

*The New Model: An Inquiry* (sous la dir. de Lars Bang  
Larsen, Maria Lind)

Pauline Chevalier

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/67652>

DOI : [10.4000/critiquedart.67652](https://doi.org/10.4000/critiquedart.67652)

ISSN : 2265-9404

**Éditeur**

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

**Référence électronique**

Pauline Chevalier, « *The New Model: An Inquiry* (sous la dir. de Lars Bang Larsen, Maria Lind) », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 30 novembre 2021, consulté le 23 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/67652> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.67652>

---

Ce document a été généré automatiquement le 23 décembre 2020.

EN

---

*The New Model: An Inquiry* (sous la  
dir. de Lars Bang Larsen, Maria  
Lind)

Pauline Chevalier

---

- 1 En 1968, le Moderna Museet de Stockholm accueillait dans son hall d'entrée une vaste aire de jeux conçue par Palle Nielsen et Gunilla Lundahl. Une piscine de mousse, des masques, des déguisements, de la musique, et une vision du jeu libre, sans supervision, sans contrainte : « The Model: A Model for a Qualitative Society » prônait le pouvoir subversif du jeu, non seulement dans le musée, mais surtout dans une société dont tous les aspects avaient été contaminés par les exigences fonctionnalistes du capitalisme. Projet de recherche artistique et politique, sa portée résonne encore aujourd'hui. Lars Bang Larsen avait déjà travaillé auparavant avec Palle Nielsen sur plusieurs reprises du « Model » mais il signe ici une interrogation pleine d'à-propos : « Que se passe-t-il donc aujourd'hui – alors que tous les aspects de la vie semblent économisés et que le jeu et le divertissement dominant la sphère de la culture – si le jeu est une norme et ne peut plus être considéré sans ambiguïté comme transgressif, et encore moins comme prometteur d'une société qualitative ? »<sup>1</sup> L'ambition de l'ouvrage, publié pour l'exposition éponyme et issu d'un projet de recherche commencé en 2011 (avec séminaire, documentaire, œuvres, performances), n'est pas tant d'évaluer le degré de vérité des promesses de la fin des années 1960, affichant le jeu comme un vecteur de transformation de la société, mais plutôt de repenser la pertinence de ce concept transposé aujourd'hui. Comment le jeu permet-il une production collective de l'espace ? Et comment l'influence persistante de « The Model », comme cadre d'expérience et matrice d'un débat particulièrement riche, permet-elle son historicisation ? L'ouvrage rend hommage à la pertinence d'une œuvre tout en mettant en évidence, en filigrane, les différences fondamentales de contexte qui nous séparent de la fin des années 1960 et rendent toute comparaison problématique. La documentation abondante et les témoignages font de cet ouvrage une publication particulièrement utile dans ce champ croisé entre histoire de l'art et histoire des pédagogies alternatives.
- 

## NOTES

1. *The New Model: An Inquiry* (sous la dir. de Lars Bang Larsen, Maria Lind). Berlin : Sternberg Press, 2020, p. 8 [« So what happens today—when every aspect of life seems economized, and gamification and entertainment dominate the sphere of culture—if play is a norm and can no longer be seen unambiguously as transgressive, let alone as promising a qualitative society ? »]