



VASARELY

d'un art programmatique au numérique

DANIEL CANOGAR • MIGUEL CHEVALIER •
PASCAL DOMBIS • DOMINIQUE PÉTRIN • SABRINA RATTÉ • FLAVIEN THÉRY

VASARELY

d'un art programmatique au numérique

ESPACE CULTUREL DÉPARTEMENTAL LYMPIA À NICE
17 JUIN - 22 OCTOBRE 2023

Victor Vasarely (1906-1997) est l'un des peintres de l'abstraction géométrique les plus célèbres en France et à travers le monde. Consacré par les Américains comme le chef de file de l'Op art dans les années 1960, chantre de la diffusion des images par la voix des multiples dans les années 1970, Vasarely a su captiver l'intérêt de ses contemporains et a marqué durablement l'histoire de l'art. De la mode au design, en passant par le graphisme et l'architecture, aucune discipline n'a échappé à l'influence du plasticien formé à la publicité.

Cette exposition propose de découvrir, parmi le large spectre d'œuvres de Vasarely, un ensemble d'études, de peintures et de multiples qui témoigne de son indéfectible volonté de produire et de partager un art destiné à un toujours plus grand nombre. À l'heure des premiers ordinateurs, il propose son Alphabet plastique hérité du Bauhaus, breveté en 1959, associant des formes simples aux couleurs primaires et une géométrie binaire cercle/carré, pour développer un langage plastique basé sur des algorithmes. Ses recherches préfigurent ce que l'on nommera plus tard le *Computer Art* mais aussi les technologies, aujourd'hui intégrées à notre quotidien, que sont la réalité augmentée et la 4D, appliquées au cinéma, au jeu virtuel comme à l'art.

Six artistes contemporains du numérique - Daniel Canogar, Miguel Chevalier, Pascal Dombis, Dominique Pétrin, Sabrina Ratté et Flavien Théry - ont été invités à faire dialoguer leurs œuvres avec celles de Vasarely afin de montrer la vivacité des recherches plastiques et technologiques initiées par celui-ci il y a plus de soixante-dix ans.

COMMISSARIAT

Adrien BOSSARD

Directeur de l'espace culturel départemental Lympia
Conservateur du patrimoine

Franck James MARLOT

Commissaire d'exposition indépendant

L'exposition et son catalogue ont été réalisés en partenariat avec la Fondation Vasarely et avec le soutien de la Fondation Renault Group.

ÉDITOS

Terre de culture, les Alpes-Maritimes aimantent les plus grands artistes. Les peintres, en particulier, y trouvent un territoire à leur démesure. Sa lumière et ses contrastes sont pour eux une inépuisable source d'inspiration. Brea, Renoir, Matisse, Picasso, Chagall... Les plus illustres ont trouvé chez nous un jardin d'éden propice à l'expression de leur talent. Les Alpes-Maritimes et les peintres se fécondent mutuellement.

En consacrant plus de 25 M€ à la culture, le Département n'a de cesse de mettre en valeur la création sous toutes ses formes. Avec le souci constant d'en faire profiter le plus grand nombre. À travers de multiples événements gratuits, nous faisons en sorte d'offrir aux Maralpins et à nos visiteurs un éventail culturel éclectique, sans a priori, que chacun peut venir butiner à sa guise.

L'exposition consacrée à Victor Vasarely à l'espace culturel Lympia entre totalement dans ce cadre d'une culture pour tous, populaire au sens noble du terme.

Pape de l'abstraction géométrique, Vasarely s'inscrivait dans cette démarche : il tenait à partager son art, à transmettre plus qu'à être mis sur un piédestal. Telle était sa philosophie : « Il faut créer un art multipliable. Que mon œuvre puisse être reproduite au kilomètre, par n'importe qui... À une civilisation mondiale doit correspondre un langage plastique mondial, simple, beau et acceptable par tous. »

Il fut ainsi un précurseur qui a jonglé avec les disciplines, posant un regard neuf sur le monde. Un avant-gardiste qui n'a pas hésité à mélanger les genres, jouant avec la modernité et les avancées technologiques pour nourrir son imaginaire et construire une œuvre inclassable, qui nous « cueille » au premier regard.

L'exposition proposée à l'espace culturel Lympia épouse parfaitement l'esprit qui irrigue les politiques départementales : préserver notre héritage naturel et culturel, tout en faisant prospérer le meilleur de la modernité.

J'incite ardemment tous les Maralpins animés par le goût de la culture, ce goût des autres et de la découverte, à venir faire leur miel de l'œuvre que Victor Vasarely nous a laissé en héritage.

CHARLES ANGE GINÉSY

Président du Département des Alpes-Maritimes

Avec cette exposition, l'espace culturel départemental Lympia continue son exploration de l'histoire de l'art et son œuvre d'ouverture culturelle au plus grand nombre. Après Giacometti, Depardon et Soulages, c'est au tour de Vasarely de s'installer dans l'ancien bain du port de Nice.

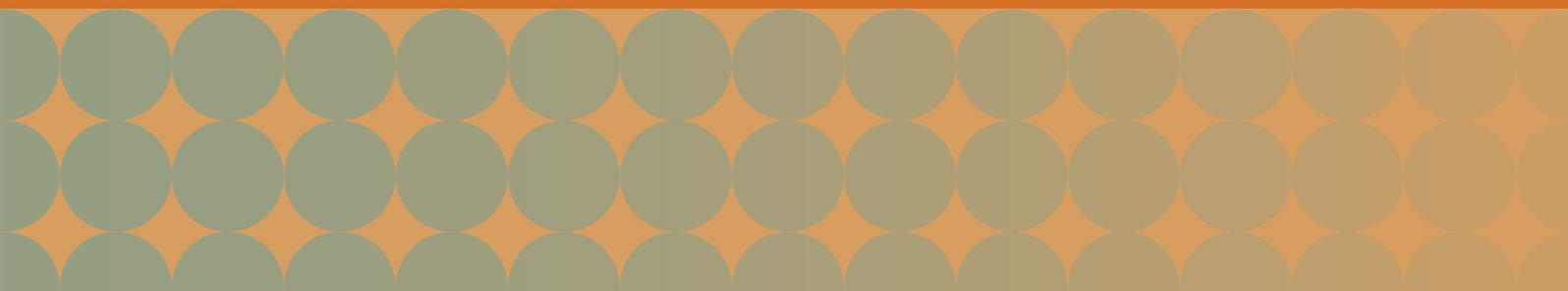
L'art de Victor Vasarely est un patrimoine commun que nous avons l'honneur de partager avec les visiteurs de l'espace Lympia grâce au soutien de la Fondation Vasarely. Organiser cet événement à Nice est l'occasion rêvée de rappeler l'attachement personnel de l'artiste au sud de la France, un vaste territoire baigné de lumière et chargé d'histoire où il a connu des moments importants de sa carrière, notamment à Gordes et à Aix-en-Provence.

Artiste iconique dont l'œuvre, d'une efficacité sans pareille, est entré dans la culture populaire, Vasarely a porté un discours artistique et social d'une grande humanité : « L'art des privilégiés doit devenir l'art de la communauté » écrit-il en 1969. Il s'agit là d'un idéal qui entre en parfaite résonance avec la politique culturelle portée par le Département des Alpes-Maritimes. La culture et l'art sont des leviers fondamentaux pour mieux vivre ensemble. Vasarely l'avait bien compris.

ÉRIC CIOTTI

Député

Président de la commission des finances
du Département des Alpes-Maritimes



UNE ENFANCE DANS LA MITTELEUROPA

Victor Vasarely a vu le jour le 9 avril 1906 à Pécs, alors en Autriche-Hongrie. Il passe une enfance heureuse à Pöstyén (Piešťany) dans l'actuelle Slovaquie mais la Grande Guerre transforme la Mitteleuropa en un territoire aux frontières mouvantes. En 1919, la ville de son enfance est rattachée à la Tchécoslovaquie et sa famille désargentée connaît l'exode. Elle s'installe à Budapest « sans travail, coupée de l'Autriche, donc de l'Occident, toute l'intelligentsia sombrait dans le désespoir » décrit-il. Vasarely s'identifie à une jeunesse exaltée, influencée par les idéaux marxistes fraîchement distillés par la révolution russe. Ces idées sont un des ferments de sa conscience sociale et artistique et traduiront bientôt sa volonté de créer un art accessible au plus grand nombre.

En 1925, inscrit à la faculté de médecine, il est surtout passionné par l'anatomie et l'étude du corps humain. Il apprend de cette expérience rigueur, précision et objectivité. Doté d'une grande capacité de travail, il nourrit une curiosité indéfectible pour les sciences. Après deux ans d'étude, pressé de devenir autonome financièrement et à la faveur d'un petit travail dans une firme pharmaceutique, le jeune homme découvre l'univers de la publicité. Il peint des panneaux pour des vitrines et encarts publicitaires et comprend qu'il peut gagner sa vie en dessinant. Dès lors, ce sont les arts graphiques qui ont les faveurs de Vasarely.



Après un court séjour à l'académie de Budapest, il intègre en 1928 le Műhely (l'atelier), fondé la même année par Sándor Bortnyik (1893-1977). Ce dernier a fréquenté l'école du Bauhaus à Weimar en Allemagne, dont il reprend les enseignements dans sa propre école dédiée aux arts graphiques et à la publicité. Bortnyik combat la vision bourgeoise de l'art associée à la peinture de chevalet.

« L'art pour l'art, non ! l'art fonctionnel, oui ! Ayez un métier avant tout. » répète Bortnyik à ses étudiants qui développent des recherches analytiques basées sur les formes géométriques simples, dans un esprit fonctionnaliste.

