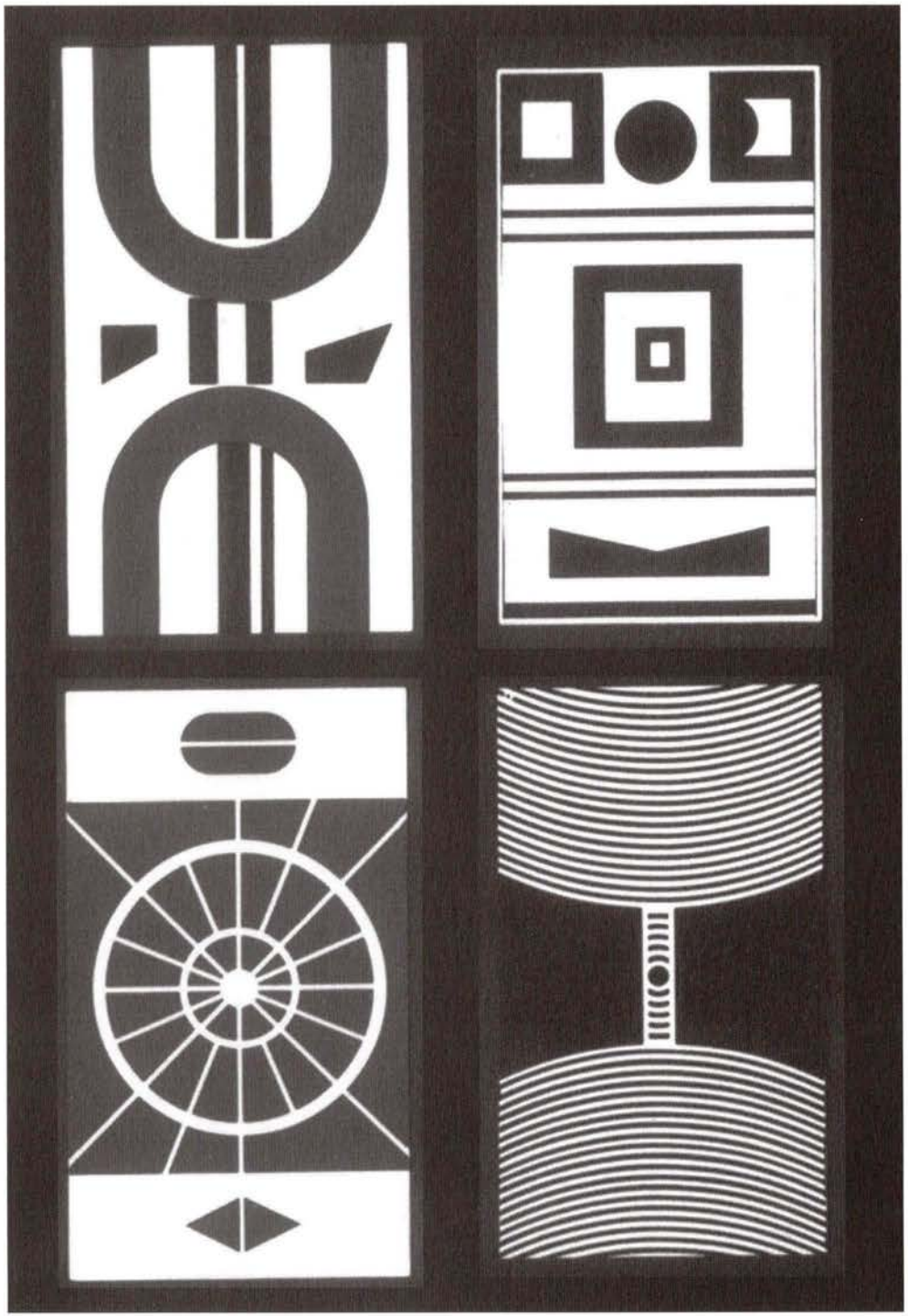


espace 36

Saint Omer

Luminodynamisme et Cybernétique de Nicolas Schöffer

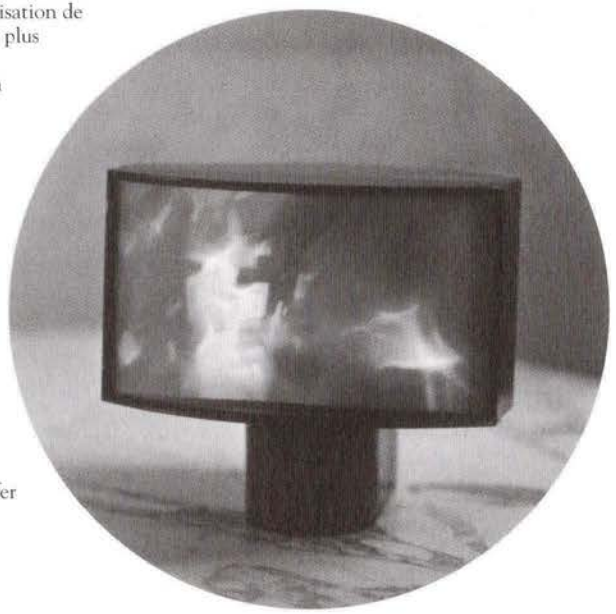
1912 - 1992

du 23 novembre au 22 décembre 2001

Espace 36 - Galerie d'Art Contemporain
36, rue Gambetta 62500 Saint-Omer
Tél. : 03 21 88 93 70 - Fax : 03 21 93 49 61
E.mail : espace36@free.fr

Le LUMINO - 1968

Le Lumino est la première oeuvre réalisée en grand nombre afin de répondre à l'idée de "socialisation de l'art" que Schöffer aurait voulu répandre le plus possible.
Réalisé en France par la maison Philips en 2.500 exemplaires, il connut un énorme succès.
Aux Etats-Unis, repris par la maison Clairol il fut également répandu à 2 500 exemplaires sous le nom de "Dream-Box".
Des propriétaires de Lumino se manifestent parfois encore, après plus de 30 ans, pour une pièce à remplacer, mais dans l'ensemble cette oeuvre a résisté au temps.
A Neuilly, un architecte a fait couvrir un mur de la chambre à coucher de sa mère insomniaque de luminos reliés par un seul grand écran et modulables grâce à un variator depuis le lit lui faisant face...
La maison Philips a offert à Nicolas Schöffer un Lumino spécial réalisé dans la dernière Télévision sphérique.



