

Il semble bien qu'à la « civilisation des loisirs », dont on nous dit qu'elle est déjà commencée, réponde un art de l'Homo Ludens. De jeunes artistes, aussi bien à Paris qu'à New York, à Tokyo qu'à Londres, à Buenos Aires qu'à Rome, nous proposent en effet depuis quelques années un « art-jeu », un « art-spectacle », qui échappe souvent aux données traditionnelles de la peinture ou de la sculpture, pour arriver à une sorte de synthèse de l'art du spectacle et des arts plastiques.

Depuis toujours, l'art était grave. A l'Homo Faber répondait une statuaire et une peinture qui incitaient plus à la réflexion morose qu'au divertissement. A l'exception des peintres académiques « 1900 », qui affectionnaient particulièrement la gaudriole, les artistes avaient, il faut bien le dire, l'art triste, sinon sinistre, effrayant, obsédant. Songeons aux innombrables scènes de tortures, de viols, de meurtres, qui sont accrochées sur les cimaises des plus importants musées du monde.

Avec l'impressionnisme, l'art découvre la grâce, les sous-bois, les guinguettes. L'art moderne commence avec le sourire. Mais ce n'est pas encore le jeu.

Le jeu intervient avec les objets dadaïstes et les tableaux surréalistes. L'artiste cherche alors à surprendre, à dépayser. Ce n'est pas par hasard que Gertrude Stein a pu prononcer à propos de Miró le terme de « Mickey Mouse abstrait ». La peinture de Miró est en effet plus proche du dessin animé que des ciels orageux du Greco. Et lorsque Calder met en mouvement la sculpture, il introduit pour la première fois dans l'art du statuaire la notion de récréation. Avec son « Cirque », Calder unit au mouvement l'idée du spectacle.

Les artistes nous proposent, parfois sans le savoir, les prototypes de ce qui sera demain un art collectif. C'est ainsi que, en peignant des paysages de Provence, Cézanne était loin de penser que sortirait de son art, à la suite du cubisme, l'esthétique de toute l'architecture de la première moitié du siècle.

Art-spectacle

Moins inconsciemment, mais sans savoir exactement jusqu'où iront leurs découvertes, les jeunes artistes contemporains anticipent sur un « art-spectacle » dont les nouvelles villes, et plus encore les futures villes de vacances, auront le plus grand besoin. Ce n'est pas un hasard si Martial Raysse a pris son inspiration sur les plages méditerranéennes, dans les prigrunics et le néon publicitaire. Il ne fait, en cela, qu'être le reflet de sa génération. Tout comme Renoir expri-

maît le monde du Moulin de la Galette et Toulouse-Lautrec celui du Cirque et des caf'conc'. Martial Raysse exprime le monde qui est celui de sa génération, avec des matériaux qui lui sont contemporains.

On ne comprendra rien à tout un secteur de l'art actuel, si l'on n'admet pas que l'extraordinaire spectacle visuel plastique des éclairages au néon de Times Square ou de Piccadilly Circus, que les étonnantes palissades à affiches, que les accumulations d'objets multicolores dans les shopping centers, puissent être un thème d'inspiration pour des artistes qui vivent dans ce monde de la publicité, des pin-ups, du cinéma, des bouteilles de coca-cola, etc., autant que les canotiers, les guinguettes et les déjeuners sur l'herbe pouvaient l'être pour les artistes du Second Empire.

Que l'on aime ou que l'on n'aime pas l'art que nous proposent les artistes qui ont pris conscience d'une mutation dans la société contemporaine, où le loisir tend à prendre plus de place que le travail, cela n'empêchera pas que cet art existe, qu'il se développe rapidement et rencontrera fatalement de plus en plus d'audience. Déjà, les étalagistes, les couturiers, les cinéastes (notamment Godard dans « Pierrot le Fou » et William Klein dans « Polly Mogoo ») s'en sont emparés.

Il est d'ailleurs significatif que cet « art-spectacle » touche aussi bien le domaine de l'art abstrait que celui de l'art figuratif.

Op art

Dans le domaine de l'art abstrait, tout est parti de la notion du mouvement. Mobiles de Calder, sculptures projeteuses de lumières colorées de Nicolas Schoffer, tableaux cinétiques de Vasarely, l'art abstrait a échappé au tableau de chevalet pour devenir art social. Schoffer, en collaboration avec les ingénieurs de Philips, est même allé jusqu'à créer une sculpture électronique, véritable robot qui a « dansé » dans un ballet de Maurice Béjart en 1956. Et il rêve de créer ainsi des sculptures cybernétiques qui pourraient se déplacer elles-mêmes dans les jardins publics ce qui, dans la technique actuelle, est d'ailleurs tout à fait réalisable.

Vasarely, Agam et Soto ont créé un art — appelé aux Etats-Unis, puis en France, l'op art (optical art) — qui donne l'illusion du mouvement par superposition de formes ou peintures en trompe l'œil. On sait combien cet art a immédiatement bouleversé la mode et la publicité.

Le Groupe de Recherches d'Art Visuel est délibérément allé plus loin encore dans le domaine du « jeu » et du « spectacle » en créant à plusieurs reprises, et notamment

aux Biennales de Paris en 1963 et en 1965, des salles labyrinthiques avec miroirs, de objets mécaniques divers, suscitant tout un monde onirique qui demandait la participation du spectateur. On pouvait dire de ces salles que c'était le billard électrique à la dimension du luna-park, mais précisément, le billard électrique est un des jouets les plus importants pour nombre d'adolescents et même d'adultes contemporains. Ultime consécration, l'Argentin Julio Le Parc, l'un des membres du Groupe de Recherches d'Art Visuel, obtint en 1966 le Grand Prix de la Biennale de Venise.

LE JARDIN des ARTS
17, rue Romy-Bonhomme - XIV^e

DECEMBRE 1967

Michel Ragon