Dans cette académie, les arts appliqués sont pratiqués conjointement aux beaux-arts avec l'objectif de diffuser le produit d'une création dirigée vers l'industrie et la publicité. Vasarely y trouve la possibilité de s'affranchir d'une formation académique en embrassant le projet de la « synthèse des arts ». Il découvre avec jubilation l'œuvre de Kandinsky (1888-1942), de Mondrian (1872-1944) et des suprématises russes comme Gabo (1890-1977) et Malevitch (1879-1935), alors méconnus en Europe. Ceux-ci seront les guides d'un long apprentissage de la peinture.

ARRIVÉE À PARIS, LA PUBLICITÉ

À 21 ans, Vasarely se sent à l'étroit au Műhely et envisage de poursuivre sa carrière dans une ville plus importante. Il est tenté par Berlin et Vienne, mais contraint par la montée du fascisme en Europe et conseillé par deux amis hongrois qui habitent dans la capitale mondiale des arts, il émigre à Paris en 1930. Rencontrée au Műhely, Claire Spinner (1909-1990) le rejoint quelques mois plus tard et devient son épouse en 1931.



Fort de son apprentissage chez Bortnyik dont l'enseignement l'a façonné, Vasarely, qui se définit comme *un technicien de l'image*, réussit avec succès à intégrer le milieu publicitaire parisien. Il travaille pour Havas, Devambez puis chez Draeger, imprimeur à Montrouge, où il se familiarise avec les techniques de l'aérographe.



Dans *Plastocoat*, une affiche publicitaire de 1934 vantant les propriétés d'un produit industriel anticorrosion, il se démarque des publicités de l'époque souvent en noir et blanc. Cette affiche représente un collage de cheminées d'usines et de bateaux stylisés avec des formes géométriques en aplats de trois couleurs. Elle montre que les leçons sur la construction et la synthèse apprises avec Bortnyik ont bien été assimilées. Dans *Étude pour Arlequin*, le motif du damier faisant référence à l'échiquier est prétexte à un travail plastique sur l'illusion optique. Dans cette étude à la trame rouge, le personnage

semble surgir de la trame et apparaît en relief par un effet vibratoire qui permet à Vasarely de développer ses premières réflexions sur le traitement de l'information visuelle par le cerveau.

Chaque commande publicitaire est l'occasion pour l'artiste de mener des recherches plastiques qu'il reprend dans sa propre pratique picturale. Les commandes affluent et l'incitent à ouvrir un atelier à Arcueil. Il est secondé par plusieurs assistants exécutant des commandes publicitaires à partir de ses croquis au crayon. *Concevoir et faire faire*, là, est le modèle hérité des ateliers de peinture italienne et flamande du XVII^e siècle, modèle qu'il a conservé tout au long de sa vie.

Victor et Claire Vasarely dans leur atelier d'Arcueil, vers 1955 © Association Willy Maywald / Adagp, Paris, 2023 - Fondation Vasarely, Aix-en-Provence

Plastocoat, 1934, huile sur carton, 26,5x21 cm, collection particulière, courtesy Fondation Vasarely © Adagp, Paris, 2023 / photographie Fabrice Lepeltier

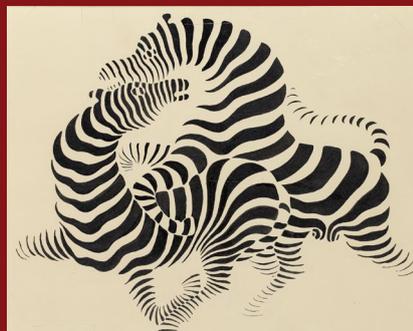
DES ÉTUDES GRAPHIQUES À LA PEINTURE



Entre 1935 et 1947, Vasarely accomplit une mutation : de concepteur graphique dans la publicité, il devient peu à peu un plasticien. Les œuvres qu'il réalise durant cette décennie poursuivent plusieurs directions qu'il a décrites comme des *Fausse Routes*. Le terme est sévère et ne doit pas faire oublier que chaque chemin suivi est une étape qui a construit l'artiste. Cubisme, surréalisme, figuration stylisée, exercices graphiques et optiques sont autant de tendances qui se suivent et s'entremêlent. Dans

Étude tridimensionnelle, Vasarely représente une vue axonométrique d'une ville géométrique à l'encre de Chine dans laquelle les ombres modélisent l'homme qui la traverse. Les jeux graphiques sont des *stimuli* visuels de même que dans *Optique, plastique, dynamisme n° 30*, œuvre dont le titre définit le programme que s'est fixé l'artiste pour ses recherches.

La même année, *Zèbres-A*, œuvre majeure, préfigure les peintures optiques en noir et blanc des années cinquante et l'avènement de la notion, encore embryonnaire, du mouvement dans l'art. La ligne à l'encre noire, plus ou moins grasse, dessine deux zèbres enlacés en un geste à la fois ample et fluide. La dextérité avec laquelle l'artiste occupe l'espace de la page témoigne de sa maîtrise de la composition.



La peinture *Fille-fleur II* fait référence aux broderies colorées des vêtements du folklore hongrois que Vasarely a connu enfant. À cette époque, il nourrit le projet d'ouvrir une école d'arts appliqués à Paris dans l'esprit du Bauhaus et du Műhely. Cette entreprise onéreuse et chronophage abandonnée, c'est désormais un plus grand projet qui se dessine pour lui.

Atelier d'Arcueil, l'aérographe de Victor Vasarely au premier plan, vers 1934 © Droits réservés – Fondation Vasarely, Aix-en-Provence

Zèbres-A, 1938, encre de Chine et huile sur papier, 49x60 cm, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence
© Adagp, Paris, 2023 – Fondation Vasarely, Aix-en-Provence / photographie Fabrice Lepeltier

DE BELLE-ÎLE À DENFERT

Les années d'expérimentation du graphisme publicitaire s'éloignent et, soucieux de laisser une trace dans l'histoire des avant-gardes picturales, Vasarely entame après 1945 une démarche abstraite. Rencontrée au café de Flore en 1939, Denise René (1913-2012) va changer le cours de sa vie. En juillet 1944, sur le conseil de l'artiste, elle ouvre sa galerie au 124 rue de la Boétie avec une exposition de Vasarely intitulée *Études Graphiques*. L'événement est éclipsé par la libération de Paris en août et reprogrammé avec succès à la fin de l'année 1944. André Breton (1896-1966) le présente comme un émule du surréalisme déclinant, c'est un malentendu, son ambition est ailleurs : Vasarely veut jeter des bases d'un art collectif et universel.



L'organisation du temps de travail à l'atelier — où il délègue à ses collaborateurs l'exécution des projets publicitaires — lui permet de se concentrer sur ses recherches plastiques avec une plus grande sérénité. Entre nature et ville, de 1947 à 1959, le réel est prétexte à abstraction et synthèse. C'est lors d'un séjour à Belle-Île-en-Mer en 1947, que par l'observation de son environnement et du vivant, Vasarely transforme les galets du bord de mer en constructions biomorphiques. Avec *Inguiniel* et l'étude *Kerr*, objets abstraits du réel, le peintre veut évacuer l'anecdote du tableau et ne garder que la plasticité pure. La peinture se veut témoin d'une science exacte comme le sont la physique et la biologie dont Vasarely suit avec attention les avancées. Comme à Belle-Île, de l'observation des fêlures des carreaux dans la station de métro Denfert Rochereau à Paris naissent, dès 1951, des paysages fantastiques et une série éponyme.

Les collages photographiques *Dauvillier* et *Heisenberg* renouent avec les expériences graphiques basées sur les rapports noir/blanc. Ils explorent l'infiniment petit, comme l'œil à travers un microscope, et restituent la géométrie de la matière.

À partir de 1948, les étés passés à Gordes, dans le Vaucluse, en compagnie d'amis peintres, Jean Deyrolle (1911-1967), Jean Dewasne (1929-1999), sont une source d'inspiration féconde. La période *Cristal-Gordes* (1948-1958) investit les paysages singuliers; le soleil, les ombres et l'architecture anguleuse nourrissent les peintures comme *Ninive*, véritable hymne à la lumière de Provence.