The DREAM Machine

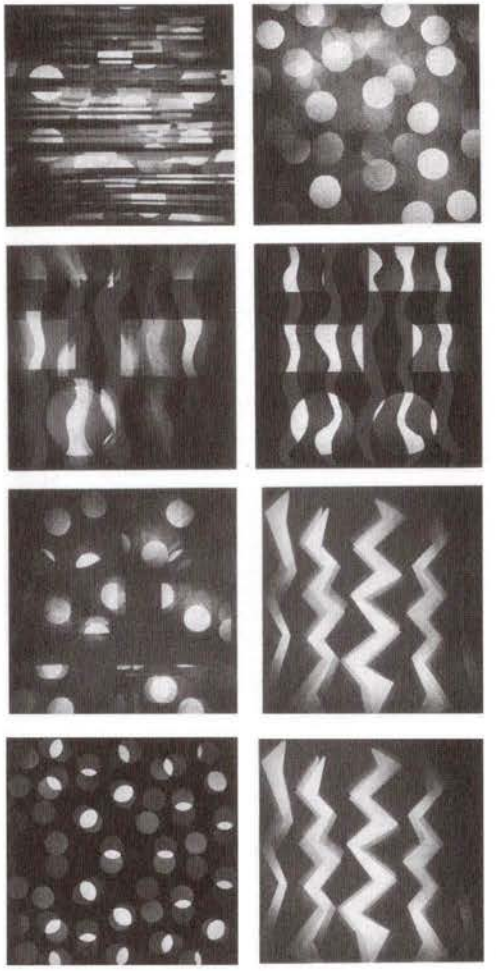
The Dream machine works two ways. It's the only kinetic light show that does.
You can switch it on and be lulled by the patterns of light moving across the screen.
Or you can remove the screen and project the images onto a wall. Solid plaster becomes moving shapes and colours, and your whole room is restless and expectant.
Either way it gets to you.
Art Museums throughout the country are exhibiting works of kinetic light, but why not get one for your own home ? And for someone else's home, the Dream Machine makes an unforgettable gift.
It comes from Clairol, where we've always been interested in what beauty can do for you. Suggested retail price is $ 50.

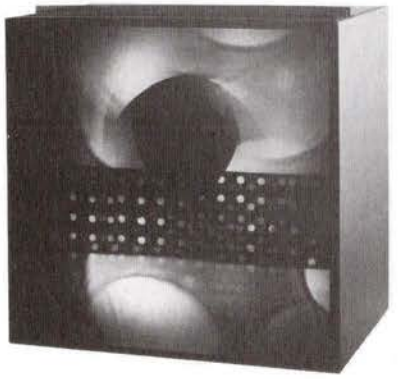
The Dream Machine by Clairol

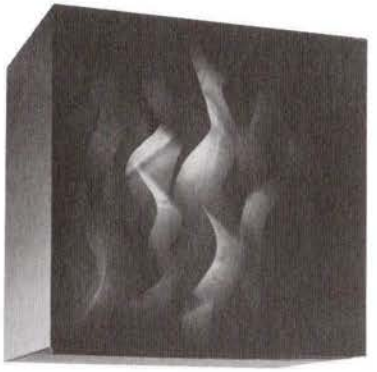
Clairol est en Amérique ce qu'est l'Oréal en France, et l'Oréal était derrière la Galerie Artoucurial qui a réalisé pour Schöffer "L'univers tramé" et le "Varetra".

Le Minieffet - 1969

Le minieffet est une boite carrée de 22 x 22 x 17cm, munie de 25 ampoules clignotantes, de 9 caches colorés et d'un écran translucide pour la réception des images.
Dans l'espace situé devant les lampes, 4 fentes ont été pratiquées au sommet de la boite. L'écran translucide de réception sera introduit de préférence dans la fente la plus avancée. Entre cet écran et les sources lumineuses on introduira ensuite un ou plusieurs caches dans les fentes.
Le spectateur-acteur peut inverser l'ordre d'introduction des caches, il peut placer l'écran translucide derrière ou entre les caches, ou le supprimer, jouant alors avec les caches dans la lumière directe. Il peut aussi concevoir et réaliser lui-même d'autres caches, colorés, transparents ou non.
Le minieffet permet ainsi des combinaisons visuelles en mouvement continuel, rythmées, variées à l'infini, apportant de nouvelles possibilités de développement au plaisir esthétique qu'apporte une oeuvre d'art, selon la capacité créatrice de chacun.
Le minieffet, présenté en 1969, a été édité à 5 000 exemplaires par les Editions Denise René, Paris.







Le premier acte artistique est la combinatoire, disait Schöffer de modèles existants.
Le second est la conception de nouveaux modèles.
Le troisième est leur réalisation.
Le quatrième leur combinatoire.

La propreté, l'ordre, la justesse des proportions sont des préalables à la valeur esthétique de l'œuvre.

Sa valeur artistique est donnée par sa signification, sa complexité et son adéquation à l'ensemble des données technologiques et des besoins réels de son époque.

Les MICROTEMPS

Le problème du temps, qu'il s'agisse de temps physique ou psychologique, est d'une actualité certaine. Le temps, considéré comme une matière malléable qu'on peut former et déformer à volonté est un aspect de la question qui nous préoccupe particulièrement.

Si nous étudions le temps en tant que matériau, dans son écoulement, le processus de la perception visuelle nous aidera puissamment pour identifier ses minimes fragments que j'appelle "microtemps".

On sait qu'une succession de retards s'accumule tout au long du parcours d'une image de la rétine au cerveau, à travers le nerf optique, amenant ainsi un décalage entre le moment où cette image frappe notre oeil et celui où elle est consciemment perçue comme telle.

