

2 NOVEMBRE 1963

LA SAISON
DE PARIS

Quand
l'art devient
un travail
d'équipe

La Biennale de Paris ne se borne pas, faut-il le répéter, à présenter les œuvres de jeunes peintres et sculpteurs. La gravure y a toujours tenu une place importante et cette année on a fait la part large à des tentatives auxquelles, faute de mieux, on a donné le nom très général de « travaux d'équipe » : essais de synthèse le plus souvent, où l'on recherche le moyen d'intégrer les diverses branches des arts en un tout où chacune se trouverait dépassée sans pour autant abandonner ses vertus propres.

Ces réalisations en commun peuvent différer complètement dans leurs ambitions, dans les moyens mis en œuvre (seules quelques-unes ont pu être montées dans l'enceinte de la Biennale, la majorité reste à l'état de projet, de maquette) elles font cependant toutes appel à la participation active du spectateur. Car il ne s'agit plus de contempler seulement, de se concentrer sur un lieu privilégié de l'espace ; celui-ci vient maintenant à vous, il cherche à vous investir, à vous provoquer, demandant à être parcouru le plus souvent, à être modifié parfois, manipulé dans certains cas extrêmes.

Fruit de la collaboration d'un sculpteur et de trois peintres munichois, le *Spur-Bau* relève d'une manière d'anti-architecture. Il faut voir dans la conception de cette fantastique colline le désir d'échapper à tout projet fonctionnel ; les formes rappellent le foisonnement végétal (on songe à Gaudí, à sa forêt de colonnes désaxées), elles sont nées d'une liberté qui joue avec la couleur, les valeurs plastiques, le vertige.

L'Endroit propre à la méditation (Angleterre) est un terrain à pentes variées, semé de hautes stèles de section carrée ou triangulaire, qu'on a groupées par deux ou trois. L'ensemble évoque évidemment dans sa forme générale les cromlechs druidiques tandis que par sa simplicité rigoureuse il pourrait être l'équivalent actif, occidental, de ces jardins de couvents japonais composés pour la méditation immobile. Cette œuvre a été primée. On pourrait objecter que les compétences d'un paysagiste (inspiré) eussent suffi et qu'il s'agit là d'une synthèse très limitée. D'Angleterre encore, mais plus originale, voici une construction intitulée *Naissance-*

vie-mort à laquelle ont travaillé un peintre, un architecte, et trois musiciens (trompette, contrebasse, tambour). Les auteurs se sont proposé d'illustrer de manière très concrète les stations de la destinée humaine : ainsi passera-t-on d'une chambre en forme de matrice, surchauffée, recouverte entièrement d'un épais tapis mousse rose, où l'œil et l'oreille sont soumis à des pulsations violentes et répétées, dans un couloir clair orné d'un beau visage féminin qu'au fur et à mesure de son progrès le visiteur verra se décomposer en panneaux distincts et méconnaissables. On imagine assez quel parti tirer de cette fantaisie où l'humour noir trouve bien son compte. Car il faut ajouter qu'à l'usage de qui ne se tiendrait pas pour satisfait au terme de l'ultime et froide descente, une ouverture a été ménagée qui le conduira (directement et indéfiniment) de la mort à la naissance. Il y a aussi une sortie.

Depuis l'invention du « mobile » par Calder, nombreux sont les jeunes artistes qui cherchent à prêter aux œuvres plastiques les sortilèges du temps, de la modification ; notre compatriote Tinguely dote ainsi ses sculptures-pylônes de mouvements autonomes, de miroirs, de sources lumineuses... C'est à cette tendance qu'appartiennent les promoteurs du « Laboratoire des arts ». Un philosophe, un sculpteur, deux peintres, un architecte, un ingénieur, un compositeur, un poète enfin unissent là leurs efforts pour parvenir à l'interpénétration totale des arts. Le propos est ambitieux qui vise à généraliser et à expliciter à l'intérieur d'une œuvre la notion d'énergie, à user des trois dimensions et du temps comme d'une matière au sens d'Aristote. De la manière la plus libre mais sans rien sacrifier au hasard, le « Laboratoire » entend incarner ses idées en un *Gesamtkunstwerk* dont il ne présente, pour l'instant, qu'une des cellules, intitulée *Espace-artiste*. Avouons que tel qu'il se présente, celui-ci ne relève encore que de l'intéressant : le difficile contrepoint entre la partie plastique — composée de plusieurs écrans irréguliers et bombés à la fois mobiles et animés par des projections de couleurs, de sculptures en aluminium qui tantôt se détachent sur l'ensemble, tantôt disparaissent dans l'obscurité — et la partie auditive où des haut-parleurs disposés stéréophoniquement transmettent des fragments de poèmes, de musique électronique, de chants accompagnés, donne trop souvent l'impression d'un manque de nécessité intérieure pour user d'une expression chère à Kandinsky. Il y a dispartite entre l'effet immédiat et continu du phénomène sonore et la relative maladresse des réponses plastiques limitées à des mouvements simples où l'attention s'épuise assez rapidement. Cette expérience ne saurait convaincre encore, si les promesses en sont riches.

Nous avons évoqué, dans un précédent article consacré à la Biennale, un nouveau courant esthétique où la notion d'œuvre d'art, au sens traditionnel, semble dépassée. C'est à cette tendance qu'appartient le « Groupe de recherche d'art visuel », français lui aussi, qui présente un ensemble de réalisations baptisé *L'instabilité-le labyrinthe*. Alors

que dans le domaine de la peinture, le parti adopté de n'exploiter que quelques formes élémentaires variées et répétées quasi à l'infini, se heurtait assez rapidement à la contradiction interne que lui opposaient les limites concrètes du « tableau », le « Groupe de recherche d'art visuel », en transposant ces données sur un plan architectonique, accède d'emblée à un niveau qui lui permet de poser de nouveaux problèmes : parmi ceux-ci le plus important est celui d'une participation active du spectateur, participation qui ne dépendrait plus de son niveau de culture, de son sens proprement artistique, mais simplement des facultés normales de la perception. A cet effet, le Groupe a construit le *Labyrinthe*, couloir de vingt et un mètres divisé en cellules où le visiteur est mis dans une vingtaine de « situations » visuelles, qui vont de la simple saturation commandée par la répartition statistique sur toutes les parois d'un nombre égal de carrés minuscules rouges et bleus, au jeu compliqué de parois paraboliques réfléchissantes, enrichi de miroirs mobiles renvoyant la lumière d'un projecteur.

Je l'avouerai, ce qui m'a retenu captif, ce sont moins les rets d'une démonstration parfois un peu simpliste que cet extraordinaire appel au jeu (malgré le sens unique) où nous invitent la disponibilité des miroirs, l'immatérielle et tranchante lumière.

La section des travaux d'équipe représente le pôle le plus avancé de la IIIe Biennale de Paris. Ne verra-t-on pas la Suisse y participer dans deux ans ?

Frank Dunand.