NOIR ET BLANC

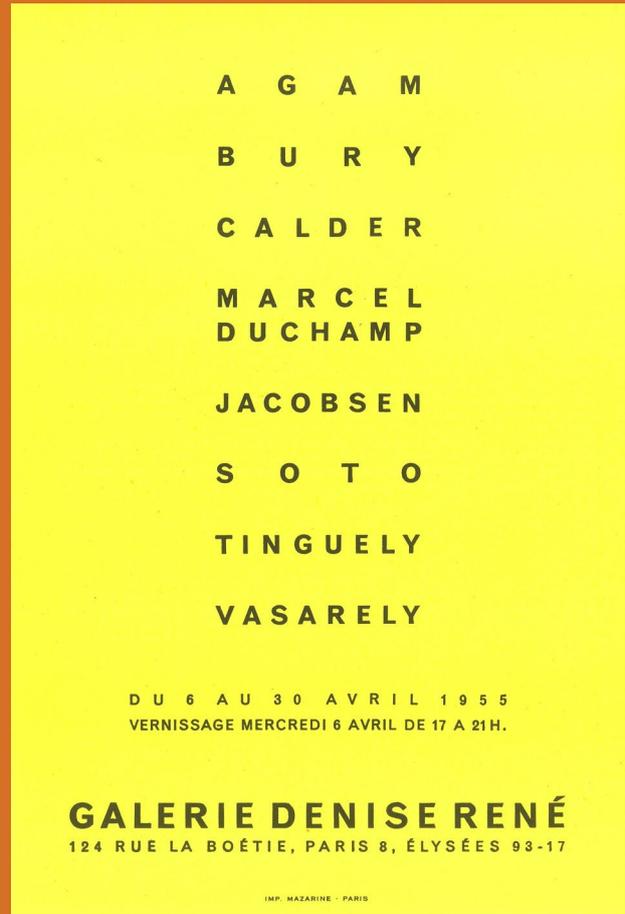
Depuis le début des années 1950, la Galerie Denise René est devenue le repère de ceux, critiques — Charles Estienne (1908-1966), Léon Degand (1907-1958) — et artistes — Jean Dewasne (1921-1999), Emile Gilioli (1911-1977), Jean Piaubert (1900-2002), Serge Poliakoff (1900-1962), Gérard Schneider (1896-1948) — qui se reconnaissent dans l'identité artistique représentée par Vasarely. Cette cohésion est à la fois esthétique et politique. La guerre froide a généré un monde bipolaire en noir ou blanc dans lequel chacun se positionne politiquement à travers l'art. Vasarely n'est pas en reste. Là sont ses sympathies et son engagement social. Vasarely poursuit son ascension. La cooptation par la galerie des artistes danois, Richard Mortensen (1910-1993) et Robert Jacobsen (1912-1993), lui apporte une nouvelle visibilité en 1951 avec l'exposition itinérante *Klar Form* dans toute la Scandinavie et l'Europe septentrionale. Dans une partie du monde fraîchement sortie de la guerre, la galerie impose son programme et organise des expositions à Milan, Hambourg, Bruxelles, Berne, Copenhague, Liège, Cologne, etc. Vasarely est à l'avant-garde et à l'initiative de nombre de ces projets. Sa peinture se vend encore mal mais il compose en homme-orchestre, entre la direction artistique de la galerie aux côtés de Denise René, son travail de graphiste publicitaire et sa production artistique de plus en plus prolifique.



Vasarely se passionne pour les sciences dites exactes. Il a découvert durant la guerre les travaux du physicien et mathématicien français Louis Victor De Broglie (1892-1987) sur la mécanique ondulatoire. La recherche scientifique en pleine mutation fournit des éléments tangibles qui nourrissent son imaginaire. Vasarely est aussi pressé que son époque, l'œuvre d'art doit participer de cet élan. Il retranscrit les mouvements des mécaniques ondulatoires en noir et blanc dans le tableau *T.M.*, certainement l'une des dernières œuvres peintes à l'huile, le plasticien lui préférant l'acrylique plus propice aux aplats et à la rapidité du temps de séchage.

Par sérendipité et sans moteur, il découvre qu'en superposant les négatifs de ses *photographismes*, naissent à la surface du plan des combinaisons de

formes aléatoires qui se recomposent à l'infini.

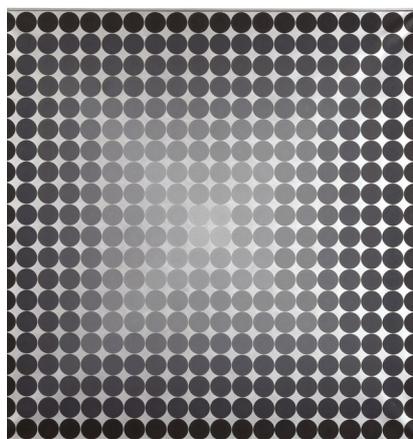


Roger Bordier, Pontus Hultén, Victor Vasarely, *Le Manifeste jaune*, dépliant de l'exposition *Le Mouvement*, Galerie Denise René, Paris, 1955 © Droits réservés / Collection Galerie Denise René

DU CINÉTISME À L'OP ART

« La bifurcation vers l'image mobile s'effectue à partir de la composition pure, l'avenir nous réserve le bonheur en la nouvelle plasticité mouvante et émouvante. »

Vasarely applique ses recherches aux techniques industrielles. Il produit, en collaboration avec le verrier Saint-Gobain, une série de doubles verres gravés qui inaugurent les œuvres profondes cinétiques. *Monastir* est l'une de celles-ci. La superposition visuelle du premier plan et du second plan produit un effet moiré.



L'œil opère.

Un nouveau champ dynamise la sculpture en aluminium *Quadrature* ; les plans bougent dans l'espace réel. L'art optique est né, l'œuvre a acquis une dimension nouvelle, la quatrième dimension, l'espace-temps. Il faut du temps au spectateur pour se laisser happer par ces jeux vibratoires, ces formes mouvantes.

Convaincu que l'avenir de l'art est là et de l'urgence de rassembler autour de ce nouveau concept, en 1955, Vasarely propose à Denise René l'exposition *Le Mouvement* qui changera le cours de l'histoire de l'art. Il en rédige le manifeste et suggère la présence des têtes d'affiche, Alexandre Calder (1888-1976) et Marcel Duchamp (1887-1968), aux

côtés des jeunes premiers découverts aux salons des Réalités Nouvelles, Yaacov Agam (1928 -), Pol Bury (1922-2005), Robert Jacobsen (1912-1993), Jesús-Rafael Soto (1923-2005) et Jean Tinguely (1925-1991). Soit avec des moteurs, comme Tinguely, soit avec des éléments à faire tourner ou déplacer comme Bury, Jacobsen et Agam ou soit enfin en impliquant le spectateur par son déplacement devant l'œuvre pour Soto et Vasarely, les moyens employés instillent le doute visuel pour amener à penser le monde avec un regard nouveau. Cette exposition-manifeste présente au monde la nouvelle tendance de l'art cinétique.

Composée d'une grille de 400 cercles en grisaille, déclinés en dégradés de valeurs, *CTA-102* est certainement une des œuvres les plus radicales réalisée par l'artiste. Elle emprunte le fond argent du tableau aux icônes précieuses pour signifier l'infini cosmique que lui inspire la nouvelle découverte d'un trou noir extrêmement lumineux dans la galaxie de Pégase. La matière rencontre l'antimatière, sources de nombreux tableaux à venir.

LE FOLKLORE PLANÉTAIRE, L'UNITÉ PLASTIQUE COMME LANGAGE UNIVERSEL



Un temps persuadé que le cinéma peut donner une autre dimension à son œuvre, Vasarely réfléchit à un système qui lui permette de décupler le format de l'œuvre de chevalet. Il s'inspire de l'Alphabet plastique d'Auguste Herbin (1882-1960) pour créer le sien qu'il brevète en 1959. Cet alphabet de 30 formes et 30 couleurs permet, à travers de nombreuses combinaisons, des compositions picturales multiples. La grille binaire du damier et les cercles et carrés des œuvres optiques noires et blanches en seront la base. Avec des formes simples et claires, lisibles par tous sans besoin de références culturelles, artistiques, historiques ou religieuses, il définit un langage plastique universel qu'il veut intégrable à l'architecture

pour un embellissement fonctionnel de la ville. Le « Folklore planétaire », comme Vasarely le nomme, identité sociale à l'échelle du monde, permet des possibilités créatives infinies.

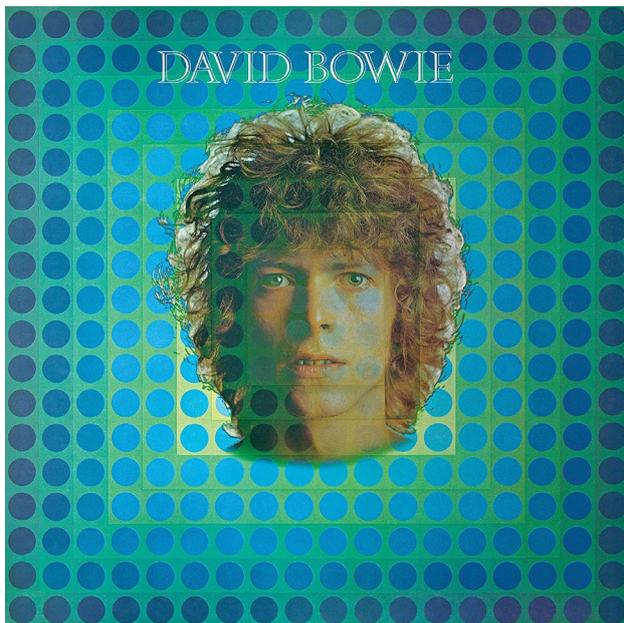
C'est l'ère de la multiplicité; le tableau originel devient un prototype-départ et est décliné par l'artiste sous différents médiums et dimensions, à l'échelle du mur, de l'architecture. Avec l'aide de son épouse Claire, il conçoit des tapisseries avec la Maison Tabard, lissier à Aubusson, dont *Boeing* est un bel exemple ; il est sollicité pour des aménagements d'immeubles avec le projet de boîtes aux lettres à Meaux. L'application de l'alphabet fonctionne et cette nouvelle unité plastique est définie par Vasarely comme un multiple en puissance qu'il nomme PLASTICITÉ.

C'est la fin d'un art personnel destiné à une élite, l'œuvre d'art devient programmable. Plaçant sa foi dans les sciences et les techniques, Vasarely collabore avec des architectes, des techniciens, des ingénieurs. Il veut intégrer la sensibilité plastique dans un monde concret. Il est contacté en 1968 par le Los Angeles County Museum of Art (LACMA) qui portait le programme *Art and Technology* (A & T). Après avoir été pressenti par Maurice Tuchman (1936 -), le conservateur, pour collaborer avec IBM à la réalisation d'une machine cybernétique dans le but de créer des œuvres programmables issues de l'Alphabet plastique, Vasarely est finalement écarté du projet au prétexte des coûts de fabrication de la machine. Le projet est soumis à deux autres compagnies RCA et Teledyne qui s'y intéressent sérieusement pour finalement se désister au profit d'une collaboration avec l'artiste Robert Rauschenberg (1925-2008). Après un an de discussion, le projet de Vasarely est abandonné, néanmoins sa proposition et l'historique de ses échanges avec A & T apparaissent dans le catalogue (rapport de cette collaboration entre art et technologie) publié par le LACMA en 1971 et Vasarely y occupe la même place que les artistes ayant finalisé une collaboration.