Considérons ce décalage, de l'ordre de 30 000e de seconde : son importance est capitale, car, en fait, c'est à l'intérieur de ce fragment microtemporel que ce forme véritablement l'événement. D'autre part, ce fragment du temps permet au cerveau, le débit de transmission des informations visuelles étant limité (16 images/seconde), de faire son choix parmi ces informations. On conçoit alors les énormes possibilités énergétiques de ce minuscule retard, qui peut être densifiable, diversifiable et, par conséquent, malléable.

En effet, que se passe-t-il d'autre qu'une densification, qu'une diversification du microtemps, si on envoie à la rétine un nombre de plus en plus grand d'images/secondes, forçant ainsi le cerveau à faire son choix parmi un éventail de plus en plus ouvert ? Encore faut-il, pour que ce choix n'aboutisse pas à des périodicités et pour que les émissions visuelles aient quelques signification esthétique, qu'intervienne l'artiste-créateur, armé de techniques nouvelles, et tout spécialement les techniques utilisant la lumière.

Le cinéma ou la télévision, qui tendent à donner une structuration spécifique à des fragments de temps successifs, pourraient sembler des moyens privilégiés. mais leur trame technique, ainsi que leur commercialisation poussée, limitent considérablement leurs possibilités d'expansion sur le plan artistique.

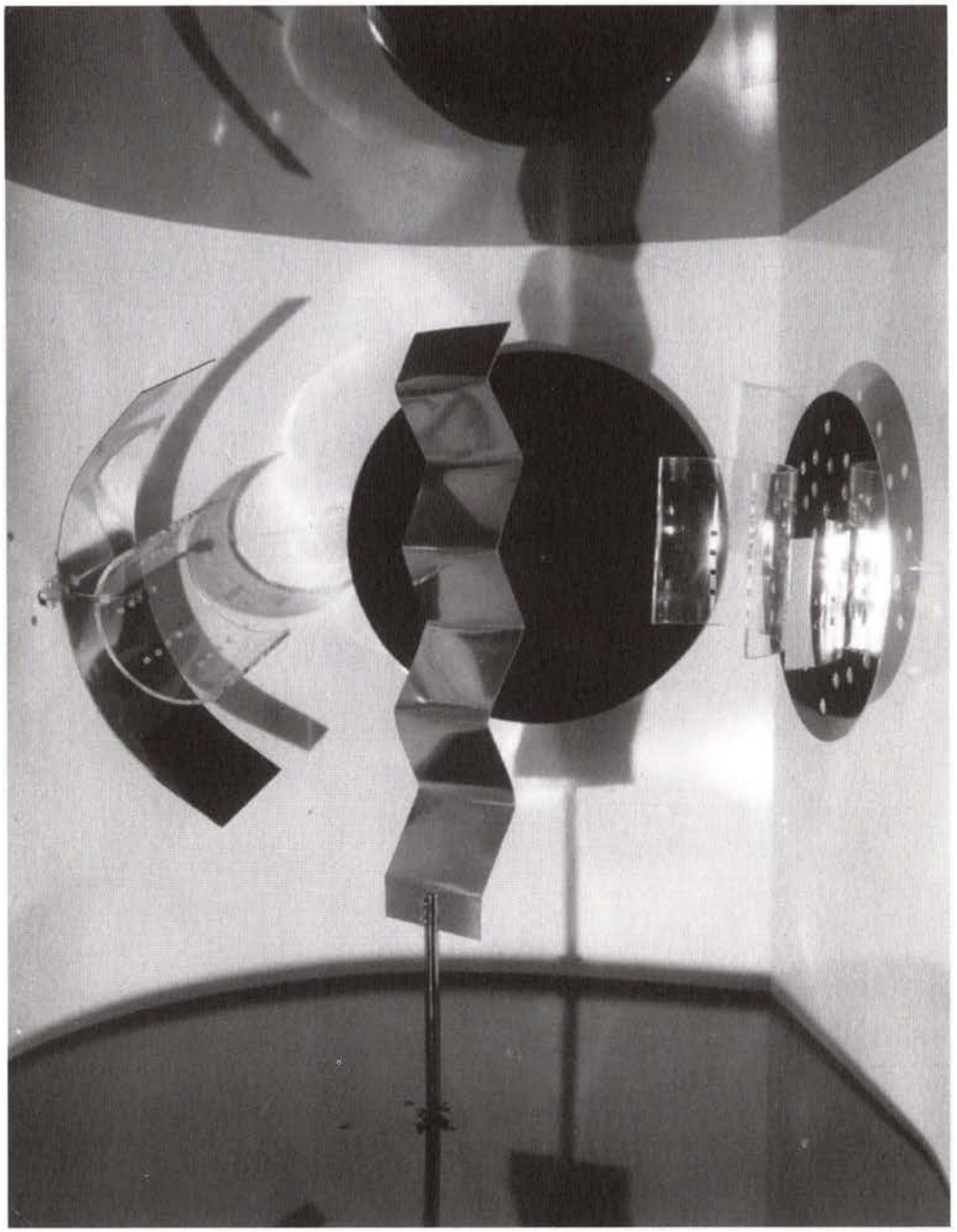
Si l'on émet un faisceau lumineux pendant un temps extrêmement court, de l'ordre du millionième de seconde, en utilisant des réflecteurs tournant à des vitesses élevées, on obtient un rayon microtemporel qui peut être orienté de façon spécifique par des systèmes de réflexions statiques et mobiles ayant entre eux des rapports bien définis dans l'espace et dans le temps.

Diverses programmations interviennent, concernant la coloration des rayons, leur intensité, ordonnance de leur succession, ainsi que la vitesse de rotation des réflecteurs mobiles. De même on peut augmenter la quantité de rayons émis et compliquer à volonté le dessin de leur parcours. On arrive ainsi à un registre extrêmement riche, assurant une infinie variété dans le dosage des informations visuelles, parmi lesquelles selon leur amplitude la perception consciente est amenée à faire un choix.

