

Wouldn't It Be Nice... : ...Wishful Thinking In Art And Design

Sylvie Coëllier



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/960>

DOI : [10.4000/critiquedart.960](https://doi.org/10.4000/critiquedart.960)

ISBN : 2265-9404

ISSN : 2265-9404

Éditeur

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

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2008

ISBN : 1246-8258

ISSN : 1246-8258

Référence électronique

Sylvie Coëllier, « Wouldn't It Be Nice... : ...Wishful Thinking In Art And Design », *Critique d'art* [En ligne], 32 | Automne 2008, mis en ligne le 01 février 2012, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/960> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.960>

Ce document a été généré automatiquement le 22 septembre 2020.

Archives de la critique d'art

Wouldn't It Be Nice... : ...Wishful Thinking In Art And Design

Sylvie Coëllier

RÉFÉRENCE

Wouldn't It Be Nice... : ...Wishful Thinking In Art And Design, Genève : Centre d'art contemporain ; Zurich : JRP/Ringier, 2007

- 1 Le catalogue est en papier glacé, souple et résistant (difficile à ranger en bibliothèque), tel un magazine ou un échantillonnage de tissus aux couleurs recherchées -les pages écrites- séparées de feuillets blancs. Sur la couverture, une petite pochette zippée noire ressemble à un porte-monnaie, suggérant avec le titre et l'aspect magazine qu'il serait agréable d'avoir des objets à la fois luxueux et bon marché. Le contenu du catalogue révèle un projet plus complexe. Car il renvoie tout ensemble au plaisir d'une discipline, le design, qui bénéficie d'une reconnaissance croissante, à son désir (mêlé) de clarifier les enjeux de ses interrelations avec l'art, et à la nécessité d'une critique interne face au reproche de confusion et « d'impureté généralisée » dont il serait responsable par sa complaisance envers le marché.
- 2 Le projet, nommé AC*DC (Art Contemporain/Design Contemporain), a été conçu par Emily King et Katia García-Antón, historiennes, et Christian Brändle, architecte et directeur du Museum für Gestaltung de Zürich dont l'institution s'est associée au Centre d'art contemporain de Genève pour l'exposition. AC*DC s'est concrétisé par un colloque, des *master classes* et des productions dans les écoles d'art et de design de deux villes. Le catalogue, avec deux écrits critiques et onze entretiens menés par les organisateurs avec les créateurs choisis, offre une bonne matière informative. Dans le premier écrit, E. King rappelle qu'il « n'y a rien d'*essentiel* dans la nature de l'art et du design » et dans leurs relations. Elle brosse ensuite une histoire du design signalant la mainmise des idéaux du Bauhaus par le domaine commercial après le passage de ses maîtres aux Etats-Unis et le rejet du modernisme dans les années 1960. En fin, elle

inscrit l'esthétique relationnelle (soumise à débat) et le « design critique » aux fondements du projet. K. García-Antón retrace les sources du « design critique » : Henri Lefebvre en regard de l'expérimentation du quotidien, MacLuhan pour l'intérêt des praticiens envers les processus plus que les objets ; Bruno Munari et les Eames pour une démocratisation du design. Dans les entretiens, reviennent les questions de l'hybridité des pratiques et des aspirations (voire des utopies) des créateurs. Les réponses approfondissent les problématiques mais confirment la difficulté de trancher sur les spécificités entre art et design, en raison du choix des participants, tous inventifs et d'une belle diversité : Jurgen Bey travaille avec la réduction d'échelle ; Dexter Sinister a mis au point des machines bon marché et une police pour imprimer des publications à la demande ; Martino Gamper récupère et réactive du mobilier ; et si Martí Guixé (plus ambigu avec son musée chic imitant les vendeurs à la sauvette) a été consultant commercial, Superflex est alternatif, avec sa structure légère pour fabriquer son biogaz... Des limites se dessinent par dosage : la majorité des participants vient du monde du design, fabrique des produits et travaille volontiers en groupe. Trois noms relèvent du milieu « artiste » : Alicia Framis, Ryan Gander et Tobias Rehberger. Ils ont pour point commun une formation différente, leurs produits ont plus de rapport au symbolique qu'à l'usage, et ils prennent leurs décisions plus individuellement.