudi, 1er mai, fête du travail: 11 – 18 h

Tarifs : Adultes : 15 CHF

Scolaires, étudiants, apprentis, AHV, IV : 10 CHF

Groupes (20 personnes au moins) : 10 CHF (par personne)

Enfants de moins de 16 ans : gratuit

Contact presse :

Responsable de la communication Musée
Tinguely
Isabelle Beilfuss
Tel. +41 61 68 746 08
email: isabelle.beilfuss@roche.com

Pour la presse française:

Tambour Major
Emmanuelle Toubiana
Tel. + 33 1 39 53 71 60
Portable: + 33 6 77 12 54 08
email: emmanuelle@tambourmajor.com