Si l'intention qui préside à l'élaboration de toutes les structures, parcours possibles des rayons microtemporels et programmations, couleur, intensité lumineuse, intermittence, vitesses, si cette intention est guidée par des préoccupations essentiellement esthétiques, c'est à dire si structures et programmations sont conçues dans leur ensemble comme une oeuvre d'art, alors nous pouvons parler d'une véritable mainmise sur le temps.

Il importe d'ajouter que cette utilisation du microtemps sur le plan esthétique peut déboucher sur des domaines très différents, tels que psychologie, psychosociologie, neurophysiologie, ainsi que, probablement, biologie et génétique. mais ce n'est là qu'une illustration des énormes possibilités du microtemps. Car, nous allons le voir, ce microtemps, que j'appellerai "perceptuel", n'est qu'un microtemps parmi d'autres, à vrai dire moins malléables en apparence et dans l'état actuel des connaissances, mais tout aussi riches de promesses.

Nicolas SCHÖFFER



Quelques définitions de Schöffer

L'ART est la création-invention, au niveau du mécanisme de la pensée et de l'imagination, d'une idée originale à contenu esthétique traduisible en effets perceptibles par nos sens.
Le déroulement et l'ordonnance de ces effets sont élaborés par un programme dans le temps ou dans l'espace, ou dans les deux à la fois, dont les composants et les rapports de proportions sont optimaux, inédits et esthétiques.
Ces effets sont transmis grâce à l'emploi de signaux visuels, auditifs ou audiovisuels, à tous ceux qui, accidentellement ou volontairement, deviennent des spectateurs-auditeurs temporaires ou permanents de ces effets.
Il en résulte un processus de fascination provoquant une modification plus ou moins profonde de leur champ psychologique, selon le degré de la valeur esthétique de la création.
Cette modification doit aller dans le sens de la transcendance, de la sublimation et de l'enrichissement spirituel par le truchement du jeu complexe de la sensibilité et de l'intellect humains.
Ainsi, grâce à la faculté de dépassement du créateur, les produits esthétiques à forte percussion pénètrent, à travers les réseaux de communication multiples, dans la réalité sociale.
Pour atteindre ce but, le créateur doit utiliser un langage et des techniques qui correspondent au véritable niveau de développement de son époque.

La CYBERNETIQUE est la prise de conscience du processus vital qui maintient en équilibre l'ensemble des phénomènes.
C'est la science de l'efficacité et du gouvernement par le contrôle organisé de toutes les informations, y compris celles qui concernent les perturbations de toute nature, en vue de leur traitement pour parvenir à la régulation optimale de tout phénomène organique, physique ou esthétique.
Il en résulte une permanence fluide en équilibre souple où chaque apparition d'une tendance à la périodicité ou à la stagnation provoque l'intervention d'une perturbation ou d'une modification adéquate pour conserver l'ouverture et le caractère aléatoire de tout processus évolutif.

Le LUMINODYNAMISME est l'exploitation d'une surface ou d'une fraction d'espace, quelles qu'en soient les dimensions, en développant - sur l'une ou l'autre, ou toutes les deux à la fois - des éléments plastiques et dynamiques colorés ou non colorés, par des mouvements réels ou factices.
S'il se produit en surface, ce développement est accompagné d'un accroissement lumineux par rapport à son environnement immédiat, produisant une différenciation énergétique mesurable (en nombre de lux).
S'il se produit dans l'espace, ce cumul lumineux pénètre et traverse l'objet plastique (spatiodynamique en l'occurrence) en augmentant sa luminosité, mais produit aussi sur toute surface ou espace opaque placé devant la sculpture spatiodynamique, un développement plastique bidimensionnel lumineux, couplant ainsi deux visions différentes, mais condensées à des degrés divers.

La PERTURBATION est l'apparition imprévue, brusque ou progressive d'informations, d'évènements, d'idées ou d'objets qui modifient, infléchissent, distordent ou annulent un programme, qu'il s'agisse d'un phénomène naturel, localisé ou généralisé, physique ou organique, individuel ou collectif, ou qu'il s'agisse d'une programmation d'origine humaine, fixe ou aléatoire, limitée ou non dans le temps et dans l'espace, à tendance sociale, économique, politique, philosophique, spirituelle, esthétique, scientifique, technologique ou autre.
Selon la force de son impact, la perturbation provoque des répercussions plus ou moins profondes sur les structures-mêmes du système programmé, pouvant aller jusqu'à leur disparition immédiate ou progressive et, dans l'hypothèse opposée, vers leur optimisation, leur transformation ou leur diversification.

La RUPTURE : Dans l'évolution de chaque phénomène, il arrive un moment où la saturation, l'épuisement amènent l'inertie. L'intervention opportune d'une force ou d'une énergie formulée, si minime soit-elle, peut provoquer la rupture, à condition d'être communicable et diffusable, c'est à dire que la force ou l'énergie, formulées en propositions concrètes dans un langage nouveau et au moyen d'une technique inédite, entrent d'emblée dans le circuit du complexe humain en éliminant rapidement les vestiges du phénomène précédent.

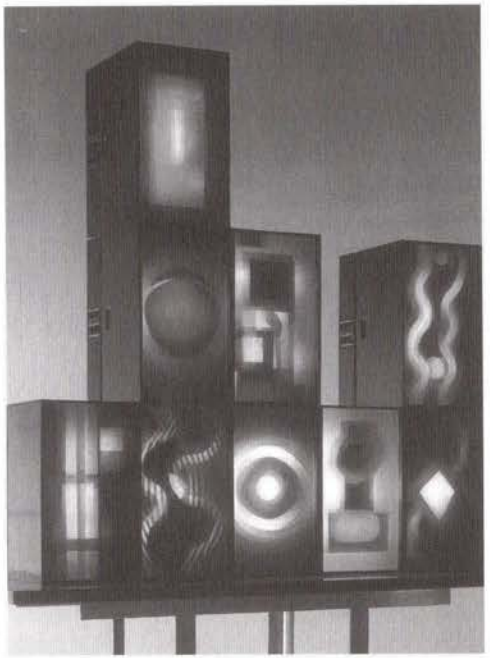
L'HOMME est une conscience enfouie dans un complexe vivant se multipliant et se diversifiant sans cesse, en position centrale et en équilibre instable entre deux mouvements opposés dans le temps - celui du recul l'introduisant dans son passé, et celui de la marche en avant vers son avenir -, temps pendant lequel il crée et subit son histoire incertaine et assume son destin aléatoire.

