

DOSSIER
PÉDAGOGIQUE

RÉCRÉATION

Villa Bernasconi | 17.04 – 16.06.2019

Index

La médiation culturelle et le public scolaire à la Villa Bernasconi	2
Offre pour le public scolaire	3
Présentation de l'exposition	4
Enzo Mari et les jeux de construction	5
Contexte – Les jeux de construction.....	6
Oskar Schlemmer et les jeux du Bauhaus.....	8
Contexte – L'abstraction.....	9
László Réber et les jeux de dessin	12
Contexte – Saul Steinberg	13
Jérôme Hentsch et les jeux du regard	15
Contexte – Le regardeur est aussi artiste	16
Récréation.....	18

La médiation culturelle et le public scolaire à la Villa Bernasconi

La médiation culturelle a pour objectif de :

- rendre la rencontre avec l'art spontanée, ludique, abordable, compréhensive
- amener le public à développer son esprit critique
- créer des espaces conviviaux de discussion et de partages
- rendre le centre d'art accessible à toute personne indépendamment de son âge, son origine ou handicap

La médiation culturelle, c'est :

- une visite de présentation en début de chaque exposition conçue pour les enseignant.e.s
- des visites thématiques adaptées aux différents degrés scolaires
- des visites en français, allemand (ou bilingue français-allemand), anglais ou LSF
- des visites qui soulèvent des questions et tentent d'y répondre
- des visites qui permettent d'échanger, de s'arrêter plus longtemps et de discuter ensemble
- des visites qui n'oublient ni les 5 sens ni les connaissances individuelles des élèves
- des visites qui partent de l'œuvre d'art pour s'ouvrir sur le monde environnant
- des ateliers pratiques pour expérimenter une technique créatrice ou manuelle
- des ateliers pour s'exprimer autrement que par la parole
- des ateliers pour s'entraider et sortir des chemins connus

Bref, la médiation culturelle éveille la curiosité, profite au développement des capacités transversales et stimule l'expression individuelle dans un environnement d'apprentissage extra-scolaire.

Offre pour le public scolaire

Visites guidées | en français ou en anglais

Du lundi au vendredi | sur rendez-vous

60 min | gratuit

Pour tous les niveaux scolaires

Une visite guidée dialogique et thématique à travers l'exposition.

Visite guidée + atelier créatif | en français ou en anglais

Les mardis, mercredis et vendredis | sur rendez-vous

90 min | gratuit

Pour tous les niveaux scolaires

La visite de l'exposition est suivie d'un atelier dans lequel les élèves manipuleront le jeu de construction The Toy, créé en 1951 par les designers Ray et Charles Eames. En construisant ensemble des structures dont la complexité variera selon leur niveau scolaire, les élèves développeront leur imagination et leur capacité à collaborer.

Visite pour les enseignants : lundi 29 avril à 17h

Visite de l'exposition *Récréation* et présentation de l'atelier créatif.

Disciplines : arts visuels, géométrie, danse, design, architecture et constructions | langues

Thématiques : enfance, pédagogie, jeu de construction, dessin

Le **dossier pédagogique** a été rédigé par Manon Détraz en 2019

Inscriptions et renseignements

Annina Meyer

T 022 794 73 03

E : a.meyer@lancy.ch (mardi, mercredi, vendredi)

www.villabernasconi.ch/fr/publics

Villa Bernasconi

Route du Grand-Lancy 8

1212 Grand-Lancy

Présentation de l'exposition

Peer Clahsen. Mina Audemars & Louise Lafendel. Charles & Ray Eames. Jérôme Hentsch. Misha Hollenbach & Shauna Toohey (P.A.M.). Enzo Mari. Bruno Munari. László Réber. Denis Savary. Oskar Schlemmer. Alma Siedhoff-Buscher. Saul Steinberg by Nieves. Exposition à la Villa Bernasconi du 17 avril au 16 juin 2019. Vernissage mardi 16 avril à 18 h.

La récréation n'est pas ici le temps du repos avant de se remettre à travailler, mais un abandon à la créativité par le jeu. Présentant sous une même enseigne artistes, pédagogues, designers de jeux, scénographes et musiciens, l'exposition célèbre la créativité ludique en invitant le public à participer.

Du XIXe siècle à nos jours, le jeu s'est insinué dans les pratiques artistiques et la pédagogie. Le jeu libre encouragé comme méthode d'apprentissage et espace de créativité s'est défini comme une manière de s'approprier le monde par la manipulation de l'environnement et comme une activité avec ses propres règles, hors du quotidien, imprévisible et gratuite. Le jeu de construction, non genré et libre des conventions des jouets bourgeois traditionnels, en est devenu le symbole. D'objet pédagogique, il a pris au XIXe siècle le statut de jeu éducatif et de jeu tout court, ouvrant les esprits vers l'abstraction et l'infini des combinaisons possibles. Le jeu de construction a ainsi suscité l'intérêt tant de l'industrie que des écoles d'art, où il a contribué à la naissance de l'art moderne.