« CONCEVOIR ET FAIRE FAIRE », L'ÉDITION COMME OUTIL DE PARTAGE AVEC LE PLUS GRAND NOMBRE

Héritier du Bauhaus et du Műhely, Vasarely a compris l'importance de la diffusion de l'image par sa multiplication. Il entraîne dans cette aventure Denise René, qui, d'abord réticente, ouvre une galerie dédiée aux multiples en 1966 au 196 boulevard Saint-Germain à Paris. Là où Vasarely présente un outil pour diffuser ses idées au plus grand nombre, Denise René, plus pragmatique, décèle la possibilité d'élargir le spectre de ses collectionneurs et aussi de fournir, en exclusivité, des galeries du monde entier qui se tournent alors vers ce marché porteur.

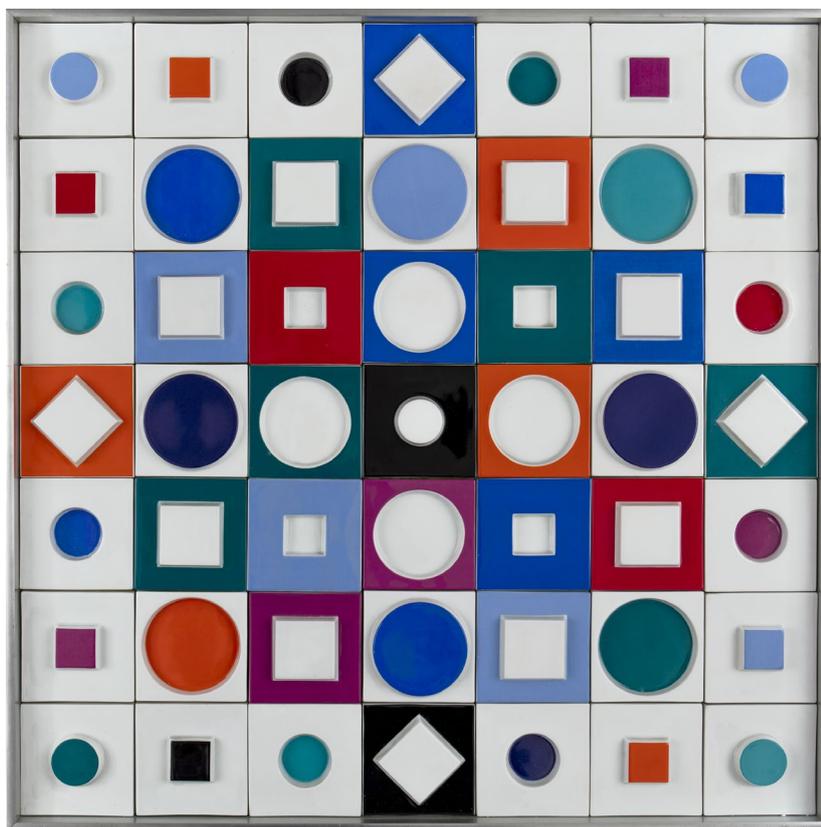
Denise René entame alors une longue et fructueuse collaboration avec l'artiste Wifredo Arcay (1925-1997) engagé par Vasarely pour l'impression du premier album sérigraphié de la galerie en 1955. La technique de la sérigraphie, dans laquelle excelle Arcay, est employée dans la publicité et familière du peintre. Elle permet de larges aplats de couleurs uniformes qui correspondent à l'esthétique des artistes géométriques. Encouragés par Vasarely, la plupart des artistes de la galerie développent des projets avec cette technique conjointement à des objets en 3 dimensions appelés multiples.



Au-delà du souhait de Vasarely de socialiser l'art dès la seconde moitié des années 1960, la visibilité de son œuvre dépasse le cadre mercantile de la galerie pour envahir et coller à la rue. Les objets du quotidien se parent de motifs vasarelyens au graphisme coloré, aisément reproductibles. Ses tableaux habillent les plateaux de télévision et de cinéma comme les premiers clips musicaux et même la pochette du disque *Space Oddity*, de l'iconique David Bowie. Devenu *gimmick*, le *motif Vasarely* est omniprésent dans la culture Pop des années 1960. Tantôt, en bon communicant, l'artiste s'amuse de cette diffusion anarchique qu'il ne maîtrise pas toujours, tantôt il négocie des contrats avec des

entreprises pour produire des objets d'arts appliqués.

Première édition de l'album *Space Oddity* de David Bowie, label Philips, 1969, pochette : design et photographie de Vernon Dewhurst, collection Vernon Dewhurst ©Vernon Dewhurst



Forme 1010 décor 5112, vers 1973, 70x70 cm, édition 31/100, céramique éditée par Rosenthal, collection particulière, courtesy Fondation Vasarely © Adagp, Paris, 2023 / photographie Fabrice Lepeltier

Kroa MC, 1970, aluminium anodisé sur bois, 50x50x50 cm, collection particulière, courtesy Fondation Vasarely © Adagp, Paris, 2023 / photographie Fabrice Lepeltier

DE L'INTÉGRATION ARCHITECTURALE À LA CITÉ POLYCHROME



Les années 1960 sont le temps de la reconstruction et de grands chantiers inaugurent de nouvelles villes de béton. Vasarely a pris conscience que la peinture ne se suffit plus, et qu'elle doit s'intégrer à la cité. Le plasticien se veut à l'avant-garde du mouvement qui anime ce monde nouveau et de la mutation de la société vers une économie tertiaire qui fait grandir les villes.

Les projets d'intégrations architecturales se multiplient. La tâche est ambitieuse et colossale. Les artistes sont associés aux projets dès la conception des bâtiments, et Vasarely comprend vite les limites techniques et financières de ces initiatives tout en jouant le jeu. L'Alphabet plastique permet à Vasarely des réalisations de plus grande ampleur et à plus grande échelle. Ce répertoire de forme/couleur dans lequel il peut piocher lui permet de se renouveler sans cesse, les combinaisons étant infinies. Le sud de la France accueille quelques-unes des intégrations conçues par le plasticien et des constructions de Marseille à Monaco s'embellissent de ce nouveau marqueur social.

En 1970, s'ouvrent, grandes, les portes du premier Musée didactique à Gordes, qui regroupe son œuvre, dans le château qu'il a restauré et aménagé à ses frais. Il fait coexister le passé ranimé ainsi que le présent avec le futur. Les prototypes-départ exposés sont la caution didactique de son œuvre et aussi un généreux don inaliénable à l'État. Mais sa pensée est déjà absorbée par un autre musée ou plutôt un Centre architectonique aux enjeux multiples.

Reconnue d'utilité publique en 1971, la Fondation Vasarely est pensée comme un combat contre la laideur des constructions érigées par des architectes peu soucieux de la santé mentale des habitants qui y logent. L'acmé de cette dynamique amorcée à la Cité universitaire de Caracas est sans conteste le Centre architectonique d'Aix-en-Provence ; ce dernier se compose de 16 alvéoles hexagonales juxtaposées ; le tout forme un ensemble de 90 mètres de long, 45 mètres de large et 12 mètres de haut. Les façades



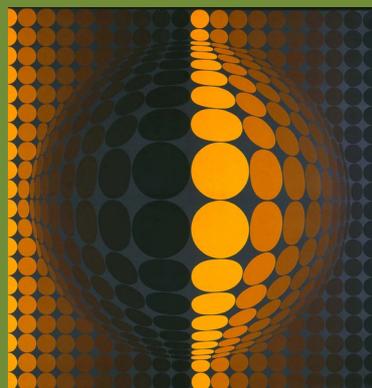
extérieures sont en aluminium anodisé et animées, en alternance, d'un grand cercle plein noir sur fond argent ou bien de son négatif. Concrétisation de plusieurs décennies de gestation, c'est un lieu accessible à tous pour développer les échanges interdisciplinaires que Vasarely promeut, fidèle à la synthèse des arts. Chercheurs, universitaires, historiens, conservateurs de musée sont les animateurs d'un débat autour de la construction de la *Cité polychrome du bonheur*. Dès son ouverture en 1976, elle attire la jeunesse curieuse de l'œuvre de Vasarely et se veut un lieu où l'on prépare l'avenir de l'art.

L'ALGORITHME AU SERVICE D'UNE COSMOGONIE UNIVERSELLE

En 1965, l'exposition *The Responsive Eye* au Museum of Modern Art (MoMA), New York, consacre Vasarely comme l'initiateur du mouvement Op art (*optical art*). Pour le commissaire de l'exposition William C. Seitz : « Ces œuvres existent moins comme objets à examiner que comme des générateurs de réponses perceptuelles dans l'œil et l'esprit du spectateur. » C'est là que l'universalité du langage vasarelyen prend toute son importance.