La CONSCIENCE est le centre récepteur émetteur terminal de l'ensemble des réseaux communicants ramifiés qui animent l'environnement extérieur et intérieur de l'homme,captant et traitant également les informations émises par ce dernier pour agir, réagir ou rétroagir sur son propre développement en le motivant et en en dégageant la substance.

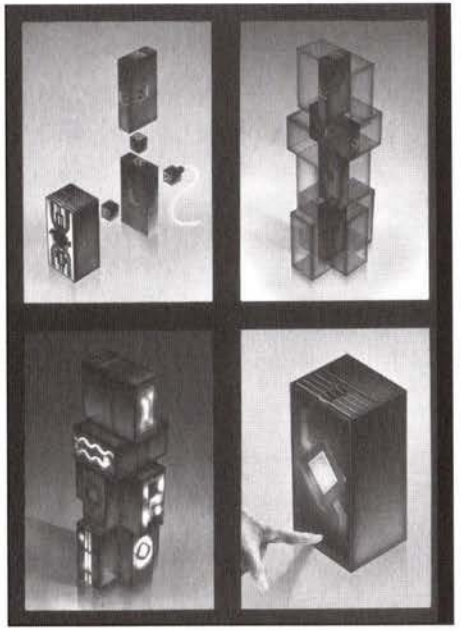
Nicolas SCHÖFFER

Le VARETRA-Graphilux - 1975

Un répertoire de figures variées, grâce à sa combinatoire, permet à chacun d'assembler à sa guise des formes dont le rapport sera toujours parfaitement équilibré du fait qu'elles sont composées à partir d'une même trame harmonique dans une gamme de couleurs volontairement restreinte : rouge, bleu, noir, blanc.
Le Varétra, sculpture luminodynamique, permet à son possesseur une infinité de combinaisons l'incitant à la création.
C'est une structure lumineuse composée de 15 lampes clignotant aléatoirement et de 10 lampes fixes, montées au fond d'un réceptacle parallélépipédique.
La face supérieure de la boite comporte 4 fentes, sa face inférieure, à l'avant, comporte un "touch contact" permettant différents allumages donnant lieu à différents effets : rapides, lents, stables ou nuls (extinction).
Ses dimensions sont : 126mm x 220mm x 126mm.
Cette boite est indissociable d'un certain nombre de plaques parmi un jeu d'une centaine créés par Nicolas Schöffer, ou de plaques créées par l'utilisateur.
Le Varetra peut être placé verticalement ou horizontalement.
Plusieurs Varetra en association, juxtaposition ou superposition permettent la création de panneaux, reliefs muraux ou sculptures animées autonomes.
Le Varetra n'est pas un objet d'art figé, mais une combinatoire vivante qui éveille et affine la créativité de chacun. Son caractère spécifique est intimement lié à l'action créatrice qu'elle suscite autour d'elle.



L'UNESCO a patronné deux fois le **VARETRA-Graphilux** comme "instrument d'alphabétisation et de pédagogie artistique pour le monde".



Dessins et découpages d'enfants et d'adolescents fait sur la trame des harmoniques du Nombre d'Or correspondant à la hauteur du Varetra.

Le PRISME - 1965

Le Prisme est constitué par trois surfaces miroitantes rassemblées en forme de polyèdre à section triangulaire équilatérale, dont une des deux faces triangulaires est ouverte tandis que l'autre développe un relief lumineux autoprogrammé constitué par des boites à effets lumineux qui projettent des images combinées en mouvement lent, rapide ou fixe selon leur programmation.

Dans le Prisme ce mur lumineux se répercute à l'infini, créant un espace virtuel de 200 mètres pour 2 mètres de haut.

Le spectateur entrant dans le Prisme y voit aussi sa propre image mêlée à l'espace animé et se sent enveloppé par un univers lumineux et coloré aux dimensions éclatées.

Cet univers est strictement artistique avec des effets constamment variés.

Le Prisme de Kyldex 1.

Réalisé pour le grand spectacle cybernétique de Nicolas Schöffer à l'Opéra de Hambourg, en 1973, il mesurait 12 mètres de haut.

Les danseurs y apparaissaient démultipliés, tantôt en ombres chinoises derrière l'écran du fond, tantôt à l'intérieur, écran baissé ou à demi relevé, dans une chorégraphie d'Alwin Nikolais, et avec une musique de Pierre Henry.

