

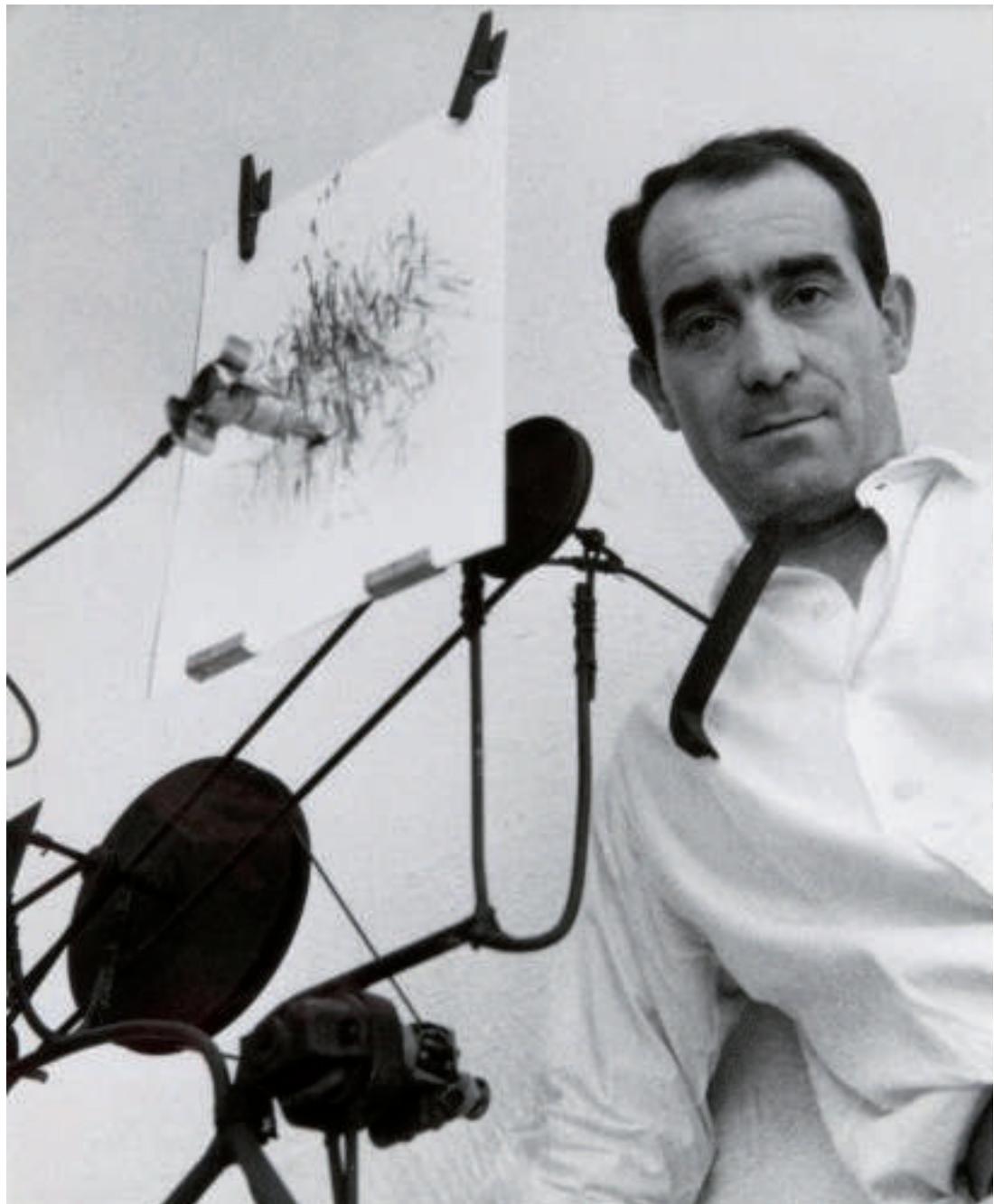
Œuvres,  
thèmes,  
questions de  
référence  
Baccalauréat  
Spécialité  
ARTS  
PLASTIQUES