Récréation a décidé de rendre hommage à plusieurs figures marquantes et tout à fait singulières qui ont révolutionné la manière de s'adresser aux enfants à travers l'art et le design. Des recherches formelles d'Alma Siedhoff-Buscher, au sein du Bauhaus dans les années 1920, aux jeux pédagogiques novateurs des éducatrices Mina Audemars et Louise Lafendel conçus pour la Maison des Petits à Genève au début du XXe siècle, l'exposition abordera les liens entre le domaine des arts, du design et de la pédagogie infantine. Parmi les designers et architectes les plus influents du 20e siècle, Charles et Ray Eames envisagent le jeu et l'univers des jouets comme sources d'inspiration majeures. Pour d'autres figures présentes dans l'exposition, comme Peer Clahsen, Enzo Mari, Bruno Munari, Saul Steinberg ou László Réber, le jeu est un élément indispensable à la création. Pour contribuer à ce dialogue autour du jeu comme attitude créative face à la vie et à l'art, Récréation invite une plus jeune génération d'artistes, Denis Savary, Misha Hollenbach & Shauna Toohey et Jérôme Hentsch, à intervenir dans les espaces de la Villa avec des propositions artistiques inédites.

A l'occasion de l'exposition est édité le facsimilé du fascicule éducatif de Mina Audemars & Louise Lafendel, *Nouveau jeu de surfaces : brochure explicative*. ASEN (Au service de l'éducation nouvelle), Bernex-Genève, 1919 et qui a par ailleurs inspiré le graphisme de l'affiche de l'exposition.

Zsuzsanna Szabo et Jean-Marie Bolay

Enzo Mari et les jeux de construction



Œuvres exposées

Au premier étage :

16 animaux, 16 pièces en résine synthétique, Milan, Danese, 1957-1972, 3 exemplaires.

Balançoire, 1961, série de 12 estampes impression offset sur Enhanced Matte paper Epson, 189g/m², 60 x 44 cm, Corraini Edizione, 2019.

Description

Les animaux du designer italien Enzo Mari (*1932), qui semblent jouer à saute-mouton dans leur cadre, ont une drôle de tête : ils sont reconnaissables mais leurs traits sont très stylisés, presque enfantins. C'est parce qu'en plus d'être des petites figurines utilisables individuellement pour inventer toutes sortes d'histoires, ces animaux forment également les pièces d'un puzzle, et peuvent ainsi s'emboîter les uns dans les autres pour former un grand rectangle. De plus, ce sont des objets assez larges et assez lourds, ce qui les rend très stables et donc faciles à empiler : ils deviennent ainsi semblables à de petites architectures fantastiques. Enfin, on peut comme Enzo Mari les encreur et inventer des histoires en 2D comme *La Balançoire*, dont les planches sont exposées à la Villa Bernasconi en face des Animaux.

La force de ce jeu, édité en 1957 par Danese (cf. ci-après), réside dans la multiplicité des propositions qu'offre sa forme au joueur. Pour une fois, la meilleure partie du puzzle n'est pas de le faire, mais de le défaire pour laisser sa créativité s'exprimer dans des jeux de rôles ou de construction improvisés. On retrouve cette liberté dans les *objets* de Peer Clahsen qui sont exposés dans la salle à côté. Le *Diamant* (1966), par exemple, dont on peut voir une démonstration sur un vieux téléviseur cathodique, propose une forme de base (celle qui lui donne son nom), comme les animaux d'Enzo Mari qui s'emboîtent en rectangle. A partir de

cette forme, le *Diamant* peut ensuite être transformé en un grand nombre de développements différents grâce à la forme très particulière de ses pièces.

Démarche artistique

Dans les années 1960, la pédagogie en Italie était encore très autoritaire : « les jouets traditionnels étaient monofonctionnels, ne pouvaient être utilisés que dans un sens, et les enfants étaient vus comme des consommateurs à qui vendre des produits. » (Chiofalo, 2013) Les artistes comme Enzo Mari ou Bruno Munari (1907-1998), qui étaient non seulement designers, mais aussi parents, bouleversèrent cet ordre établi en créant des jouets d'avant-garde comme les *16 animaux*. Ceci fut rendu possible en partie grâce à Bruno Danese et Jacqueline Vodoz, qui fondèrent en 1957 la maison d'édition Danese. « Au sein d'un programme éducatif visant à renouveler le matériel pédagogique dans les écoles maternelles et primaires » (MADD-Bordeaux, 2013), ils permirent ainsi à cette nouvelle génération de designers de réaliser des jouets et des livres particulièrement stimulants pour l'éveil de la créativité des enfants.

Comme le dit Enzo Mari dans sa biographie *25 façons de planter un clou*, pour un enfant le jeu « est une affaire très sérieuse : [il] ne lui sert pas à passer le temps, mais à comprendre le monde. » Pour cela, il faut lui fournir les bons outils, qui l'amèneront à découvrir le monde par lui-même et non à le faire rentrer dans un moule. Ainsi, le jeu de cartes *Images de la réalité* de Bruno Munari (1977), qui est exposé au premier étage de l'exposition *Récréation*, permet aux enfants qui le manipulent de découvrir plusieurs objets à travers différentes façons de représenter le monde : de face, de profil, en négatif, etc. De plus, Munari inventa et anima toutes sortes d'ateliers créatifs pour enfants et adultes, dont certains sont encore reproduits aujourd'hui.

Contexte – Les jeux de construction

Lorsque les artistes comme Enzo Mari et Bruno Munari en Italie, et Peer Clahsen à Zurich inventent leurs jeux de construction dans les années 60, ils apportent leur remarquable pierre à un édifice déjà bien entamé. Ce sont les pédagogues qui se sont intéressés les premiers à tout ce que ces jeux pouvaient apporter aux enfants : habileté, développement de l'imagination, acquisition par l'expérience de notions géométriques, etc. Le très connu Friedrich Froebel (1782-1852), inventeur des jardins d'enfants, fut l'un des premiers au XIX^e siècle à concevoir de tel jeux pour mettre en pratique ses théories pédagogiques. Quarante ans après lui, Maria Montessori (1870-1952) développa des « matériaux sensoriels », des jeux conçus pour isoler certaines caractéristiques comme la largeur, la hauteur, la longueur ou la profondeur (Hewitt, 1997), permettant ainsi aux enfants de comprendre le monde par le jeu plutôt que par la théorie. Petit à petit, différents professionnels du monde entier inventèrent d'autres jeux de construction influencés par ces nouvelles pédagogies.