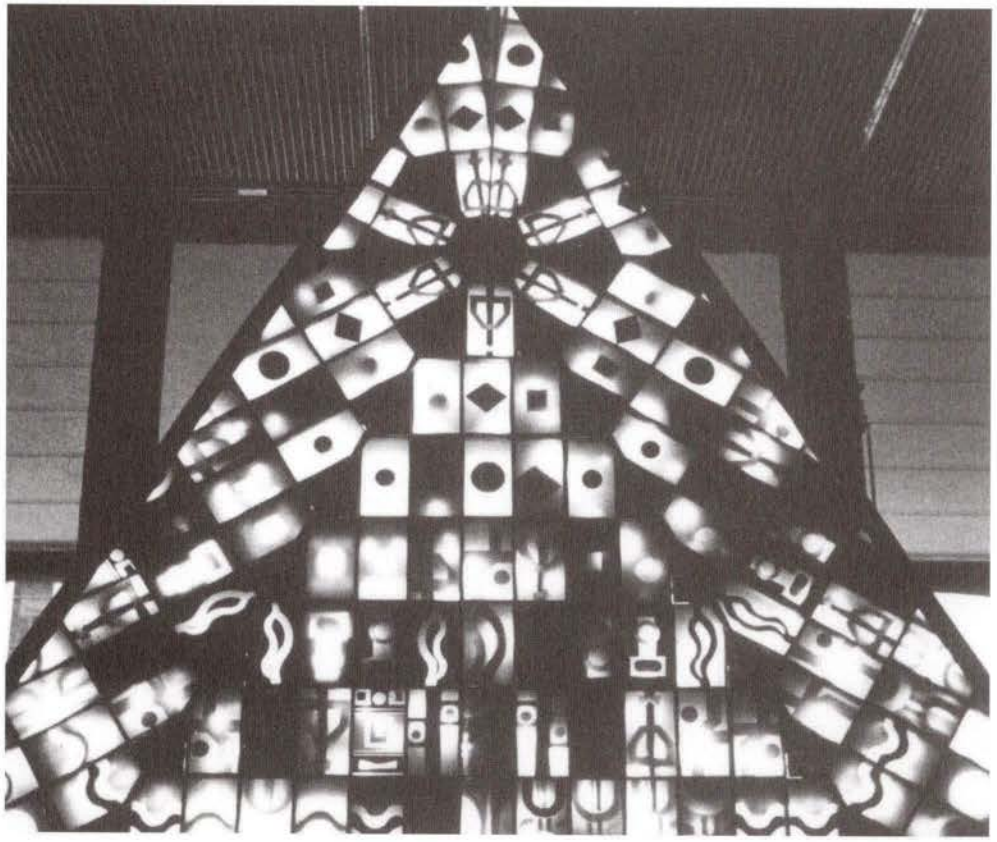
Le Prisme de la Sorbonne

Pour le Festival d'Automne de 1975, le Grand Prisme de Kyldex fut remonté dans la Chapelle de la Sorbonne avec des centaines de Varetra en guise de Boites à effets, et avec la musique algorithmique de Pierre Barbaud, pionnier de la musique par ordinateur.

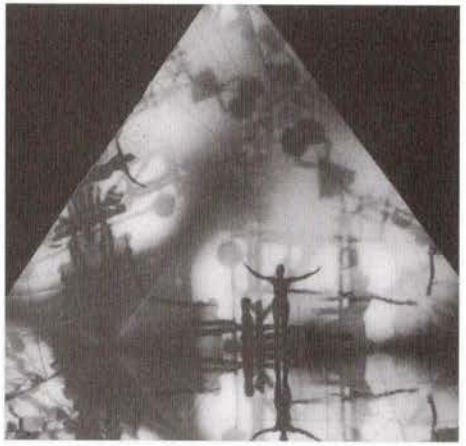
Deux Prismes avec Varetra furent exposés en même temps chez Artcurial, dont le Petit Prisme présenté à Saint Omer.

Le plus petit Prisme réalisé est horizontal . Il constitue la partie supérieure d'une cabine téléphonique.

Le plus beau Prisme est celui du Musée de Tempere, car ses miroirs sont en cristal, ce qui permet une vision très pure à l'infini.



Le GRAND PRISME



Kyldex 1.

1973 - Spectacle Cybernétique de Nicolas Schöffer

Opéra de Hambourg - Allemagne
Musique : Pierre Henry
Chorégraphie : Alwin Nikolaïs
Etoiles : Carolyn Carlson - Emery Hermans