## Jean TINGUELY (1925-1991)

Machines à dessiner, protocoles ou  
programmes informatiques pour  
générer des dessins

- 1954 : Art cinétique, rencontre et collaboration avec Yves Klein
- 1958 : membre-fondateur du nouveau réalisme
- Très tôt, il s'intéresse à la vitesse, au mouvement, comme autant de moyens de dématérialisation.
- 1955 : Tinguely développe le «métamécanisme» qui invite à l'utilisation fonctionnelle du hasard.
- En 1959, ce sont les premières « machines à dessiner » qui sont exposées pour la première fois à la galerie Iris Clert (Paris)



En présentant, en 1959, à la galerie Iris Clert à Paris ses Méta-Matics - des sculptures en mouvement qui dessinent -, Jean Tinguely (1925-1991) bouscule la conception traditionnelle du dessin d'art et l'attention que l'amateur lui prête.

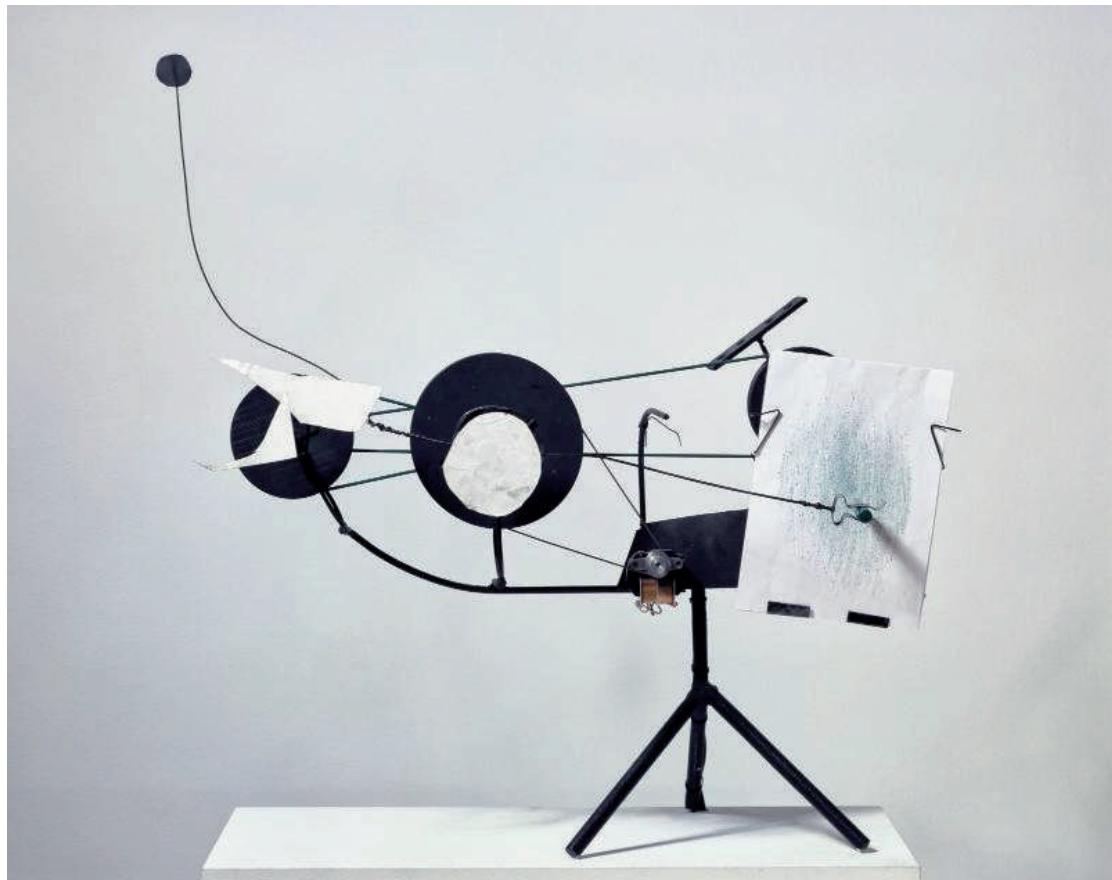


En effet, le visiteur est ici convié non à contempler le travail d'un artiste exposant mais, comme le tract édité à cette occasion le précise, à créer lui-même «avec fougue, fureur, douceur ou élégance sa peinture en collaboration avec les Méta-Matics».

Ainsi, le dessin n'est plus le fruit d'une exécution manuelle et réfléchie de l'artiste et son statut se confond à présent avec celui de la peinture.