A Genève, ce sont les directrices de la Maison des Petits de l'Institut J.J.Rousseau, Mina Audemars (1883-1971) et Louise Lafendel (1872-1971), qui ont appliqué les premières les théories de pédagogie active au début du XX^e siècle, et elles aussi ont créé leur propre matériel de jeu éducatif. Il y a exactement cent ans, en 1919, paraissait ainsi leur *Nouveau jeu de*

surfaces, composé de formes géométriques de différentes tailles dont les deux faces sont de couleur complémentaire. Pour l'exposition *Récréation* a été édité un facsimilé de la brochure, dans laquelle elles expliquent de quelles nombreuses façons leur jeu peut être utilisé par les enfants de tout âge, pour « favoriser le goût artistique naissant, provoquer l'esprit de recherche, et pour alimenter et éduquer l'imagination créatrice ».

De fil en aiguille, les artistes comme Alma Siedhoff-Buscher en 1923 et bien d'autres ensuite s'intéressèrent aussi à la conception de jeux, peut-être parce que ce sont eux qui parviennent le mieux à « conserver l'esprit de l'enfance en soi pour toute la vie, [c'est-à-dire] conserver la curiosité de connaître, le plaisir de comprendre, le désir de communiquer » (Bruno Munari, cité par Chiofalo, 2013).

Pistes pédagogiques

Dans l'exposition :

Observer les cartes du jeu *Images de la réalité* et trouver les différences et les similitudes entre les objets et les manières de les représenter.

Lire la petite « histoire » *Balçoire* d'Enzo Mari, puis observer les animaux sur le mur d'en face et décrire ce qu'ils font. Passer ensuite un petit moment à manipuler un exemplaire du jeu.

Découvrir les nombreuses facettes du *Diamant* de Peer Clahsen (à disposition au deuxième étage) dans le film réalisé pour l'exposition en essayant à tour de rôle son *Moving Cube*.

A l'école :

A l'aide de *Nouveau jeu de surfaces : brochure explicative* (disponible gratuitement dans l'exposition *Récréation*), découper des formes géométriques de différentes tailles dans des papiers colorés et les utiliser en s'inspirant des jeux proposés dans la brochure par M. Audemars et L. Lafendel, et en inventant de nouveaux.

Références

CHIOFALO, Caterina. *Progettare per i bambini : l'insegnamento di Bruno Munari ed Enzo Mari* (en ligne), Università Mediterranea di Reggio Calabria, 2013. URL : https://www.unirc.it/documentazione/materiale_didattico/597_2012_322_15374.pdf (consulté le 24 avr. 2019).

HEWITT, Karen. *The Building Toy / The Toy Building : Symbol, Structure, and Style*, Katonah Museum of Art, catalogue n° 24, 1997.

Musée des Arts décoratifs et du Design de Bordeaux. « La Danese, éditeur de jeux pour bambini », *Objet du mois* (en ligne), objet n° 17. URL : <https://madd-bordeaux.fr/objet-du-mois/la-danese-editeur-de-jeux-pour-bambini> (consulté le 24 avr. 2019).

Oskar Schlemmer et les jeux du Bauhaus



Œuvres exposées

Au premier étage :

Oskar Schlemmer, Das Triadische Ballet (Le Ballet Triadique), 1922

Film de 1970, pellicule 16 mm, couleur, 32 minutes (Chorégraphie : Margarete Hasting, Franz Shömbbs, Georg Verden. Répétition : Hannes Winkler. Reconstitution des costumes : Margit Bárdy. Danseurs: Edith Demharter, Ralph Smolik, Hannes Winkler. Musique : Erich Ferstl. Production : Bavaria Atelier GmbH, Inter Naciones, télévision belge RTB).

Description

Sur un fond d'abord jaune, puis rose et enfin noir, parfois parsemé d'éléments architecturaux épurés (un angle, un quadrillage, des escaliers), des personnages plus ou moins humanoïdes aux costumes extravagants dansent. La monochromie du décor rend la profondeur difficile à percevoir, ce qui crée des jeux de perspective quand les danseurs s'éloignent ou se rapprochent de la caméra : ils sont tantôt énormes, tantôt tout petits. Leurs costumes sont composés de formes géométriques pures de couleurs vives qui contrastent fortement avec le fond. La

chorégraphie et la caméra, en les présentant tour-à-tour sous plusieurs angles, crée un subtil jeu de forme et de couleurs ; une sphère peut par exemple en un instant devenir un cercle.

La plupart des personnages portent un masque, et leurs mouvements sont souvent mécaniques, mais ils sont humanisés par la musique très expressive et par certaines postures qu'ils imitent, comme faire la révérence ou brandir une épée. Plusieurs éléments des costumes et des décors font allusion au monde du jeu et de l'enfance : on y devine ainsi successivement une toupie, un cerceau, ou des petites figurines mécaniques (pour n'en citer que quelques -unes), comme si les jouets d'une chambre d'enfant avaient soudain pris vie.