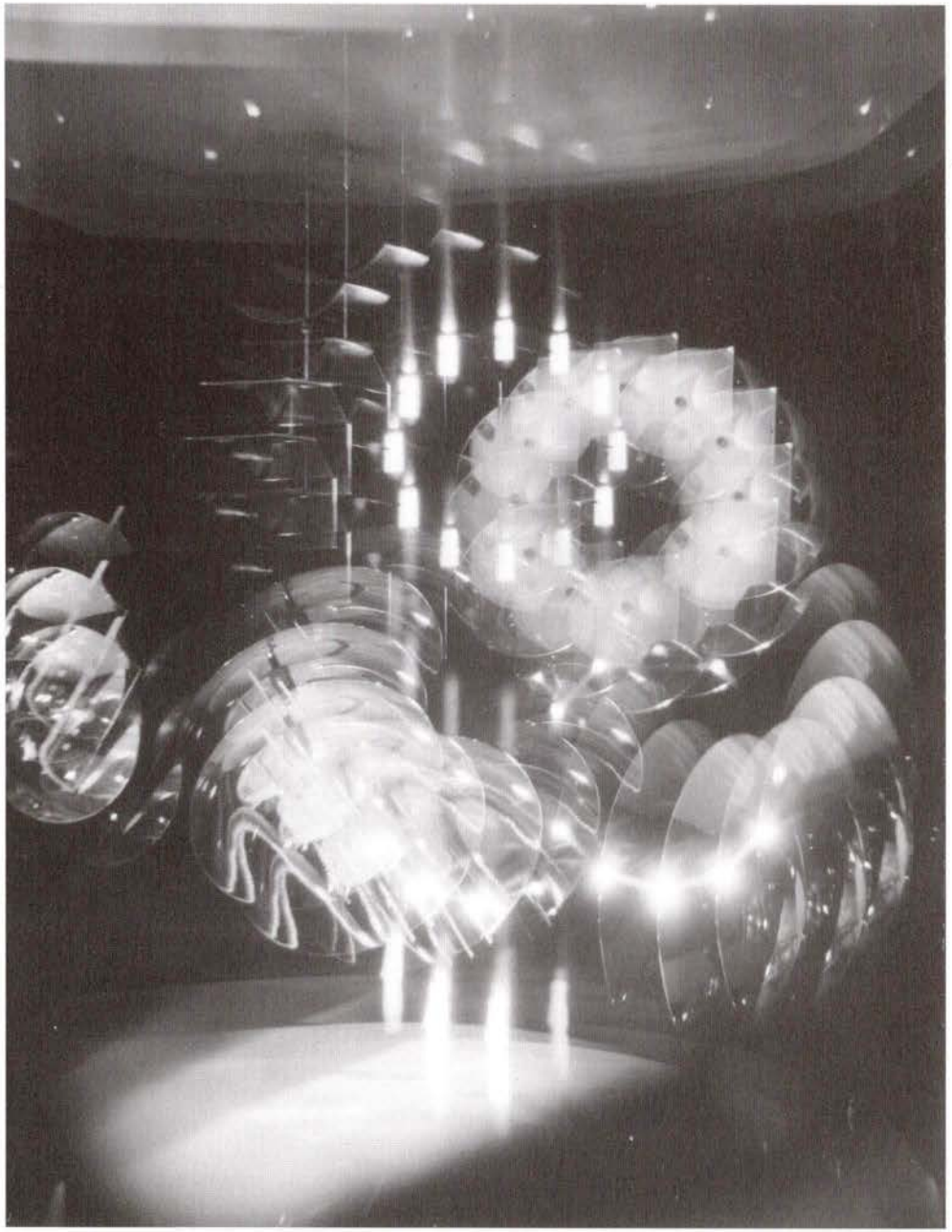
BIOGRAPHIE SELECTIVE

1912 Naît à Kalocsa en Hongrie, le 6 septembre. 1936 S'installe à Paris. 1937-38 Expose à Paris.
1939-45 Se réfugie en Auvergne .
1947-48 Exp. Galerie Breteau & Galerie des Deux-Iles ; théorie du Spatiodynamisme.
1950 Crée l'Horloge électrique spatiodynamique.
1951-53 Exp. Paris ; architecte de l'exp. du "VIIIe Congrès International des Géomètres" (Sorbonne).
1954 Crée une Tour cybernétique (50 m.) ; Exp. Galerie Denise René.
1955 Crée une Maison à cloisons invisibles.
1956 Crée CYSP 1 (première sculpture cybernétique autonome de l'histoire).
1957 Exp. Paris & Zagreb ; théorie du Luminodynamisme ; Spectacle Spatiodynamique Expérimental (Grand Central Station New York).
1958 Exp. Charleroi & Paris.
1959 Exp. Paris ; théorie du Chronodynamisme ; crée le Musiscope.
1960 Crée les Microtemps et le Luminoscope 1.
1961 Exp. Bruxelles & Salisbury ; crée les Reliefs Sériels et le Téléluminoscope ; installe à Liège la première Tour Cybernétique monumentale (52 m.) accompagnée d'un Spectacle Luminodynamique sur la façade du Palais des Congrès. L'ensemble est depuis 1997 classé "monument historique".
1963 Exp. Paris ; présente la Tour Lumière Cybernétique de La Défense (324 m. ; ill.).
1964 Exp. Amsterdam, Eindhoven, Kassel, Londres & Tel Aviv 1965 Exp. Buffalo, Paris, Bordeaux & New York ; co-fonde le GIAP (Groupe International d'Architecture Prospective) ; crée le Prisme.
1966-67 Exp. Washington, Minneapolis, Pittsburgh, Seattle, Bordeaux, Paris & Rome.
1968 Exp. New York, Düsseldorf, Rome & Venise (Premier Grand Prix à la Biennale) ; crée le Lumino.
1969 Installe des oeuvres à Rome, Rennes, Paris & Oslo.
1970-71 Exp. Paris, Caracas, Londres, Oxford, Krefeld, Tel Aviv, Arras & Osaka (Exposition Universelle : Tour Lumière Cybernétique, maquette animée, 12 m.) ; installe deux Chronos en France.
1969-71 Enseigne à l'ENSB-A, Section Architecture (UP7).
1972-73 Exp. New York, Neuchatel, Vitry-sur-Seine, Aarau, Châlons-sur-Saône & Milan ; crée SCAM 1 (sculpture automobile) ; Spectacle Cybernétique Expérimental KYLDEX 1 (Opéra de Hambourg).
1974-75 Exp. Caracas, Paris & Düsseldorf ; crée le Varetra ; installe Chronos 14 (20 m.) à San Francisco.
1977 Crée les tapisseries Murlux 1 (Gobelins) et Metap 1 (Aubusson) ; installe Chronos 15 (20 m.) à Bonn.
1978 Exp. Chatou & Aubusson ; crée le Soleil.
1979 Crée les Tours-soleils & les Delta.
1980 Installe deux Chronos 10 (10 & 16 m.) à Paris & Münich ; inaugure son musée personnel à Kalocsa. 1981 Premier Prix Henri Moore (Hakone Museum) ; expérimente le Graphilux dans les écoles hongroises.
1982 Exp. Paris & Budapest ; crée les Basculantes, les Multipolaires, le Vartap (tapis) ; installe Chronos 8 (cybernétique, 24 m.) à Kalocsa ; Académicien des Beaux-Arts.
1983 Exp. Paris ; crée les Hydrothermochronos ; ouvre ses ateliers au public ; compose les Variations sur 600 sur le grand ordinateur 4X de l'IRCAM.
1984 Exp. Paris ; crée l'association des Amis de N. Schöffer.
1985 Crée les Percussonors, les Soléolsons, les Héliocéphalo Chronos ; perd l'usage de la main droite (hémiplégie).
1986 Exp. Groningen, Copenhague, Bruxelles, Madrid, Stockholm ; crée les Choréographics ; installe un Chronos 8 à New Orléans ; Exp. Paris, Cannes & Brême ; Prix Leonardo.
1987 Exp. Amstelveen, Amsterdam, Paris, Saint-Etienne, Syracuse & Cincinnati ; installe la Tour d'Ain (18 m.) à Pont d'Ain.
1988-89 Exp. Paris, Les Ulis, New York & Moscou ; installe Lyonéon (cybernétique, 30 m.) à Lyon ; crée les Ordigraphics ; Hommage cinématographique au Centre G. Pompidou (choix de 23 films).
1990 Exp. Bourdeilles, Arras, Compiègne & Cambrai ; crée les Colléographics et les Ordicols.
1991 Exp. Montpellier, Asnières, Amersfoort, La Loupe & Auxerre.
1992 Décède, en son domicile, le 8 janvier.