L'oeuvre produite c'est la machine, non le dessin. Il y a donc un degré supplémentaire de lecture de l'oeuvre à envisager. Les dessins issus des machines de Tinguely, au moment où ils ont été produits, n'avaient pas réellement le statut d'oeuvre, sauf sous une forme ironique, « critique ». Avec le temps, on peut aujourd'hui, au détour d'un musée, voir exposés quelques-uns de ces dessins issus d'ailleurs plus particulièrement du Cyclograveur, parfois signés, et devenus, paradoxalement sans doute, œuvres d'art.

# LES META-MATICS



*Méta-Matics n°1*, 1959, Métal, papier  
Crayon, feutre, moteur, 96x85x44cm  
Centre Pompidou, Paris

L'oeuvre est faite de métal, papier, crayon feutre, et d'un moteur.

«Une zone motrice est reliée par des courroies à une ou plusieurs roues qui tournent et entraînent un arbre excentré qui transmet à une tige un mouvement irrégulier. L'utilisateur fixe à l'extrémité de cette tige un morceau de craie, un crayon, un stylo à bille ou un feutre, qui couvre de traits et de griffonnages le papier posé sur le support prévu à cet effet. »  
(Nadine Pouillon, Centre Pompidou).

Un simple jeton active l'oeuvre et permet de choisir la couleur des médiums actionnés.

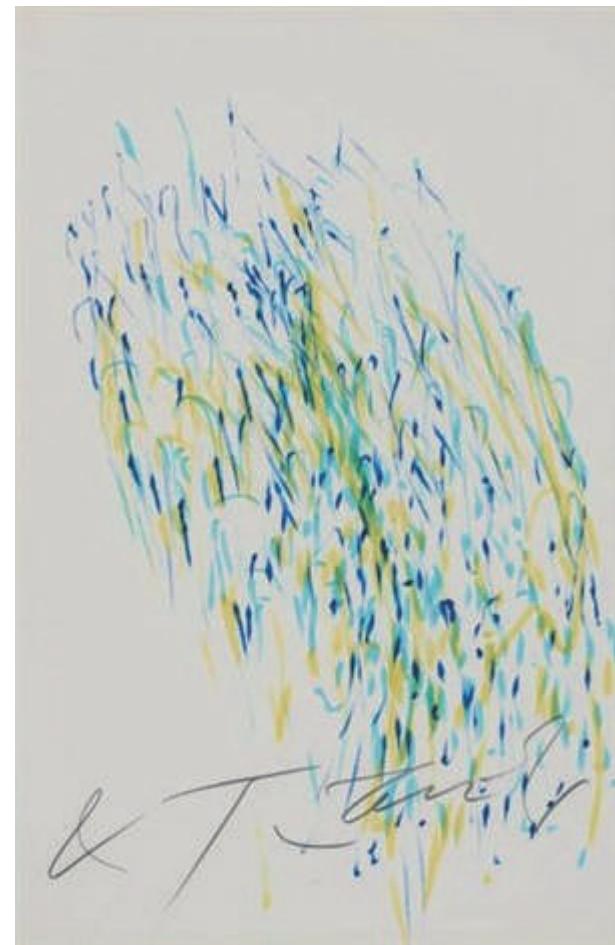
Les Méta-matics, associent esprit constructif et sorte d'« expressionnisme » organique, presque corporel, combinant modèles du mouvement De Stijl ou du Bauhaus – mais aussi peintures aux formes élémentaires de Malevitch (Méta-Malevitch, 1954) ou de Kandinsky –, ainsi que légèreté, poésie ironique et pulsion destructrice.



