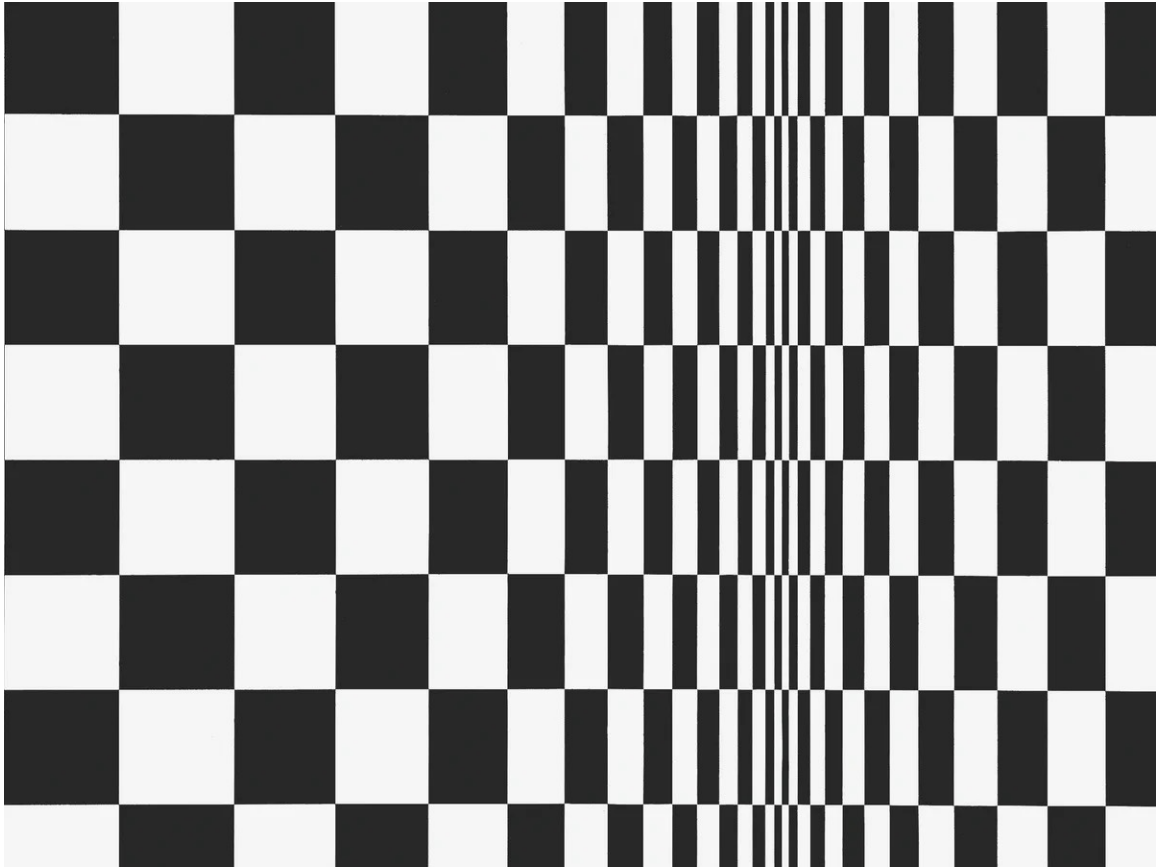


Op Art (Art optique)

Période : milieu des années 1950 – début des années 1970



Bridget RILEY, *Movement in Squares*, 1961, tempera sur panneau, 123,2 × 121,2 cm, Coll. Particulière

Introduction

L'Op Art explore les mécanismes de la perception visuelle. Grâce à des compositions géométriques, des contrastes de couleurs et des effets optiques, les artistes créent des impressions de mouvement, de vibration ou de profondeur sur une surface pourtant immobile.

Concept / problématique

Comment produire une sensation de mouvement et d'instabilité uniquement par les moyens plastiques ?

Principales idées

- Perception visuelle.
- Illusion du mouvement, ambiguïté perceptive.
- Participation active de l'œil du spectateur.
- Art fondé sur des principes scientifiques.

Caractéristiques

- Formes géométriques répétitives.
- Précision mathématique des compositions.
- Noir et blanc ou couleurs complémentaires.
- Trames, réseaux et motifs sériels.
- Effets de vibration et de profondeur.

Contexte historique et culturel

Développé dans les années 1950-1960, l'Op Art s'appuie sur les recherches en psychologie de la perception et en théorie de la couleur. L'exposition 'The Responsive Eye' (MoMA, 1965) contribue à sa diffusion internationale.

Précurseurs

Bauhaus, De Stijl, constructivisme, Josef ALBERS, László MOHOLY-NAGY.

Artistes majeurs

Victor VASARELY, Bridget RILEY, Jesús Rafael SOTO, Julio Le PARC, François MORELLET, Yaacov AGAM.

Œuvres incontournables

- Victor VASARELY, *Vega-Nor* (1969).
- Bridget RILEY, *Movement in Squares* (1961).
- Bridget RILEY, *Blaze 1* (1962).
- Jesús Rafael SOTO, *Penetrable* (à partir de 1967).
- Julio Le PARC, *Continuel-Lumière* (1963).

Influence et héritage

L'Op Art influence le design graphique, la mode, l'art cinétique, les installations immersives et les arts numériques.

Bibliographie

Victor Vasarely, *Plastique* ;
Frank Popper, *Origins and Development of Kinetic Art* ;
Barbara Rose, *American Art since 1900*.

Art cybernétique

Période : années 1950 – années 1980

Introduction

L'art cybernétique applique aux arts les principes de la cybernétique définis par Norbert Wiener : information, communication, rétroaction et interaction. Les œuvres réagissent parfois au comportement du public ou à leur environnement.

Concept / problématique

Comment intégrer les systèmes, les machines et les interactions dans le processus artistique ?

Principales idées

- Interaction, autonomie des systèmes.
- Boucles de rétroaction.
- Communication homme-machine.
- Processus évolutifs.

Caractéristiques

- Dispositifs électroniques, informatique et programmation (dans certaines œuvres).
- Capteurs et moteurs.
- Lumière, son et mouvement.
- Œuvres interactives.

Contexte historique et culturel

L'essor de l'informatique, de l'électronique et de la théorie des systèmes favorise l'émergence de nouvelles pratiques. L'exposition *Cybernetic Serendipity* (Jasia Reichardt, Londres, 1968) constitue un événement majeur.

Précurseurs

Norbert WIENER, Nicolas SCHÖFFER, art cinétique, GRAV.

Artistes majeurs

Nicolas SCHÖFFER, Edward IHNATOWICZ, Gordon PASK (au départ plutôt théoricien qu'artiste), Wen-Ying TSAI, Roy ASCOTT.



Nicolas SCHÖFFER, *CYSP 1*, 1956, structure composée de tiges et cornières en acier noir assemblées par vis et écrous, plaques d'aluminium rectangulaires et circulaires laquées rouge bleu jaune blanc noir et montées sur axes rotatifs, socle tournant contenant les capteurs, la machinerie, 14 moteurs contrôlant les mouvements autonomes, 250 × 130 × 170 cm, Coll. Centre Pompidou

Œuvres incontournables

- Nicolas SCHÖFFER, *CYSP 1* (1956).
- Edward IHNATOWICZ, *Senster* (1970).
- Gordon PASK, *Colloquy of Mobiles* (1968).

Influence et héritage

L'art cybernétique ouvre la voie à l'art interactif, à l'art numérique, à l'esthétique de la communication et aux installations connectées.

Bibliographie

Frank Popper, *Art, Action and Participation* ;
Edward Shanken, *Art and Electronic Media*.