La T.L.C. : La TOUR LUMIERE Cybernétique de Paris La Défense

Sculpture aérée de 324 mètres de haut, 59 mètres d'envergure, en tube d'acier carrés de 2 m. de côté. Entre ses 200 bras parallèles dans les 4 directions orthogonales, 114 axes tournants comportent 363 miroirs réfléchissants qui provoquent un grand nombre de rayons réfléchis ou rétroréfléchis dans toutes les directions. Elle reflète cybernétiquement l'animation de son environnement proche et lointain et est symbole de communication et de vie.
La mort du président Pompidou et les deux crises de l'énergie des années 70 ont empêché sa construction...

En 1986, elle a été projetée pour New York et maintenant, elle pourrait être le Nouveau Symbole de la Fraternité Universelle, tant souhaitable à l'orée du XXIe siècle et du 3e Millénaire marqués par la prise de conscience de la nécessité d'une nouvelle civilisation basée sur d'autres valeurs que les seules valeurs économiques et matérielles, créatrices d'insupportables tensions dans le monde.



MICROTEMPS 28 avec diversificateur optique.

... pour en savoir plus sur Nicolas Schöffer

Ateliers de Nicolas Schöffer :
(au pied de la Butte-Montmartre)
Installé depuis 1955 à la "Villa des Art", Schöffer fait en 1965 de l'actuel atelier "n°5" un lieu d'exposition permanente et sa demeure puis, dix ans plus tard, de l'atelier dit "de Cézanne", un lieu de réception et de présentation de son œuvre graphique. Il y travaille et y installe ses archives, matériaux et outils.
Plusieurs milliers d'œuvres sur toile ou sur papier, quelques cent cinquante sculptures, une quantité de projets architecturaux et la Documentation Schöffer sont ainsi accessibles aux chercheurs, collectionneurs, et simples amateurs sur 300 m2 dans ces deux espaces.

> **Accueil** (individuel ou en groupe) sur RV :
Villa des Arts
15, rue Hégésippe-Moreau, 75018 Paris.
T. : (33) 01 42 94 26 54 aux heures de bureau.
Email : schoffer@club-internet.fr

Musée Nicolas Schöffer :
(à 1h30 au sud de Budapest)
Inauguré en 1980 par la Ville de Kalocsa (Hongrie), le musée présente dans la maison natale de l'artiste 44 sculptures, 35 œuvres graphiques, une tapisserie et de nombreux panneaux photographiques. Il accueille en outre chaque année plusieurs expositions temporaires et abrite, depuis 1995, une Bibliothèque française. A proximité du musée, Chronos 8 (seconde Tour Lumière Cybernétique érigée dans le monde, 1982, 24 m.) domine la place du Terminus des autobus.

> **Schöffer Mùzeum** Szt Istvàn Kir. ut,
76, H- 6300 Kalocsa.
T. : 00 36 78 46 22 53 (de 9h à17h, tout les jours sauf le lundi).

A.N.S.I. Association Internationale des Amis de Nicolas Schöffer :
Fondée en 1984 pour offrir à l'artiste son Epée d'Académicien, l'Association des Amis de Nicolas Schöffer s'est internationalisée en 1997. Tant en France qu'à l'étranger, elle s'attache désormais à la maintenance et à la pérénité de son œuvre et s'emploie à la diffusion, au respect et à la connaissance de ses idées, projets et écrits. Elle prépare aussi actuellement l'édition d'un CD-ROM, d'une monographie et du Catalogue raisonné Schöffer.

Site Web (http://www.olats.org/schoffer)
Créé le 1er décembre 1997 par le Dr Patrick Malan, accueilli en mars 1998 par Léonardo sur son serveur OLATS (Observatoire Léonardo des Arts et des Téchno-sciences), ce site permet aux étudiants et historiens, comme aux familiers de l'œuvre et aux curieux une exploration adaptée de l'Univers Schöffer en plus de 300 pages et près de 500 images (musiques, films et 3D en préparation). Il est en constante évolution. Vos demandes et réflexions sont les bienvenues et font partie de sa croissance cybernétique.

espace 36

Saint Omer

L'installation

1. Un **LUMINO**	1968		L 28 x P 22 x H 24,5
2. Trois **PETITS EFFETS**	1964		L 34,5 x P 46 x H 40,5
3. Un **MICROTEMPS**	1960-66		L 90 x P 62 x H 62
4. Un **MINI PRISME** en deux parties	1974	**le triangle**	L 100 x P 46 x H 87
		le fond	L 71 x P 47 x H 87
5. Trois **VARETRA**	1974		L 38,5 x P 17 x H 22
6. Un **MINI EFFETS**	1967		L 22 x P 17 x H 22
7. Un **LUMINO PANETRA**	1974		L 62 x P 8 x H 47
8. Une **TLC de Paris La Défense**	1970 (1963)		L 77 x P 16 x H 147
9. Une **MINISCULPTURE**	1970		L 22 x P 22 x H 20
10. Un **GRAND EFFET D.**	1969		L 60 x P 35,5 x H100,5

Pour l'installation, chaque œuvre est munie d'un minuteur réglé de façon spécifique par rapport à l'ensemble.
L'intervention des spectateurs détermine la programmation aléatoire cybernétique de l'installation.

Le couloir didactique

Schöffer : quelques jalons biographiques

L'arbre généalogique des œuvres

Les principales définitions : l'art , la cybernétique, le spatiodynamisme, le luminodynamisme, le chronodynamisme, la rupture, la perturbation, l'homme, la ville, l'information, l'architecture.

Les Trois faces de la Ville : un support de méditation

Panneaux de photos
Quelques affiches
Quelques phrases de Nicolas Schöffer

Nicolas Schöffer dans le **PRISME,** Villa des Arts, Paris.