Les années 1960 constituent une période d'accomplissement pour Vasarely. La société de consommation est insouciante et florissante, les ventes de tableaux s'en portent bien. Le marché de l'art s'est déplacé de Paris vers New York et alors que la Galerie Denise René fait son chiffre d'affaires avec les collectionneurs américains, elle inaugure un nouvel espace à New York en 1971, au numéro 6 West 57 th Street. La galerie se situe en dessous de celle de Sidney Janis (1896-1989) qui représente déjà Vasarely aux États-Unis. Désireux de se libérer de sa relation avec les galeries qu'il vit comme une contrainte, Vasarely ouvre son *Vasarely Center* à New York en 1978, une année avant le second choc pétrolier qui aura raison de cette aventure.

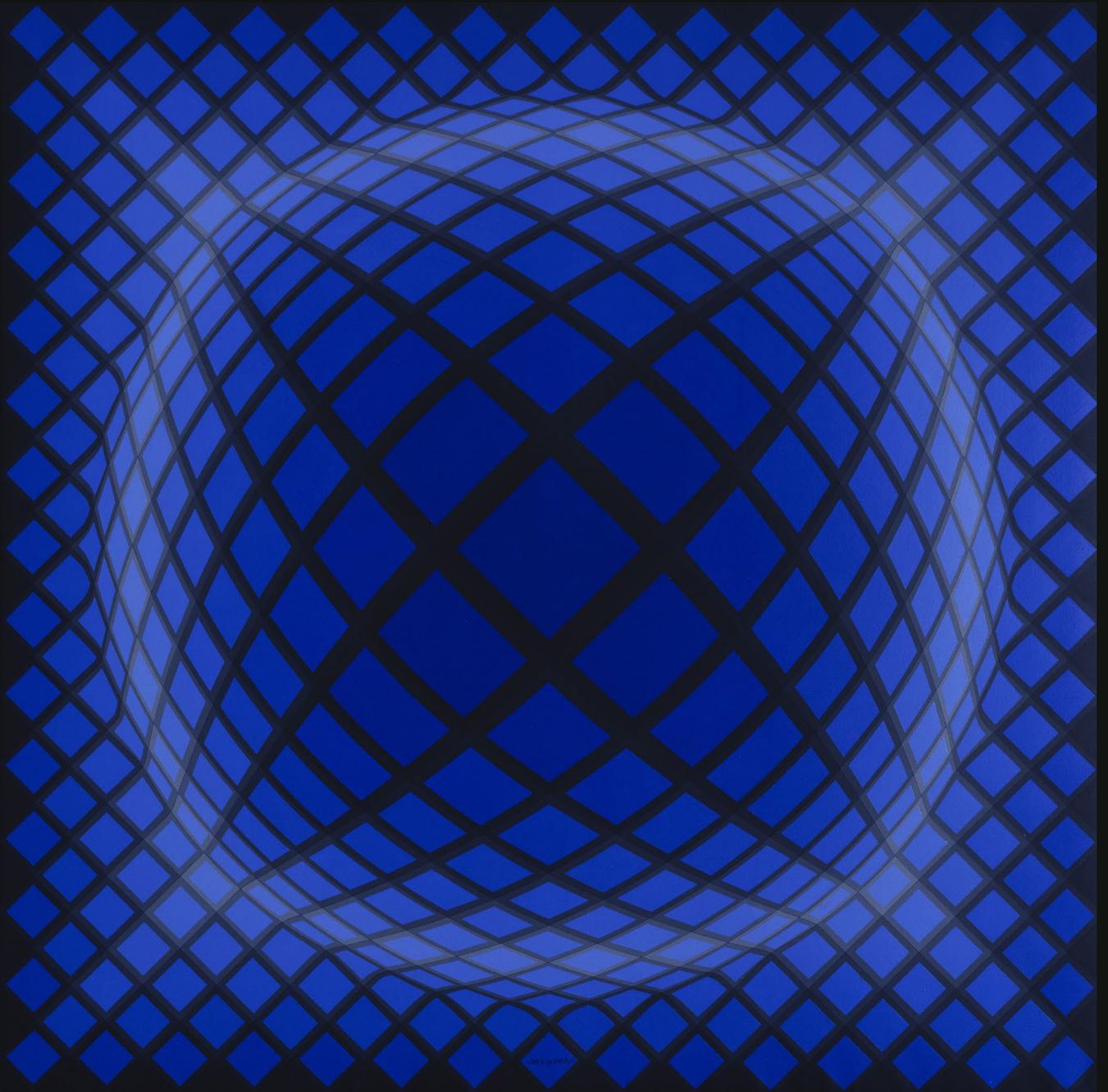


À l'écart de cette agitation du marché, Vasarely a su inventer sa propre cosmogonie. Son monde est un univers complet qui se nourrit de son histoire picturale. De la *tableauthèque*, constituée de l'ensemble de ses prototypes-départ, il recompose et assemble pour créer les formes d'une peinture nouvelle. Des algorithmes engendrés par l'Alphabet plastique aux dernières œuvres, il modélise des structures universelles, de la cellule à la galaxie. Vasarely voit le monde comme un tout; chez lui il n'existe aucune frontière, ni entre les hommes ni entre terre et ciel.

Plasticien, Vasarely est aussi un infatigable chercheur. Sa vie durant, il a rassemblé le public grâce à son art et ses dernières séries ont eu un formidable impact sociétal. La peinture *Re-Na* s'adresse à ce qu'il y a de plus intime en nous. Introspectif, le tableau s'ouvre sur un univers fantasmé et inconnu. En cette seconde moitié du XX^e siècle, la science et la prospection de notre galaxie instillent espoir et doute. L'homme n'est peut-être plus seul et l'artiste se projette à travers ces structures universelles expansives ou régressives. Les cercles se muent en ellipses qui épousent les déformations de la structure dans des dégradés tonals de couleurs qui introduisent lumière et transparence. Le mouvement virtuel des volumes est le témoin d'un espace-temps suspendu ; à travers la grille, figure tutélaire de la géométrie, point l'infini, le pneuma.

Exposition *The Responsive Eye*, 23 février - 25 avril 1965, MoMA, New York. Exposition collective de 96 artistes dont Victor Vasarely, artiste le mieux représenté avec six œuvres. George Cserna - Photographic Archive. The Museum of Modern Art Archives, New York, n° d'inv. IN757.7 © 2023, The Museum of Modern Art / Scala, Florence

Re-Na, 1968-1974, acrylique sur toile, 180x180 cm, Collection d'Art Renault Group © Adagp, Paris, 2023 - Collection d'Art Renault Group / photographie Georges Poncet



LA TRANSMISSION ET L'HÉRITAGE

À l'orée des années 1970, féru de futurologie et séduit par la valeur universelle attachée à la sphère, le plasticien développe la série *Vega*, qui inspire harmonie, plénitude et sérénité. Dans la peinture *Vega Blue*, un carré parfait contenant un autre carré, se transforme en sphère. Cette nouvelle série est issue des *Naissances*, séries en noir et blanc des années 1950 dont le graphisme linéaire fait apparaître des déformations concaves et convexes. Par un savant réseau de lignes, les formes s'échappent du plan dans un mouvement à l'élasticité dilatatrice ou rétractable suivant la pression virtuelle opérée par la grille qui la compose. Le choix du bleu et de ses nuances renforce le sentiment de plénitude accentué par le *sfumato* se déployant autour de la forme nouvellement créée. Du carré naît le cercle.

Télévision, cinéma, film d'artiste et diaporama sont les nouveaux médiums et médias de la communication maîtrisés par Vasarely dès 1953. En adaptant l'atelier publicitaire, entouré de collaborateurs, l'artiste a délaissé les pinceaux pour la baguette du chef d'orchestre qui fait interagir les uns et les autres avec de nouvelles techniques comme la sérigraphie empruntée à la publicité et la programmation assistée par ordinateur. En leader averti, Vasarely a devancé son temps, parfois avec une radicalité incomprise. En pensant que l'art pouvait et devait être un vecteur d'émancipation sociale et humaine, il a influé sur son époque par son art démultiplié à l'échelle de la société.

Celui qui avait reçu en héritage la peinture de Kandinsky, Mondrian et Malevitch, a eu l'ambition de transmettre au travers de sa Fondation, portée aujourd'hui par l'engagement indéfectible de son petit-fils, Pierre Vasarely, le vœu d'une société où l'art joue le rôle de rassembleur.

Du cinétisme à l'Op art, jusqu'aux tableaux dont les titres nous portent vers le cosmos, l'œuvre et la pensée singulière de Vasarely plasticien ont marqué la production contemporaine. Dans un rapport perceptif au monde, les œuvres de Daniel Canogar (1964 -), Miguel Chevalier (1959 -), Pascal Dombis (1965 -), Dominique Pétrin (1976 -), Sabrina Ratté (1982 -) et Flavien Théry (1973 -) témoignent de la vivacité de cette filiation.

DANIEL CANOGAR (1964-), VIT ET TRAVAILLE À MADRID

La série *Latencias* se compose d'un ensemble d'appareils électroniques récupérés et posés sur un écran qui anime et donne une nouvelle vie aux technologies obsolètes. Daniel Canogar fait ici œuvre d'archéologue, extrayant les objets trouvés, des piles de matériaux jetés dans les décharges et les centres de recyclage (véritables cimetières de l'électronique grand public) et les organisant sur des écrans comme s'il s'agissait de fragiles vestiges d'une époque révolue.

Les animations tentent de rendre compte de notre relation complexe et parfois ambivalente avec l'électronique. L'achat du dernier gadget nous donne l'impression d'être des citoyens sophistiqués de l'ère numérique. Pourtant, ces technologies tombent en panne ou sont rendues obsolètes à un rythme rapide. Les technologies en décomposition des *Latencias* se présentent comme des natures mortes contemporaines, des rappels insidieux de notre propre processus de vieillissement, de notre propre date d'expiration dans ce contexte d'obsolescence programmée et inévitable.