### A propos des Méta-matics :

- Sculptures, happenings, dessins
- Double lecture : l'oeuvre c'est à la fois la machine et le dessin.
- Lien entre la machine, le constructeur et l'utilisateur
- Une série de 20 machines
- Création indéfinie, aléatoire, hasardeuse, accidentelle
- Dessins varient selon la manipulation, le support (le papier), l'outils, la vitesse...

**Pour Tinguely, le dessin  
créé par celles-ci n'est  
qu'un épiphénomène,  
le résultat, en bout de  
chaîne, de la machinerie,  
actionnée ou non par le  
«spectateur».**



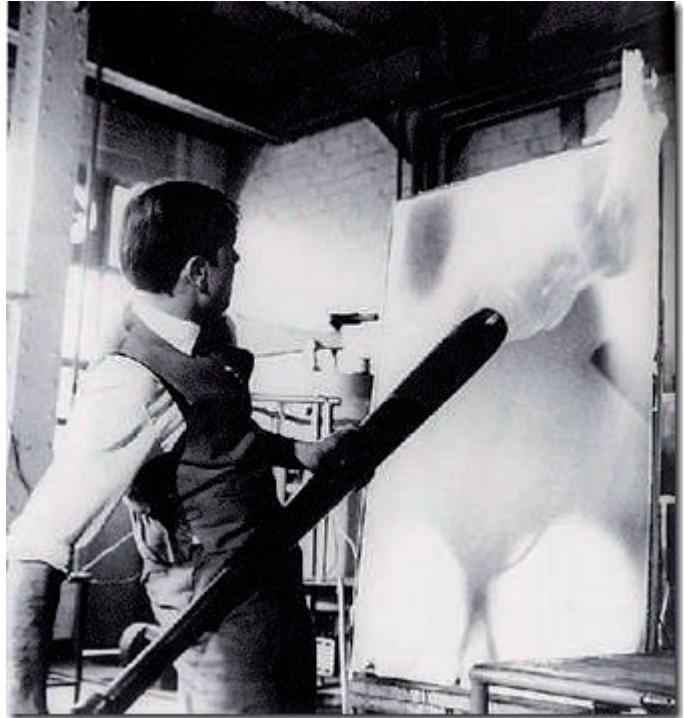
# D'autres machines à dessiner.



Damien Hirst (1965-),  
*Making Beautiful Drawings*, 2007  
Collection of the artist,  
Courtesy Science Ltd., London



Olafur ELIASSON (1967- ),  
*The Endless Study*, 2005/2007,  
bois, métal, miroir, papier, stylo à  
bille, tampon.



Yves Klein (1928-1962), *Peinture de feu*, 1961



Niki de Saint Phalle (1930-2002), *Tir*, 1961,  
peintures à la carabine



Anish Kapoor (1954-), *Shooting in the Corner*,  
2009

**Dessiner avec des  
machines.**

# Oeuvres de la machine

Les machines à dessiner sont considérées comme œuvres en elles-même. Mais qu'en est-il du résultat ? Les dessins des machines vont devenir à leurs tours œuvres et vont avoir leurs places dans les musées, les galeries, au même titre que la machine qui les a créée.

Certaines machines vont produire des œuvres uniques. C'est le cas des machines de TINGUELY, ou encore de Niki de St PHALLE avec ses Tirs.

D'autres vont produire des séries, c'est le cas de Vera Molnar.