Démarche artistique

Ce film est une reconstitution de 1970 du Ballet Triadique créé dans les années 1920 par Oskar Schlemmer (1888-1943), qui passa près de dix ans à le mettre au point. Il n'en reste aujourd'hui que les costumes, et quelques notes de l'auteur, mais il est impossible de savoir à quoi ressemblait la chorégraphie d'origine, qui était dansée sur une musique de Paul Hindemith (1895-1965).

Oskar Schlemmer était alors professeur au Bauhaus, ainsi que maître-de-cérémonie de cette école d'arts appliqués et d'architecture qui fut un pilier de l'avant-garde de l'entre-deux-guerres. Peintre, sculpteur, chorégraphe, il s'appliquait à briser les frontières entre les disciplines pour créer une œuvre d'art totale qui glisse vers l'abstraction. Pour lui, les bouleversements de la société de son époque et les nouvelles technologies impliquaient forcément de remettre en question la place de l'humain dans l'espace. Ses recherches le poussent ainsi à créer, au-delà des arts visuels, des œuvres qui se déploient dans toutes les dimensions, le temps y compris. C'est le cas de son *Ballet Triadique*, mais aussi des fêtes mémorables qu'il organise au Bauhaus avec la complicité des élèves, pour lesquelles il crée des danses et des costumes incroyables.

Dans cette formidable activité créatrice, le jeu occupe une place très importante, car il permet toutes sortes d'expérimentations hors des sentiers battus ; Oskar Schlemmer écrit ainsi, citant Schiller : « C'est dans la pulsion du jeu que se trouve la force d'où jaillissent les valeurs véritablement créatrices de l'homme » (Urfalino, 2016).

Contexte – L'abstraction

L'abstraction, quel que soit son type (géométrique, expressionniste, etc.), permet de s'émanciper des règles de la figuration pour trouver, au-delà, de nouveaux moyens d'expression. L'être humain a en effet besoin de se représenter d'une quelconque façon une idée pour pouvoir la saisir pleinement, l'utiliser et la partager. Il se trouve ainsi limité quelquefois par les moyens dont il dispose dans son langage ou dans les images du monde physique. L'abstraction, en menant vers de nouvelles possibilités de représentation, permet aussi de nouvelles idées et de nouvelles formes de pensée. De nombreux domaines y ont ainsi recours : la peinture, la danse, la musique, la sculpture, le cinéma, et bien d'autres.

Les artistes du Bauhaus ont vécu dans l'Europe de l'entre-deux-guerres, qui bouillonnait de nouveautés technologiques, artistiques, politiques, etc. L'abstraction leur a ainsi offert un nouveau langage pour exprimer ces changements. Ces artistes et designers pluridisciplinaires l'ont utilisé pour libérer des normes et des règles préétablies leurs œuvres d'art, d'architecture, et de design. Or, le jeu et les jouets étaient pour cette recherche un terrain d'expérimentation privilégié.

En effet, un jouet porte dans sa forme même certaines règles d'utilisation : même si les enfants sont passés maîtres dans l'art du détournement, il est plus facile d'empiler des cubes et de faire rouler des billes que l'inverse. L'abstraction permet ainsi de sortir des stéréotypes de genre véhiculés par les jouets figuratifs (dînette, garage, ...) pour offrir aux enfants des possibilités d'épanouissement plus libres, quoique encadrées par ce que propose la forme du jouet. Dans l'exposition *Récréation*, à côté du ballet d'Oskar Schlemmer, se trouve le *Kleine Schiffbauspiel* (« petit jeu de construction-bateau ») créé par Alma Siedhoff-Buscher en 1923, lorsqu'elle était étudiante au Bauhaus. D'un côté du couloir, le jeu est présenté monté dans la forme de bateau qui lui donne son nom et, de l'autre, les pièces (des volumes géométriques simples et colorés) sont éparpillées de manière abstraite sur le mur et invitent le visiteur à imaginer les innombrables autres formes qu'il pourrait construire avec.

Pistes pédagogiques

Dans l'exposition :

Observer le *Ballet Triadique* : comment sont les personnages (bizarres, rigolos, effrayants, ...) ? Est-ce qu'on peut imaginer des histoires d'après leurs mouvements et leurs interactions ? Repérer différents jouets auxquels fait allusion le *Ballet*. Si on devait refaire imaginer le *Ballet* avec des jouets d'aujourd'hui, lesquels pourrait-on faire danser ?

Faire des liens avec d'autres œuvres de l'exposition : a-t-on déjà vu des formes, des couleurs ou des mouvements similaires à ceux du *Ballet Triadique* ? Au rez-de-chaussée par exemple, une vidéo du duo d'artistes P. A. M. montre un enfant qui danse en tournant sur lui-même à l'infini, et au premier étage les pièces du jeu de construction *Kleine Schiffbauspiel* sont formées de couleurs et de volumes qui se trouvent aussi dans le *Ballet*.

Observer le film *Tops* de Charles et Ray Eames (1969) qui se trouve juste à côté du *Ballet Triadique*. Des dizaines de toupies avec des mécanismes surprenants sont lancées par des enfants et des adultes de différentes régions du monde. Est-ce qu'elles ne semblent pas prendre vie dès qu'elles quittent en virevoltant les mains des humains ? Attribuer des « émotions » aux toupies comme si elles étaient les personnages du film : celle-ci est joyeuse, celle-là hésite, cette autre se prend pour un papillon, etc. Faire le même jeu avec le *Ballet Triadique*. Est-ce que les figures du *Ballet* ressemblent d'avantage à des êtres vivants que les toupies de *Tops* ?