Les questions liées à la mémoire et à l'identité sont explorées dans cette série. En tant qu'outils de communication avec le monde extérieur et dépositaires de pensées, les dispositifs technologiques présents ont une relation intime avec leurs possesseurs. Hanté par le passé de ces objets, l'artiste tente de révéler les souvenirs, à la fois personnels et collectifs, qui semblent piégés à l'intérieur, souvenirs d'une époque où ils étaient pleinement fonctionnels et utiles.

Alors que Daniel Canogar nous invite aujourd'hui à interroger notre consommation effrénée, les années 1960 et leur productivité ont été, pour Vasarely et les artistes de sa génération, synonymes de progrès. La multiplication du choix des produits de consommation et les techniques publicitaires modernes se reflètent dans le concept du multiple pensé par Vasarely à la fin des années 1950 et grandement diffusé par la Galerie Denise René et sa marque déposée *MULTIPLES* en 1968, afin d'élargir l'accessibilité de l'œuvre d'art à un plus large public.



Gear, de la série *Latencias*, 2021, 65x102x37 cm, matériel électronique usagé, écran, vidéo © Jorge Anguita Mirón, Studio Daniel Canogar, 2021.

MIGUEL CHEVALIER (1959-), VIT ET TRAVAILLE À PARIS

La Vague des Pixels est une nouvelle œuvre vidéo-numérique créée spécifiquement pour l'exposition *Vasarely, d'un art programmatique au numérique* à l'espace culturel Lympia.

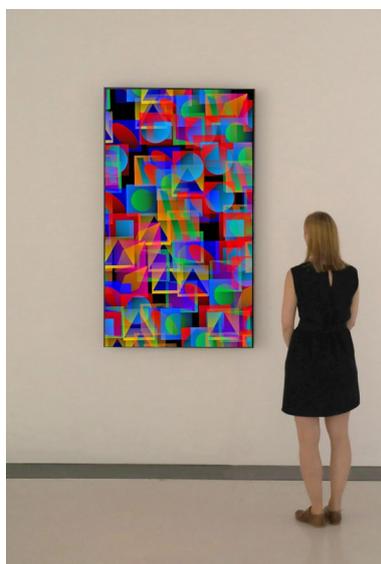
Sur un écran LCD disposé à la verticale se succèdent différents «tableaux graphiques» aux couleurs éclatantes et composés de motifs géométriques en référence à l'univers numérique (pixels, symboles mathématiques, etc.) et de formes géométriques inspirées de l'Alphabet plastique de Victor Vasarely.

Les milliers de motifs en mouvement construisent une trame mouvante qui se forme et se déforme, ondulant telle une vague. Les univers sont sans cesse renouvelés. Le mouvement des éléments bidimensionnels produit une impression rétinienne tridimensionnelle. L'œuvre crée des expériences visuelles inédites, des illusions d'optique étonnantes dans la continuité des œuvres cinétiques de Vasarely, et du mouvement de l'Op art dont il est à l'origine.

La Vague des Pixels est un hommage à Victor Vasarely, artiste visionnaire, dont les recherches d'un art combinatoire permettent de composer des œuvres à l'infini, et préfigurent l'univers numérique actuel.

Au-delà du tableau, Vasarely avait anticipé le potentiel de la technologie et des écrans pour le développement de sa peinture. Dans *Le Manifeste jaune*, Vasarely écrit en 1955 : «L'écran est plan mais, permettant le mouvement, il est aussi espace. [...] Nous sommes à l'aube d'une haute époque. L'ère des projections plastiques sur écrans plans et profonds, dans le jour ou l'obscurité, commence.»

Miguel Chevalier s'inscrit dans la continuité de ces recherches et renouvelle la peinture par la lumière avec l'aide des nouvelles technologies. Intégrant la générativité et l'aléatoire, le logiciel permet de créer une œuvre aux formes multiples où l'expérience visuelle du regardeur reste centrale.



La Vague des Pixels, 2023, œuvre de réalité virtuelle, vidéo, durée 60 min, dimensions variables © Adagp, Paris 2023, Miguel Chevalier

PASCAL DOMBIS (1965-), VIT ET TRAVAILLE À PARIS

Pascal Dombis, artiste-plasticien, explore les domaines du langage, du contrôle et de l'irrationalité. Il crée des œuvres et des environnements marqués par l'excès, la répétition et l'imprévisibilité des processus technologiques, dans lesquels son travail perspectiviste, en multipliant les points de vue, sollicite continuellement les publics.

Utilisant la puissance de calcul de l'ordinateur pour introduire des règles algorithmiques simples aux résultats répétitifs, il invite la machine à imprimer la prolifération de lignes visuelles et profite des incidences qui apparaissent sous l'excès de sollicitations mathématiques. Paradoxe de la programmation manipulée par l'artiste; ce sont les erreurs programmées de la machine sollicitée qui crée l'œuvre originale.

Depuis les années 2000, Dombis utilise le lenticulaire qui imprime ses compositions et donne l'illusion d'un mouvement des flux ininterrompus d'informations. Propice à une accélération d'accidents visuels, le lenticulaire filtre par la lumière les images et textes en un feuilletage inattendu qui donne une profondeur visuelle à l'œuvre. Par cet artifice de *réalité augmentée*, il incite le spectateur au déplacement face à l'œuvre pour interroger les possibles points de vue. Il convoque également le hasard et le flou dans cette expérience sensible. Même s'il se défend de reprendre à son compte les recettes de l'Op art, on retrouve cette instabilité visuelle par les effets optiques développés dans les travaux des artistes du Groupe de Recherche d'Art Visuel (Paris, 1960-1968). Mais là où le GRAV distille en creux une critique sociale, Pascal Dombis interroge la nature même des images et la manière de les regarder face à leur prolifération incontrôlée.

Par son format inédit de rotation cinétique motorisée allié à l'effet optique du lenticulaire, forme de miroir impossible, *Post-Digital Mirror (Spin)* fait référence aux deux techniques explorées par les artistes invités de l'exposition-manifeste *Le Mouvement* initiée par Vasarely en 1955 à la Galerie Denise René. Par cette pirouette, Dombis leur rend ainsi doublement un post-hommage.



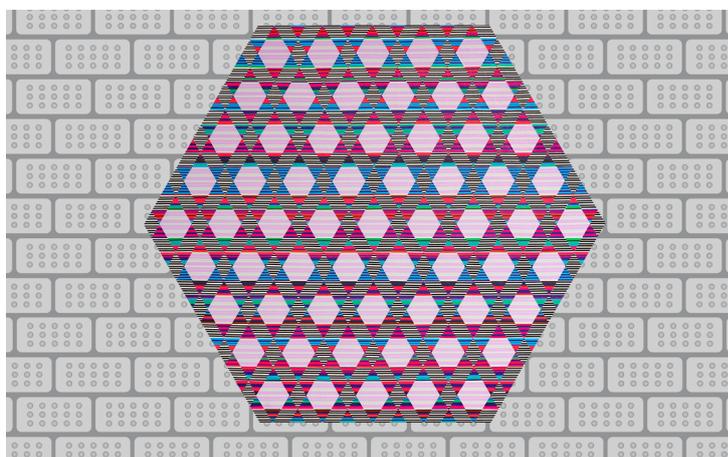
Post-Digital Mirror (Spin), 2022, lenticulaire imprimé et découpé sur miroir, monté sur moteur rotatif, Diam. 115 cm, © Adagp, Paris, 2023, Pascal Dombis

DOMINIQUE PÉTRIN **(1976-), VIT ET TRAVAILLE À MONTRÉAL**

D'abord intéressée par le fanzine et la bande dessinée, Dominique Pétrin s'est tournée vers la sérigraphie par désir de renouer avec la couleur. Ancienne chanteuse du groupe de rock «Les Georges Leningrad» de 2000 à 2007, connu pour ses performances expérimentales, elle a gardé dans son approche visuelle ce désir de faire vivre une expérience immersive au public. Elle s'intéresse, alors, aux moyens d'altérer la perception et la conscience, que ce soit en déjouant les processus cognitifs de la vision ou par l'utilisation de l'hypnose en performance.

De la station de métro Beaudry à Montréal au musée national des beaux-arts du Québec, avec des bandes de papiers sérigraphiés par ses soins, elle crée des œuvres immersives, collages monumentaux, le plus souvent éphémères. Toujours étroitement conçues en fonction de l'architecture du lieu, ses installations sont librement inspirées de l'histoire de l'ornement, de la culture internet et des jeux vidéo des années 1980 pour créer une esthétique hybride et décalée. À travers son regard critique, les images d'une sous-culture de la consommation côtoient, sur le même mur, les références à l'art du musée.

Soucieuse d'offrir un «art abordable pour tout le monde», elle prône un art du partage qui n'échappe pas à l'artiste Banksy qui l'invite en 2017 à tapisser une chambre du Walled Off Hotel à Bethléem, projet politique qui se veut vecteur de dialogue entre les communautés. L'art pour tous, une idée qui aurait certainement plu à Vasarely.