La programmation informatique permet de produire des œuvres multiples, sérielles.

Ces notions amènent à l'idée du travail ou du processus plutôt que de la création.

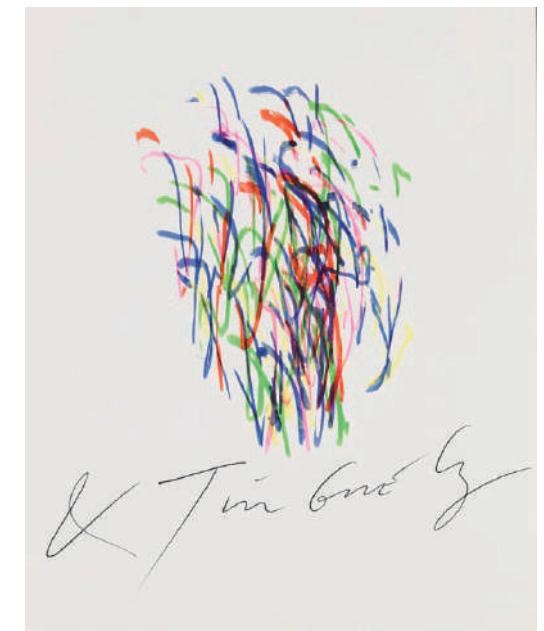
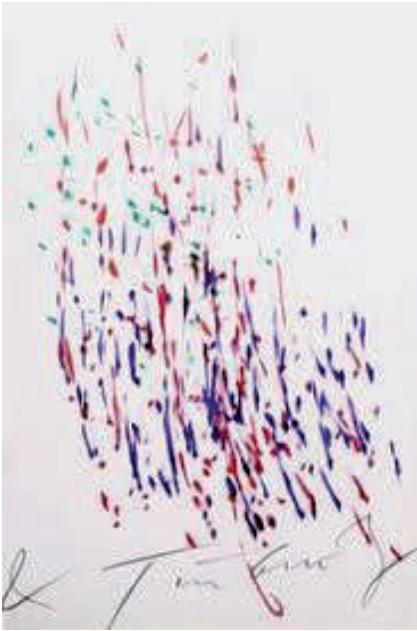
« Début des années cinquante, on voit se constituer dans le monde de l'art, deux grandes tendances qui traduisent de très près les bouleversements apparus dans les technologies liées au développement de l'informatique et aux théories qui la sous-tendent.

La première tendance cherche à faire participer le spectateur à l'élaboration des œuvres. La seconde tendance insiste plus sur la production que sur le produit et tente de déconstruire les processus de création afin d'en rendre manifeste l'intime et changeante structure, la grammaire »

Edmond COUCHOT, « La Technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle »

- L'unique
- Hasard/aléatoire (variation et irrégularité), la place de l'accident, de l'imprévu
- La place du spectateur

# Jean TINGUELY, Dessins (machine à dessiner)

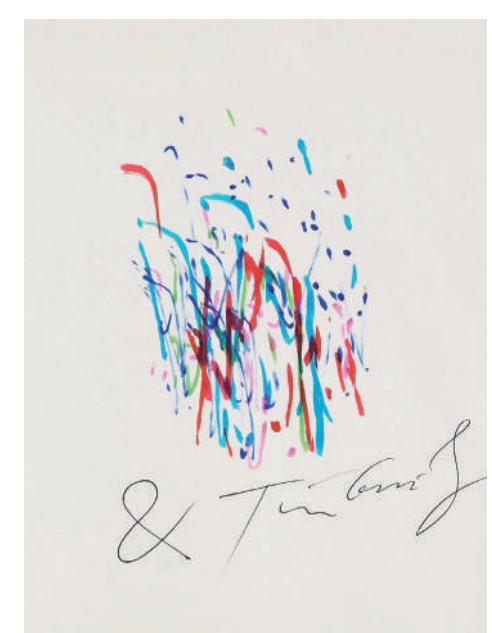


Les dessins sont proches les uns des autres. Ils présentent la même facture faite de lignes irrégulières, fragmentées, hachées d'une multitude de virgules recouvrant la surface de la feuille, de manière plus ou moins homogène, suivant le temps d'action de la machine sur son support.