A l'école :

Discuter ensemble des jeux et des jouets préférés des élèves. Est-ce que certains sont forcément réservés aux filles ou aux garçons ? Est-ce qu'ils ont un but unique, ou peut-on les détourner pour jouer autrement ?

Parler de la danse. Il en existe des différentes (classique, contemporaine, traditionnelles, ...), ainsi que différentes façons de danser : avec des règles, comme dans une ronde ou une valse, ou sans. À la salle de gym, mettre de la musique sans paroles et danser : chacun son tour propose un mouvement, n'importe lequel, que les autres doivent copier. Ensuite, danser un moment librement en s'inspirant chacun des mouvements que l'on a préféré.

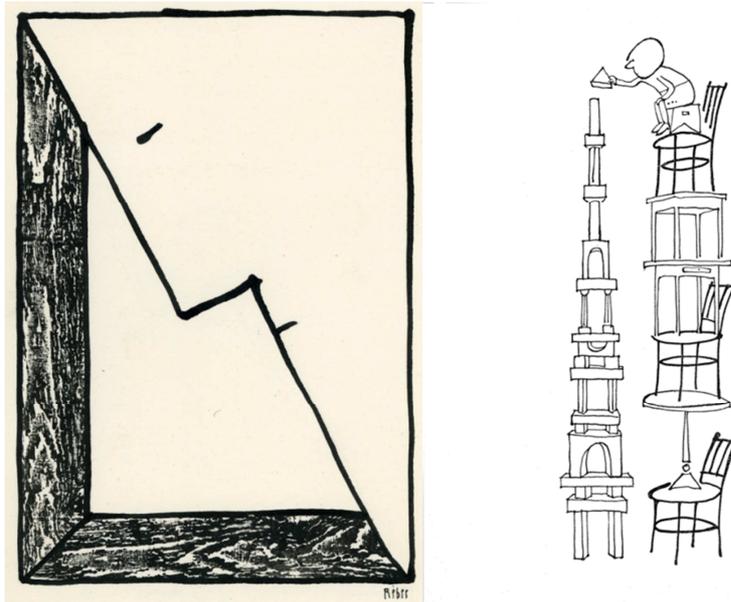
Références

ARTE. *La géométrie de la danse*, reportage de 02:40 (en ligne), 8 déc. 2016. URL : <https://info.arte.tv/fr/la-geometrie-de-la-danse> (consulté le 21 avr. 2019).

Centre Pompidou-Metz. Exposition *OSKAR SCHLEMMER - L'HOMME QUI DANSE*, Dossier Découverte (en ligne), oct. 2016. URL : <https://www.centrepompidou-metz.fr/sites/default/files/images/dossiers/2016.10-OS.pdf> (consulté le 21 avr. 2019).

URFALINO, Mathilde. « La révolution en dansant d'Oskar Schlemmer », *Les Inrockuptibles* (en ligne), 31 oct. 2016. URL : <https://www.lesinrocks.com/2016/10/31/arts/arts/revolution-dansant-doskar-schlemmer/> (consulté le 21 avr. 2019).

László Réber et les jeux de dessin



Œuvres exposées

Au rez-de-chaussée :

László Réber, sélection de dessins de presse, journal *Élet és Irodalom*, 1971-1974, reproduction.
Série de collages papier, 1980-1985.

Description

Lorsqu'on entre dans la salle dédiée à László Réber, on croit voir tout d'abord de simples formes géométriques noires et blanches. Pourtant, des dizaines de visages y sont cachés, que l'on découvre en s'approchant. Le dessinateur hongrois a décliné ce jeu de formes en noir et blanc dans une série de collages papier, de dessins à l'encre et de grands totems de cartons. Au visiteur, maintenant, de jouer à débusquer les différentes figures que l'artiste s'est amusé à y cacher : trois lignes blanches à angle droit sur fond noir deviennent un lit, qui devient lui-même un personnage couché quand on remarque les deux traits discrets qui forment son visage. De la même façon, l'un des totems peut représenter, suivant comment on le regarde, différents personnages assis sur des chaises, ou un empilement de têtes.

Au milieu de tous ces drôles de visages est également exposée une sélection de dessins de presse qui croquent la vie avec humour et poésie. Le trait de Réber est très simple, parfois même directement inspiré des dessins des enfants, mais toujours très efficace, et parvient avec peu de choses à nous faire rire et réfléchir.

Démarche artistique

On remarque tout de suite, devant les œuvres de László Réber, que le thème de l'enfance a une grande importance pour lui, autant dans la forme que dans le fond. C'est d'ailleurs pour son travail d'illustrations de livres pour enfants que ce dessinateur, graphiste et caricaturiste hongrois fut mondialement connu et invité à exposer un peu partout ; il fut en effet l'illustrateur exclusif des auteurs jeunesse Ervin Lázár (1936-2006), et surtout Éva Janikovszky (1926-2003). Avec cette dernière, ils produisirent plus d'une trentaine d'albums aujourd'hui édités en français par la maison d'édition genevoise *La Joie de Lire*, et traduits par ailleurs dans 35 langues. Ils abordent les thèmes essentiels du quotidien (le respect, les rêves d'avenir, etc.) avec humour, tendresse et un brin de subversion. Pour mieux toucher les enfants, ils s'inspirent de leur façon de poser avec peu de moyens des questions très sérieuses. Le texte de Janikovszky utilise ainsi un langage très simple, parsemé des petites erreurs de grammaire que les enfants font tous à un certain âge, et le dessin de Réber, au crayon de couleur rehaussé d'une fine ligne noire, imite avec brio leur façon de dessiner. Comme les histoires sont, en plus, racontées à la première personne par l'enfant qui en est le héros, l'impression qu'il en est aussi l'auteur et l'illustrateur est renforcée.