Screen #4, 2023, vinyle imprimé, dimensions variables, installation réalisée pour l'exposition (détail)
© Courtesy Dominique Pétrin

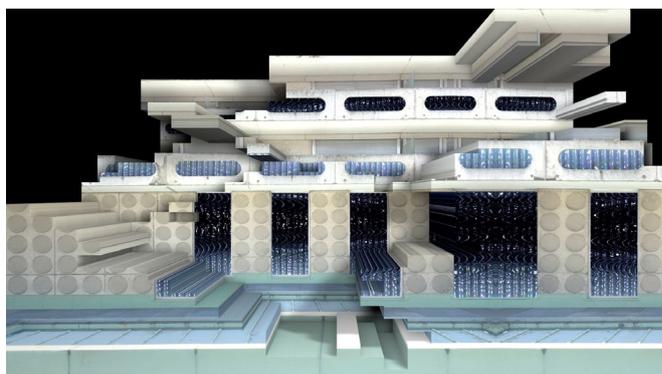
SABRINA RATTÉ (1982-), VIT ET TRAVAILLE À MONTRÉAL

Sabrina Ratté est une artiste canadienne qui évolue à la frontière des arts plastiques, de la scénographie, de la performance et de la musique. Elle s'intéresse aux multiples manifestations de l'image numérique, de la vidéo analogique en passant par l'animation 3D, la photographie, l'impression, la sculpture, la réalité virtuelle ou encore l'installation vidéo.

L'exploration continue de nouvelles techniques nourrit les thèmes qui traversent ses œuvres, notamment l'influence qu'exercent l'architecture et le numérique sur notre perception du monde ainsi que la relation que nous entretenons avec l'aspect virtuel de l'existence, la fusion entre technologie et monde organique. Sabrina Ratté puise depuis une dizaine d'années dans les rapports entre réel et virtuel pour imaginer des environnements, à mi-chemin entre l'abstraction et le figuratif, le paysage et l'architecture, qu'elle travaille à partir de technologies analogiques et d'outils numériques, faisant de l'électricité sa matière première et de la vidéo sa substance malléable.

La série *Machine for living*, inspirée de l'architecture de cinq différents ensembles d'habitations collectives de la banlieue parisienne, prend la forme de panoramas de paysages urbains bien loin de la Cité polychrome du bonheur voulue par Vasarely.

Nous partageant entre un sentiment nostalgique pour cette architecture chargée d'utopies et la désillusion de l'urbanisme du vivre ensemble loin de l'attraction du centre-ville, défile, comme dans un jeu vidéo des années 1980, une architecture désincarnée aux couleurs délavées animée par un flux électrisé.



La Défense (3min42), de la série *Machine for Living*, 2018, 5 Vidéos HD 1920x1080, trame sonore de Roger Tellier Craig
© Courtesy Sabrina Ratté

FLAVIEN THÉRY (1973-), VIT ET TRAVAILLE À RENNES

Flavien Théry est un artiste dont les recherches s'inscrivent aujourd'hui dans une filiation entre le mouvement de l'art optique et cinétique et les pratiques actuelles faisant appel aux nouveaux médias. Il cultive un intérêt particulier pour les relations entre art et science, dans leurs questionnements sur la nature de la réalité, et plus particulièrement de la lumière.

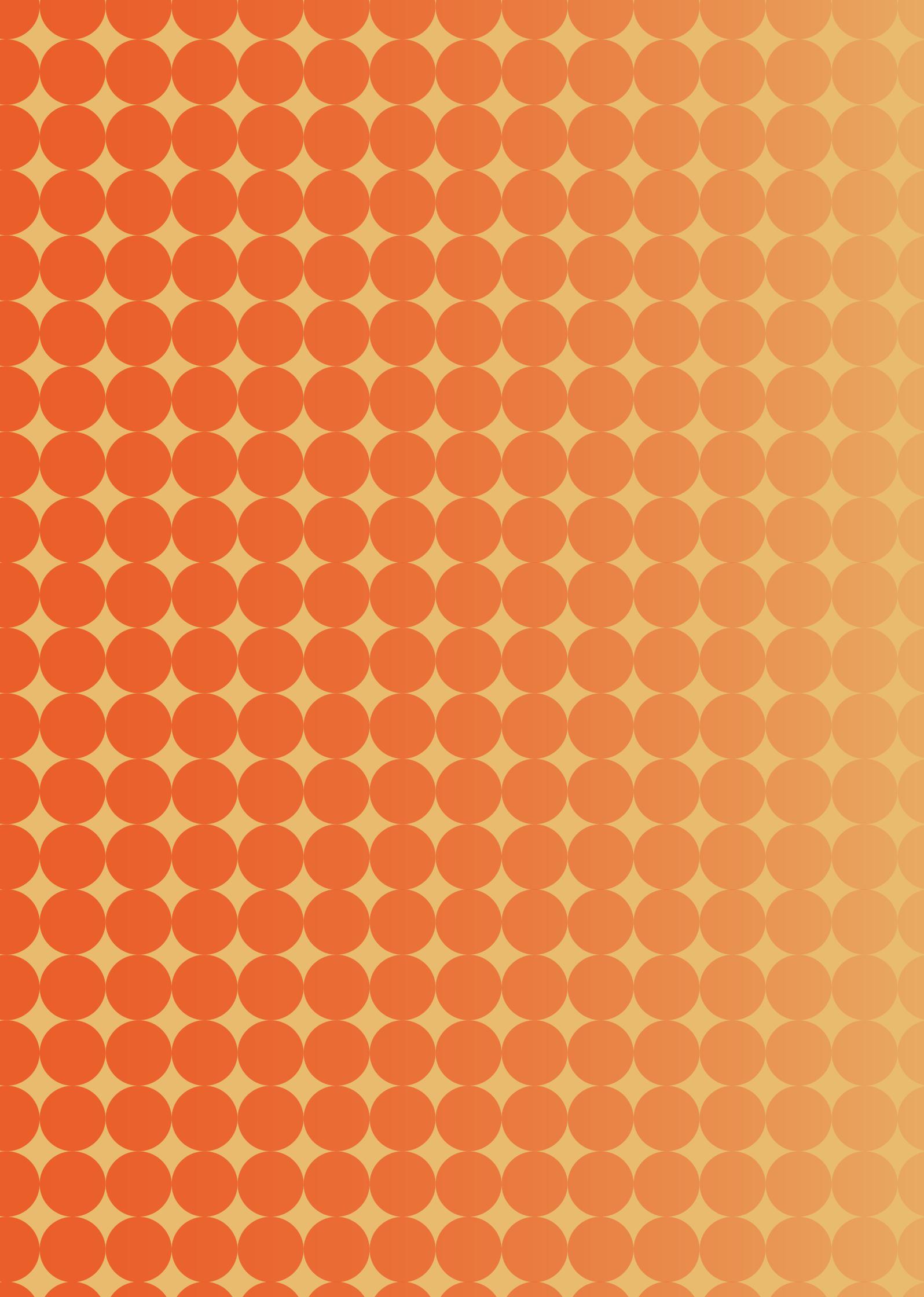
Sir David Brewster (1781-1868), figure scientifique majeure du XIX^e siècle, a notamment donné son nom à une loi optique relative à la polarisation lumineuse : l'angle de Brewster. Mais il est également connu comme l'inventeur du kaléidoscope et du stéréoscope à lentilles, inventions qui témoignent d'une certaine recherche esthétique, liée à une fascination pour les phénomènes perceptifs.

Hommage à ce personnage étonnant, *Dear Brewster* reprend une figure géométrique issue de son fameux *Traité du Kaléidoscope*, montrant le motif de symétrie obtenu par la réflexion multiple d'un module triangulaire. Les teintes observées en lumière polarisée, évoluant en fonction du point de vue de l'observateur, sont dues aux propriétés optiques du mica, un cristal naturel se clivant en fines lames, qui — comme la calcite — divise en deux les rayons qui le traversent.

En phase avec la phénoménologie et la démarche de Vasarely qui observe le monde de l'infiniment petit à l'infiniment grand, Flavien Théry immerge le spectateur, avec une approche sensible, dans une réalité imperceptible à l'œil humain. L'expérience du phénomène optique, sorti de son contexte scientifique, se charge d'une poésie de la lumière comme, auparavant, l'art cinétique avait exploré ce champ des possibles.



Dear Brewster, 2022, 70x80x10 cm, PVC, plexiglas, feuilles de mica, filtres polarisants, leds
© Julien Mignot



L'EXPOSITION EN QUELQUES POINTS

1929
-1974

l'exposition couvre
35 années de la carrière
de l'artiste

40

œuvres de Vasarely
réunies pour la première fois
à Nice

4

œuvres prêtées
exceptionnellement par la
Fondation Renault Group

1

présentoir conçu par Vasarely
a été restauré par la Fondation
Vasarely avec le soutien du
Département des Alpes-Maritimes