Cependant, il n'y a pas deux dessins qui soient identiques : Le nombre de lignes, leur position, la qualité, la fluidité, la texture de l'agent colorant, les couleurs choisies, le choix de l'outil (crayon à bille, feutre, tampon, encre, etc), la pression et l'inclinaison du traceur, la qualité du papier, la durée de fonctionnement de la machine, la durée d'utilisation de chaque couleur, de chaque outil, introduisent autant de différences, une personnalisation de chacun des dessins produits.

Les « machines à dessiner » imaginées par l'artiste suisse produisent des graphismes hors dessein.

Les Machines à dessiner sont non seulement des œuvres d'art (cinétique), mais aussi des appareils qui produisent en même temps des œuvres d'art (dessins)= de l'art qui produit de l'art



# Niki de Saint PHALLE, *Tirs*



# **LE HASARD : Le rôle du hasard dans la production des Meta-Matics de Jean TINGUELY**

« Le recours au hasard peut élargir le choix mais ne change rien au problème principal : comment enrayer la part de mémoire sclérosée dans le choix spontané ; les « ready-made mentaux » qui déterminent chaque préférence et ancrent la nouveauté dans le déjà là ? »

Sarah TROCHE

« Tinguely a découvert une source infinie - une mécanique dont le but n'est pas la précision mais **l'anti-précision**, les mécanismes du hasard » Pontus HULTEN

« Le résultat est un véritable relevé sismographique des hoquets de la mécanique »  
Anaïs ROLEZ

Les irrégularités des machines de J. TINGUELY créent des **interruptions**, des **déviations** et des **irrégularités**





So Kanno & Takahiro Yamaguchi, 2011  
Skateboard RC, structure métallique, double balancier,  
carte électronique programmable et bombes aérosols  
146 x 60 x 120 cm

Pour l'exposition **Artistes & Robots**, Leonel Moura présente un ensemble de sept robots qui réalisent trois grands tableaux. Ces derniers sont dotés d'une conscience de leur environnement et composent eux-mêmes les formes artistiques qu'ils produisent. Le résultat du processus est absolument impossible à déterminer car les robots possèdent un petit "cerveau" exécutant des algorithmes, définis selon des comportements observés chez les fourmis.

<https://www.youtube.com/watch?v=SPMKRP2IRIE>



# LA PLACE DU SPECTATEUR

« Début des années cinquante, on voit se constituer dans le monde de l'art, deux grandes tendances qui traduisent de très près les bouleversements apparus dans les technologies liées au développement de l'informatique et aux théories qui la soutiennent.

**La première tendance cherche à faire participer le spectateur à l'élaboration des œuvres.... »**

E. COUCHOT

Chez **J. TINGUELY**, l'observateur prend, avec l'inventeur de la machine et la machine elle-même en tant qu'organe qui exécute physiquement, le rôle du **co-concepteur et co-artiste**.

**Il participe à un acte de création et de réalisation d'un dessin abstrait.**

L'artiste interroge le rapport entre : **celui qui crée, l'œuvre créée et ceux qui la contemplent**

# **Jeffrey SHAW, *The legible city*, 1983, installation interactive / Jean TINGUELY, *Cyclograveur*, 1960**



Le spectateur immergé dans la ville interagit avec la machine en pédalant qui lui permet en temps réel de découvrir les mots et les villes évoquées (relation lettre/immeuble).

Le spectateur suit le chemin formé par les bâtiments apparaissant comme des lignes en trois dimensions...



Le spectateur peut monter sur la machine et pédaler pour participer à la réalisation du dessin. Il devient l'acteur principal qui permet la création.