Au-delà de cet œuvre magnifique dont la réputation n'est plus à faire, l'exposition *Récréation* a choisi de présenter deux autres facettes du travail de László Réber, moins connues (quoique tout autant riches), car l'état totalitaire dans lequel il vivait ne lui permettait pas d'être plus qu'illustrateur. Il s'agit d'une part de ses dessins de presse, dotés d'une grande finesse du trait et du message exprimé, qui parurent entre 1971 et 1974 dans le quotidien *Élet és Irodalom*, un média qui à l'époque « se libérait de l'emprise étatique pour devenir un instrument critique pour les intellectuels hongrois » (Szabo, 2019), et d'autre part de ses explorations géométriques où l'on discerne des visages. On sent derrière toutes ces compositions le jeu de construction auquel a dû se livrer sans fin l'artiste. L'humain est cependant toujours au centre du jeu, à la fois du dessinateur qui le fait apparaître d'un menu trait, et du visiteur qui ne le trouve pas toujours du premier coup.

Contexte – Saul Steinberg

Au premier étage de l'exposition figurent des œuvres de Saul Steinberg, qui dessina pendant près de 60 ans dans *The New Yorker* et exposa partout dans le monde des dessins, peintures, impressions, collages et sculptures (Schwartz, 2019). Steinberg utilise un trait simple, efficace et spontané, augmenté de quelques couleurs bien placées, comme Réber qu'il inspira à travers ses dessins dans la revue suisse *Graphis*, que l'artiste hongrois était spécialement autorisé à recevoir sous le régime communiste.

Né en Roumanie en 1914, Saul Steinberg fut contraint de faire ses études d'architecture à Milan à cause de l'antisémitisme qui imposait des quotas d'étudiants juifs dans son pays. Malgré la montée du fascisme, il parvint à obtenir son diplôme en 1940 sans avoir le droit d'exercer, et réussit bientôt à quitter le pays après un séjour dans un camp d'internement qui le marqua profondément (Schwartz, 2019). Il échoua alors comme beaucoup d'autres aux États-Unis, et participa ainsi à la formidable effervescence artistique qui y régnait, loin des bombardements de l'autre côté de l'Atlantique. Son *one-line drawing* (« dessin en une ligne ») si particulier a alors inspiré de nombreux artistes du monde entier, tels que László Réber, ou Tomi Ungerer qui est

arrivé à New York quelques années plus tard et affirme : « *Les dessins de Steinberg dans le New Yorker m'ont beaucoup influencé. Surtout sa façon de faire tenir une idée ou toute une philosophie en quelques traits simples, de dépasser le gag [...]. Ses dessins donnaient souvent lieu à trois ou quatre interprétations différentes* ».

Au-delà du style enfantin, ce qui réunit ces artistes est leur façon d'aborder le dessin comme un jeu libre et spontané. Sans contraintes techniques ou thématiques, ils parlent de tout et de toutes les manières.

Pistes pédagogiques

Dans l'exposition :

Chercher les visages dans les œuvres de Réber, puis dans toute la pièce : dans les coussins imprimés du duo d'artistes P.A.M. posés à côté, dans les figures peintes sur le vieux poêle de la Villa, dans les carreaux des fenêtres, etc.

Observer les *Types d'architecture* réalisés par Steinberg dans le *Labyrinthe des enfants* conçu lors de la 10^e Triennale de Milan en 1954, dont la reproduction en leporello publiée par Nieves (Zurich, 2014) est exposée au premier étage de la Villa. Comparer les architectures fantastiques des dessins avec ce qu'on a pu voir à Genève ou ailleurs, et raconter comment serait la maison de ses rêves.

A l'école :

Reprendre individuellement les pièces du *Nouveau jeu de surfaces* du chapitre précédent, et les transformer en bonhommes comme László Réber. La consigne : ne pas faire plus de deux ou trois traits pour faire apparaître un visage dans une forme géométrique.

Dessiner la maison (ou le château, l'igloo, etc.) de ses rêves dans le style de Réber et Steinberg : de l'encre de Chine ou un feutre très fin pour les contours, puis quelques touches de couleurs par-ci, par-là, sans tout colorier.

Références

JARNO, Stéphane. « Le dessinateur Tomi Ungerer : "Il faut traumatiser les enfants", *Télérama* (en ligne), 23 mai 2008. URL : <https://www.telerama.fr/livre/le-dessinateur-tomi-ungerer-il-faut-traumatiser-les-enfants,29246.php> (consulté le 26 avr. 2019)

JANIKOVSKY, Éva, RÉBER, László. 5 livres pour enfants parus en Hongrie dans les années 1960, édité à Genève par La Joie de Lire entre 2011 et 2013. Traduit du Hongrois par Joëlle Dufeuilly.

SCHWARTZ, Sheila. *Saul Steinberg: An Overview*, The Saul Steinberg Foundation (en ligne), 2019. URL : <http://saulsteinbergfoundation.org/essay/introduction/> (consulté le 26 avr. 2019).