6

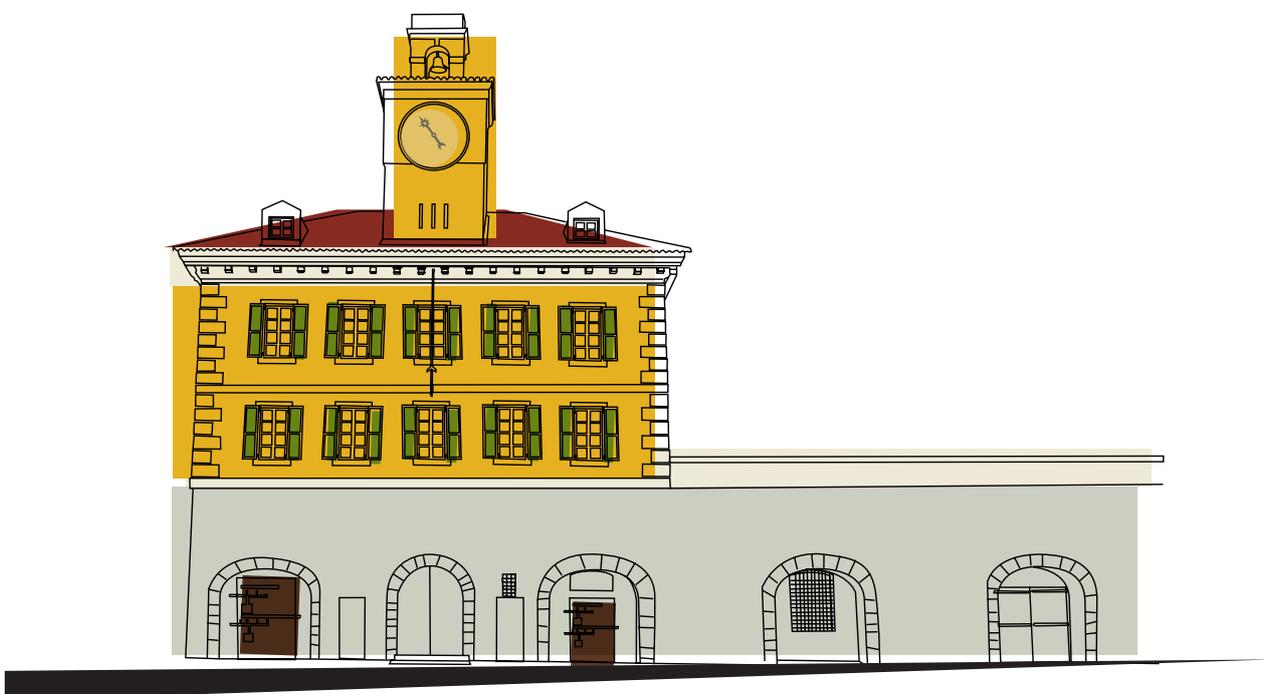
artistes contemporains
invités à faire dialoguer leurs
œuvres avec celles de Vasarely

1

catalogue inédit publié
dans le cadre de cette
exposition

1^{ER}

partenariat entre
le Département des Alpes-Maritimes
et la Fondation Vasarely



PRÉSENTATION DE L'ESPACE CULTUREL DÉPARTEMENTAL LYMPIA

L'espace culturel Lympia est composé de deux bâtiments historiques : l'ancien bain, complété de son toit-terrasse de 280 m², construit en 1750, ainsi que le Pavillon de l'Horloge, réalisée en 1826, qui domine le port de Nice. En 2017, le Département des Alpes-Maritimes a installé dans ce lieu un équipement culturel pour y développer une programmation éclectique et originale. En 2020, la circulation a été repensée pour permettre une meilleure accessibilité aux salles d'exposition. Équipé d'un nouvel ascenseur, l'accueil du public est désormais centralisé dans un espace inédit et chargé d'histoire du bain, sa chapelle, dont les peintures murales ont été restaurées.



PROGRAMMATION

VISITES GUIDÉES

Réservation sur le site internet de l'espace culturel Lympia

VISITES GUIDÉES DE L'EXPOSITION

Durée : 1 heure

Mercredi 21 juin à 11h00
Samedi 24 juin à 11h00
Samedi 8 juillet à 15h30
Jeudi 13 juillet à 15h30
Jeudi 20 juillet à 17h00
Samedi 22 juillet à 11h00
Jeudi 27 juillet à 17h00
Mercredi 2 août à 11h00
Samedi 5 août à 15h30
Jeudi 10 août à 11h00

Samedi 12 août à 15h30
Jeudi 24 août à 17h00
Samedi 26 août à 15h30
Samedi 2 septembre à 15h30
Samedi 9 septembre à 15h30
Samedi 23 septembre à 15h30
Samedi 30 septembre à 11h00
Samedi 14 octobre à 11h00
Samedi 21 octobre à 15h30

ATELIERS - À PARTIR DE 12 ANS

Réservation sur le site internet de l'espace culturel Lympia

ATELIER DE CRÉATION NUMÉRIQUE « CODE VASARELY »

Lors de cet atelier original, les participants s'initieront au codage informatique pour créer une animation en 2D inspirée de l'œuvre de Victor Vasarely.

Les créations réalisées lors de ces ateliers seront intégrées à la projection mapping du samedi 21 octobre.

Durée : 2 heures

Jeudi 6 juillet à 14h30
Samedi 8 juillet à 14h30
Jeudi 17 août à 14h30
Samedi 19 août à 14h30

Samedi 16 septembre à 14h30
Dimanche 17 septembre à 14h30
Samedi 23 septembre à 14h30
Samedi 14 octobre à 14h30

ATELIER CRÉATIF « SÉRIGRAPHIE »

À partir de l'univers graphique de Vasarely, les participants travailleront sur différentes compositions de motifs géométriques et réaliseront leurs affiches grand format selon la technique de la sérigraphie, procédé parfaitement adapté au vocabulaire plastique de l'artiste.

Durée : 2 heures 30

Dimanche 23 juillet à 14h30

Samedi 30 septembre à 14h00

ATELIER CRÉATIF « ART MOBILE »

Figure majeure de l'art cinétique et de l'art optique, Vasarely jouait avec les formes pour donner une impression de mouvement à ses œuvres. En réalisant un mobile aux motifs emblématiques du maître de l'Op art, vous passerez de l'illusion à la réalité !

Durée : 1 heure 30

Mercredi 26 juillet à 14h30

Mercredi 23 août à 10h30

Mercredi 18 octobre à 14h30

Jeudi 10 août à 14h30

Samedi 30 septembre à 14h30

ACTIVITÉS EN FAMILLE

Réservation sur le site internet de l'espace culturel Lympia

VISITE-ATELIER « VASARELY POUR LES TOUT-PETITS » - À PARTIR DE 1 AN ½

Faites vivre les premières sensations artistiques à votre enfant grâce à cet atelier conçu pour stimuler les sens des petits, âgés de 18 à 36 mois.

Durée : 45 minutes

Mercredi 28 juin à 10h00

Mercredi 9 août à 10h00

Mercredi 4 octobre à 10h00

Jeudi 13 juillet à 10h00

Samedi 9 septembre à 10h00

VISITE-JEU DE PISTE - À PARTIR DE 7 ANS

Les participants, répartis en équipes, seront invités à mener l'enquête afin de découvrir les secrets de l'art et des illusions optiques de l'artiste Victor Vasarely.

Durée : 1 heure 30

Mercredi 12 juillet à 14h30

Mercredi 2 août à 14h30

Samedi 23 septembre à 10h30

Vendredi 21 juillet à 14h30

Samedi 12 août à 11h00

ATELIER « ILLUSIONS D'OPTIQUE » - À PARTIR DE 7 ANS

À partir des années 1960, Vasarely s'engage dans la célèbre période *Vega*, jouant sur la déformation des lignes pour créer du volume. Lors de cet atelier, les participants créeront à leur tour l'illusion en réalisant une sphère en volume à partir d'une simple feuille de papier, d'une règle et de feutres.

Durée : 1 heure

Mercredi 19 juillet à 14h30

Mercredi 23 août à 14h30

Samedi 5 août à 11h00

Mercredi 4 octobre à 14h30

ATELIER « JEUX DE LIGNES » - À PARTIR DE 6 ANS

En 1937, Vasarely réalise *Zèbres*, considérée comme l'une des premières œuvres relevant de l'Op art, les deux animaux représentés donnant une impression de mouvement. Amusez-vous à créer une silhouette (main, personnage, animal) et donnez-lui vie grâce à la juxtaposition de lignes contrastées.

Durée : 1 heure

Mercredi 5 juillet à 14h30

Vendredi 11 août à 14h30

Jeudi 27 juillet à 15h30

ÉVÉNEMENTS

Accès libre dans la limite des places disponibles

PERFORMANCE REPRENDRE DES COULEURS

Sébastien Béranger, compositeur et musicien, joue avec la musicalité des formes et des couleurs. À l'aide d'un dispositif qu'il a imaginé, il transforme en temps réel les œuvres en sons conférant ainsi aux tableaux de Vasarely une dimension inédite.

Durée : 4 séances de 20 minutes

Samedi 16 septembre de 14h00 à 17h00

PROJECTION-CONFÉRENCE

Projection du documentaire *Vasarely, l'illusion pour tous* de Catherine Benazet suivie d'une conférence-débat avec Céline Berchiche, docteure en histoire de l'art.

Réalisé en 2018, ce documentaire revient sur les sources d'inspiration et les étapes du cheminement singulier de Victor Vasarely, père de l'art optique.

Durée : 2 heures

Cinéma Jean-Paul Belmondo

Mercredi 27 septembre à 20h30

NOCTURNE MAPPING VIDÉO

Pour le dernier week-end de l'exposition, l'espace Lympia ouvre ses portes pour une nocturne et propose une projection-mapping vidéo sur sa façade. Cette animation réalisée par l'artiste Frédéric Alemany s'inspirera des motifs de Victor Vasarely et des créations numériques réalisées lors des ateliers de codage programmés tout au long de l'exposition.

Durée : 1 heure

Samedi 21 octobre à 19h30

SOIRÉES JAZZ'ART LYMPIA

Accès libre dans la limite des places disponibles

Le Département des Alpes-Maritimes transforme le toit-terrasse de l'espace culturel Lympia en club de jazz à ciel ouvert.

Durée : 1 heure

Jeudi 20 juillet à 20h00

Jeudi 3 août à 20h00

Jeudi 17 août à 20h00

Jeudi 31 août à 20h00

Jeudi 27 juillet à 20h00

Jeudi 10 août à 20h00

Jeudi 24 août à 20h00



CONTACT PRESSE

Julie Moziyan
Responsable du service presse
Département des Alpes-Maritimes
B.P. 3007
06201 NICE Cedex 3

+33 (0)4 97 18 62 06
www.departement06.fr
presse@departement06.fr