

EXPOSITION
ERRE
VARIATIONS
LABYRINTHIQUES
DES BOULEVERSEMENTS CINÉTIQUES

ERRE / DES BOULEVERSEMENTS CINÉTIQUES

Cette partie de l'exposition propose un retour sur les expériences cinétiques et l'exploration du labyrinthe dans ce courant. Fondées sur l'immersion, la perte de repères, la désorientation des sens et une certaine immédiateté de la perception, ces œuvres sont pour la plupart des installations pénétrables. Elles proposent de véritables expériences physiques pour le visiteur. Par ailleurs, ce chapitre y associe des films, des peintures ou des objets qui sont dérivés de cette approche dynamique de l'art, et qui proposent des jeux de formes et de couleurs qui suscitent des illusions perceptives, jusqu'à l'hypnose.

SOMMAIRE

1. LES ŒUVRES

1.1 JULIO LE PARC, *CONTINUEL-LUMIERE CYLINDRE*

1.2 GIANNI COLOMBO *SPAZIO ELASTICO*

2. LES PISTES PEDAGOGIQUES

2.1 HISTOIRE DES ARTS

2.2 INTERDISCIPLINARITE

1. LES ŒUVRES

1.1 JULIO LE PARC *CONTINUEL-LUMIERE CYLINDRE*

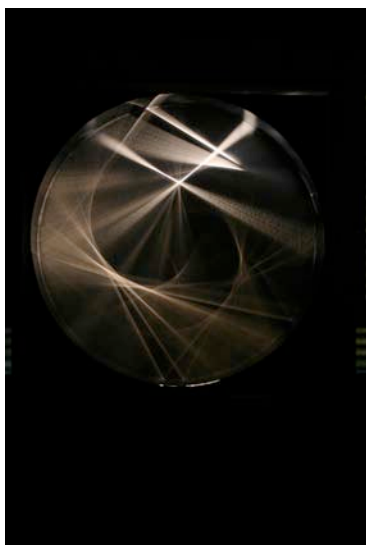
Julio Le Parc a participé activement à la fondation, en 1960, du GRAV (Groupe de Recherche en art visuel), groupe au sein duquel ont été menées des expériences fondées sur le mouvement et la lumière, interrogeant ainsi la stabilité et la permanence de l'œuvre. Ces artistes ont par ailleurs eu le souci constant de faire participer activement le spectateur, particulièrement dans les « Labyrinthes », qu'ils ont réalisés de 1963 à 1967.

Dans l'exposition, un espace de 200 m² a été consacré à l'artiste Julio Le Parc s'étend sur ; le spectateur qui la pénètre parcourt une succession d'environnements cinétiques où les modulations infinies de la lumière se déclinent en des mouvements d'une grande variété.

Expérimentateur, Julio Le Parc s'appuie sur les données scientifiques qui permettent de comprendre les mécanismes de la vision (mobilité du regard, contrastes simultanés et successifs des couleurs complémentaires) et la perception de la lumière. Il propose ainsi une gamme d'effets visuels fondés sur la **réflexion** lumineuse, en jouant sur les angles d'incidence des projections, la disposition et la nature des surfaces réfléchissantes, comme par exemple dans *Continuel lumière au plafond* de 1963, réalisés avec des moyens le plus souvent rudimentaires : surfaces réfléchissantes, plexiglas, aluminium, fils de nylon ; les dispositifs sont animés soit par des moteurs, soit par le simple déplacement du spectateur.

Il met aussi en œuvre des variations fondées sur la **réfraction** : en traversant certains volumes, la lumière est déviée (*Continuel-lumière cylindre*, 1962). La **diffraction** est également montrée : la lumière contourne les obstacles en les cernant d'une frange brillante (*Continuel-lumière avec formes en contorsion*, 1966)

Julio Le Parc joue sur l'intensité, la gradation, la direction des sources lumineuses, la mobilité et la matérialité des éléments suspendus, la distorsion des surfaces de projection. Il crée ainsi une large palette de rythmes lumineux : oscillation, vibration, pulsation, clignotement, saccades, rotation fragmentation... Il veut ainsi démontrer la très grande « variabilité du champ visuel » en immergeant le spectateur, entre magie, vertige, déstabilisation et expérience sensuelle et sensorielle, dans de savantes « situations visuelles ».



Julio Le Parc

Continuel-lumière cylindre, 1962

Bois, métal, lumière, moteur

171 x 122 x 35 cm

Collection de l'artiste

© ADAGP, Paris 2011. Daros Latinamerica Collection, Zurich.

Photo : Adrian Fritschi, Zurich

1.2 GIANNI COLOMBO, *SPAZIO ELASTICO*

Gianni Colombo est également considéré comme une figure majeure de l'art lumino-cinétique en Italie, où il fonde le Gruppo T à Milan en 1959. Il crée des installations dans lesquelles l'espace est structuré par des jeux de lumières projetées. Il utilise notamment des sculptures hélicoïdales (*Structures acentriques*) en mouvement, qui « moulinent » la lumière, amplifiant de la sorte l'expérience inaugurale menée par László Moholy-Nagy, de 1922 à 1930, avec son fameux *Modulateur espace-lumière*. La sollicitation visuelle, mais aussi tactile, du spectateur est une constante dans ses œuvres. Son *Spazio Elastico*, premier prix de la Biennale de Venise en 1968, est une réalisation marquante : des bandes élastiques, éclairées aléatoirement par des lampes de Wood, sont soumises, verticalement et horizontalement, à un mouvement lent et régulier mis en action par un dispositif motorisé. Dans cet espace incertain et onirique, le visiteur, qui perd ses repères et le sens de l'équilibre, vit une expérience déstabilisatrice.



Gianni Colombo
***Spazio elastico*, 1967**

Réactivation

Salle peinte en noire,

élastiques,

moteurs

400 x 400 x 400 cm

Archives Gianni Colombo, Milan

Courtesy Archives Gianni

Colombo, Milan. Photo : Eckart

Schuster

(Glossaire : cinétisme ; installation)

2. LES PISTES PEDAGOGIQUES

2.1 HISTOIRE DES ARTS

DISCIPLINE : ARTS PLASTIQUES

L'expérience sensible et dynamique de l'espace pourrait prendre appui sur la transformation de la perception d'un lieu : modification de la lumière, des couleurs et intrusion d'effets visuels. Cette pratique faciliterait la découverte de pratiques artistiques contemporaines en relation avec l'espace : les installations, en particulier celles qui utilisent le matériau lumineux.

2.2 INTERDISCIPLINARITE

DISCIPLINES : ARTS PLASTIQUES / SCIENCES PHYSIQUES / TECHNOLOGIE

Les notions de lumière et de mouvement peuvent être interrogées et mises en relation dans des propositions de travail individuel ou collectif relevant du parcours spatial, avec des étapes proposant des expériences lumineuses (consulter le dossier pédagogique de l'atelier Elshopo (Centre Pompidou-Metz) : « Jeux de lumière », qui propose une démarche exploratoire et expérimentale basée sur la manipulation combinée d'appareils de projection, de matériaux adaptés et de supports de réception de la lumière.

Ainsi, dans le programme de sciences physiques de la classe de quatrième, il est justement question des mêmes problématiques, à travers les objectifs suivants :

- savoir ce qu'est le spectre de la lumière blanche ;
- comprendre le rôle d'un filtre coloré ;
- savoir de quoi dépend la couleur d'un objet ;
- savoir ce que donne la superposition de lumières colorées.