Jérôme Hentsch et les jeux du regard



Œuvres exposées

Au premier et deuxième étage :

Série de 32 *Tangram*, 2019, papier gaufré

Collection de l'artiste

Description

Au premier abord, quand on aperçoit les *Tangram* de Jérôme Hentsch en montant les escaliers depuis le rez-de-chaussée, on ne voit rien sinon des feuilles blanches encadrées. Le dessin monochrome se révèle dans le gaufrage du papier, c'est-à-dire qu'il est imprimé sans encre, en creux et en relief. Le visiteur est ainsi obligé de chercher le dessin en bougeant la tête pour faire jouer les reflets de la lumière sur les différences de texture du papier. Il y découvre alors les pièces du tangram, un puzzle chinois composé d'un carré découpé en sept pièces : un carré, un parallélogramme et cinq triangles isocèles rectangles de tailles différentes.

32 agencements différents sont présentés dans l'exposition *Récréation*. On les découvre au premier et au deuxième étage avec des luminosités différentes, ce qui modifie le jeu de regard auquel doit se livrer le visiteur. Enfin, dans la salle de médiation au deuxième étage de la Villa, plusieurs exemples d'agencements figuratifs plus traditionnels en noir et blanc, tirés d'un livre sur le jeu de tangram, sont affichés en frise.

Démarche artistique

Pour créer, Jérôme Hentsch a d'abord joué et rejoué, manipulé les pièces du tangram dans tous les sens. Il s'est ensuite appliqué à en contourner les règles : plutôt que de chercher à former des figures en assemblant les pièces, l'artiste a travaillé sur l'éloignement et la dispersion de ces formes. C'est le cadre rectangulaire (en gaufrage lui aussi) qui, en entourant les pièces éparpillées, canalise le regard et crée la composition.

Son but n'est cependant pas seulement de jouer lui-même, mais d'inviter le visiteur à jouer également, c'est pourquoi il dissimule ses compositions sous un blanc monochrome. Dans ce même objectif, les curateurs lui ont confié la scénographie de la salle de médiation. Hentsch y a disposé différents jeux afin que le visiteur puisse mettre en pratique ce qu'il a découvert dans l'exposition. Par ailleurs, en face des exemples de tangram qu'il a sélectionnés, les jeux de Mina Audemars et Louise Lafendel présentent d'autres formes d'éveil par la géométrie, dans une disposition également choisie par l'artiste.

Contexte – Le regardeur est aussi artiste

Il paraît aujourd'hui aller presque de soi qu'une exposition sur le jeu soit interactive et permette aux visiteurs de manipuler en même temps que de regarder. Cela n'a cependant pas toujours été une évidence : la prise en compte des publics lors de la conception d'expositions ainsi que dans le processus de création artistique est l'un des grands bouleversements dans l'art d'après-guerre. Les premiers artistes à s'y intéresser appartenaient à des courants très différents, et furent réunis à Zürich en 1960 au Kunstgewerbemuseum dans l'exposition *Art Cinétique* organisée par Daniel Spoerri. Marcel Duchamp, Jean Tinguely, Victor Vasarely, Josef Albers, Enzo Mari, Bruno Munari, ... Toutes leurs approches artistiques visaient, à leur manière, à interpeller leur public et à lui donner un rôle actif dans le processus artistique.

Ainsi les machines de Jean Tinguely (dont l'une, *Cercle et carré éclatés*, se trouve à Genève au Musée d'art et d'histoire) doivent être actionnées par le visiteur. C'est également le regard de celui-ci qui crée l'illusion d'optique dans les œuvres de Victor Vasarely. Enzo Mari publia quant à lui un des tout premiers livres de design participatif, *Proposta per autoprogettazione* (« proposition d'auto-conception »), sorte de manifeste pour l'autonomie qui permet à tout le monde de fabriquer soi-même des meubles peu coûteux d'après ses plans. Enfin, Bruno Munari mit sur pied et anima de nombreux ateliers créatifs qui sont encore reproduits aujourd'hui (cf. chapitre 2).

Aujourd'hui, les artistes et les commissaires d'expositions poursuivent les recherches entreprises par ces pionniers dans les années 60 (et d'une certaine façon déjà par les artistes du Bauhaus dans les années 20). Les *Tangram* de Jérôme Hentsch qui invitent les visiteurs de l'exposition *Récréation* à les déchiffrer s'inscrivent dans cette tradition, de même que les installations qui se trouvent dans le parc de la Villa Bernasconi. Après avoir fait le tour de l'exposition, les visiteurs fatigués peuvent ainsi se reposer assis sur des œuvres d'art : les bancs *Swamp* que Denis Savary a fait réaliser en Sicile en 2018 dans la technique traditionnelle de la céramique émaillée, et contempler le *Verschlimmbessern* du duo d'artistes P.A.M, en essayant d'imaginer comment un aussi gros ballon a bien pu se retrouver coincé dans les arbres du parc.

Pistes pédagogiques

Dans l'exposition :

Découvrir tout seul en s'approchant les dessins cachés dans les monochromes de Jérôme Hentsch, et décrire la position que le visiteur doit adopter pour mieux les voir.

Essayer par petits groupes les centaines de toupies étalées dans un triangle à l'entrée de l'exposition. Dans le parc, imiter le mouvement de l'enfant du film du duo d'artistes P.A.M. et décrire les sensations ressenties.

Dans la salle de médiation, comparer les différents jeux anciens avec les jouets d'aujourd'hui. Manipuler un moment les jeux à disposition.

A l'école :

Sur l'ordinateur, jouer à assembler les sept pièces du tangram sur le site <http://www.gomaths.ch/jeux/tangram.htm> qui propose des formes dans différents thèmes : la montagne, la mer, les jeux du cirque, etc.

Construire un tangram avec du papier cartonné, et jouer à reconstituer le carré initial et à inventer d'autres formes.

Références

Centre Pompidou, « Art Cinétique », Dossiers pédagogiques – collections du Musée : *Un mouvement, une période* (en ligne), 2010. URL : <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-cinetique/ENS-cinetique.html#bibliographie> (consulté le 26 avr. 2019)

DUCHAMP, Marcel. *Anemic Cinema*, film en noir et blanc (en ligne), 6 minutes, 1926. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=dXINTf8kXCc> (consulté le 26 avr. 2019)

Récréation

Tout est parti de la découverte de certains travaux méconnus du dessinateur hongrois László Réber. Réber est avant tout célèbre pour ses illustrations de livres d'enfants, dont *Récréation* propose des lectures ; mais cet artiste touche-à-tout s'est aussi aventuré dans le volume et le dessin de presse. Son trait dévoilait un esprit ludique, habile à faire apparaître en quelques coups de crayon dépouillés jeux de mots et jeux de lignes. En parallèle, une exploration géométrique se mettait en place, traduisant des visages abstraits, qu'on finit par retrouver sous la forme d'un drôle de jeu de construction fait de cubes en carton.

Ces deux pratiques certes distinctes nous semblaient mobiliser la même logique, celle du jeu. Il y aurait d'une part le jeu du dessin, de l'improvisation avec les moyens du bord, et de l'autre le jeu de construction et l'infinie variation des possibilités de composition. Dans les deux cas, le jeu se présente comme une activité à part, un état d'absorption – de *flow* dirait-on aujourd'hui – dans lequel le joueur s'approprierait le monde par la manipulation selon des règles qu'il se fixerait lui-même en dehors de toute finalité extérieure. Cette attitude de re-création apparaît également chez Saul Steinberg lorsque, crayon en main, il improvisa en 1954 à la Triennale de Milan une ville sur les murs du *Labyrinthe des enfants* conçu par le groupe d'architectes italiens BBPR, et que l'éditeur zurichois Nieves a réédité sous forme de leporello.

Le trait de Réber rappelle celui de Steinberg, dont il a découvert les dessins par la revue suisse Graphis qu'il était exceptionnellement autorisé à recevoir en Hongrie sous le régime communiste. *Récréation* propose pour la première fois de rapprocher ces deux artistes virtuoses.

Il apparaît aussi que ce jeu ainsi que ces jeux de construction ont entretenu des rapports étroits avec la pédagogie, au moins depuis la fin du XVIIIe siècle. Ils se cristallisent par la suite avec les travaux de Friedrich Fröbel et Maria Montessori. Abandonnant l'enseignement fondé sur l'accumulation quantitative des savoirs, les réformateurs ont fait le choix de laisser l'enfant s'approprier lui-même le monde par la manipulation de son environnement immédiat, c'est-à-dire par le jeu. Sont nés alors des objets hybrides, des « jeux pédagogiques », qui servaient à la fois de supports d'apprentissage et d'appels au jeu libre : la récréation. Le jeu de construction en est l'exemple le plus emblématique. Intelligents, réalisés en matériaux de qualité, ces objets offrent une alternative libératrice aux jouets traditionnels impliquant une forme de contrôle social, comme les poupées par exemple. Sans surprise, cet élan devait marquer le monde de l'art, en particulier le Bauhaus, une école qui favorisait l'expérimentation matérielle. On peut également se poser la question de la dette de l'abstraction envers les jeux de construction géométriques, dont les motifs semblent avoir marqué la peinture et l'architecture moderne. Le scénographe du Bauhaus Oskar Schlemmer, avec le *Ballet triadique* (1922), a bien exploré ces liens entre le jeu et la géométrie. Dans la même école, Alma Siedhoff-Buscher produisait en 1923 le jeu de construction qui devait la rendre célèbre, le *Schiffbauspiel*, qui encourage à la fois l'imitation et l'invention et dont l'entreprise familiale suisse Naef est devenue, dès 1976, l'éditeur exclusif. Naef, pour qui l'allemand Peer Clahsen, inlassable concepteur d'objets géométriques, fut l'inventeur le plus prolifique, a d'ailleurs fait du jeu de construction sa spécialité.

Récréation présente également des travaux de Ray et Charles Eames, héritiers incontournables de la pensée modulaire en architecture, qui ont développé une œuvre où le jeu est non seulement un objet qu'ils fabriquent, mais également un processus de travail par l'expérimentation et un moteur de créativité.

L'exposition rend par ailleurs hommage à Mina Audemars et Louise Lafendel, pionnières de la pédagogie active au sein de la Maison des Petits de l'Institut Jean-Jacques Rousseau qu'elles ont co-dirigée durant trente ans au début du siècle dernier.

A travers leurs jeux de construction, elles préconisaient l'apprentissage par le jeu libre et la stimulation des facultés de l'enfant par la découverte. Pour le centenaire de la parution de *Nouveau jeu de surfaces : brochure explicative*, *Récréation* édite son facsimilé. Audemars et Lafendel inventèrent ce fascicule éducatif pour « favoriser le goût artistique naissant, provoquer l'esprit de recherche, et pour alimenter et éduquer l'imagination créatrice » à partir d'éléments simples : formes géométriques aux dimensions variables et couleurs éclatantes.

Enfin, aux côtés de deux figures tutélaires, Enzo Mari et Bruno Munari, qui ont révolutionné l'objet jouet dans l'Italie de l'après-guerre, *Récréation* invite une plus jeune génération d'artistes : Jérôme Hentsch, Denis Savary, Shauna Toohey et Misha Hollenbach à participer à un jeu libre, sans règles fixes, le temps d'une récréation.

Zsuzsanna Szabo et Jean-Marie Bolay