

Les œuvres présentées dans l'exposition *DESTRØY DESIGN*, extraites des collections du Frac Nord-Pas de Calais, témoignent de relations presque fusionnelles entre art contemporain et design. Où s'arrête l'art, où commence le design, qui influence qui, à quoi se réfère un artiste, telles sont les questions qui se posent à la vue des œuvres sélectionnées. Précieux commentaire sur l'essence même du design, *DESTRØY DESIGN* représente pour le visiteur l'occasion de découvrir les œuvres de la collection du Frac à travers un regard orienté sur une thématique précise. Cette exposition permet de mieux cerner le statut actuel du design.

«En intégrant le terme *DESTRØY* au titre de l'exposition, j'espère délibérément susciter une tension spécifique et certaines attentes. Le terme *destroy* – détruire – véhicule bien entendu un message négatif: cela signifie la déconstruction de (vieux) modèles, la contestation de valeurs dites sûres et le renversement de systèmes existants. Pourtant, le monde de l'art a déjà connu une telle révolution au début du XXe siècle (avec les dadaïstes et les surréalistes et notamment Marcel Duchamp). La plupart des designers artistes sélectionnés partagent incontestablement l'approche sceptique et ironique de l'art, de la société et du design (de Marcel Duchamp).», Hilde Teerlinck, directrice du Frac N-PdC

DESTRØY DESIGN est une occasion rare de découvrir des œuvres de caractère exceptionnel, souvent de grande dimension et significatives de la production contemporaine en matière de design et d'art.

Ce projet s'inscrit dans une perspective internationale, puisque *DESTRØY DESIGN* a déjà été présenté en Suisse, Belgique, Danemark et en ce moment à Taiwan. Cette exposition est proposé à l'occasion de « Helsinki 2012 World Design Capital »



Miriam Bäckström,
appartements' 2000-1



Philippe Ramette
Suicide d'objet (le fauteuil), 2001



Jim Isermann
Untitled (Chair and Painting), 1987

« Destroy Design » est une exposition itinérante réunissant des objets contemporains, des installations, et des pièces conçues par des designers et des artistes internationaux, appartenant à la collection du FRAC Nord-Pas de Calais. Elle a été montrée pour la première fois au MUDAC (Musée de Design et d'Arts appliqués Contemporains) en Suisse en février 2010 et elle n'a cessé de voyager depuis.

Un catalogue regroupant l'ensemble des œuvres disponibles permet au commissaire de sélectionner celles qu'il souhaite montrer. Cette exposition est sans cesse renouvelée par les regards des différents curateurs.

« Destroy design » confronte les créations des designers aux œuvres des artistes contemporains, interrogeant les différents statuts de l'objet : comment artistes et designers considèrent-ils l'objet ? Quel est leur rapport à l'objet du quotidien ? Le regard des artistes se distingue-t-il de celui des designers ? « Destroy » indique la déconstruction des anciens modèles. Le design est ici interrogé, détourné, revisité ou mis à mal par les artistes. L'exposition explore ainsi les rapports complexes entre le statut des designers et la position critique de l'art contemporain.

Le Fonds régional d'art contemporain possède, dans sa collection, des pièces design réalisées par des designers, des œuvres d'artistes qui utilisent ou interrogent le design, des pièces design réalisées par des artistes, et des œuvres de designers qui développent des démarches artistiques. L'exposition DestrØy Design est le lieu où tous ces positionnements se croisent et se nourrissent les uns les autres

Qu'est-ce que le design ?

Le design vient du latin « designare » pouvant signifier à la fois « marquer, représenter, dessiner, tracer, indiquer, montrer, désigner, ordonner, arranger, disposer, marquer d'un signe distinctif³. Le verbe latin engendre en français au XVII^{ème} siècle le mot « desseing », qui signifie tout à la fois le dessin que l'on connaît et le desseïn (but, projet). Le mot « design » apparaît pour la première fois en France en 1965 dans un article de Gilles de Bure. Cette origine met en avant la double vocation du design, c'est-à-dire la recherche entre la fonction et la forme d'un objet.

Un objet : toute chose concrète, perceptible par la vue, le toucher. Chose solide considérée comme un tout, fabriquée par l'homme et destinée à un certain usage. Notre environnement (privé et collectif) se compose principalement d'objets dont nous nous servons. Ceux-ci sont, pour la plupart, à l'échelle de la main, nous pouvons les saisir, les tenir, les manipuler. Ou ils sont à l'échelle du corps comme un lit, une table, une chaise. Ils accompagnent notre quotidien et l'on oublierait presque qu'ils ont été pensés, dessinés et façonnés par des personnes dont c'est le métier : des designers.

Dans les années 1850, les ateliers d'artisans sont remplacés par de grandes usines où des machines permettent de fabriquer des objets réguliers avec une grande rapidité et à bas prix : c'est la révolution industrielle. Nombre d'objets apparaissent en masse sur le marché, il faut alors se distinguer des autres produits pour attirer l'attention du consommateur. Les designers entrent en scène et proposent des objets alliant style et fonctionnalité.

DestrØy Design ? = Détruire le design en anglais.

« Le terme « destroy » véhicule bien entendu un message négatif : cela signifie la déconstruction de (vieux) modèles, la contestation de valeurs dites sûres et le renversement de systèmes existant »4. Les artistes et designers choisis pour DestrØy Design posent tous un regard singulier sur l'art, la société ou le design : entre scepticisme et ironie, ils détruisent, se réapproprient, détournent, s'amuse et dénoncent.

Le 20ème siècle est le siècle de l'objet en art. La toute première apparition d'un objet dans la composition d'une œuvre d'art remonte à 1912. Pablo Picasso colle un morceau de toile cirée sur la toile de sa Nature morte à la chaise cannée et l'encadre d'un véritable cordage. La Fontaine de Marcel Duchamp (1917), les œuvres du Pop Art et du Nouveau Réalisme ont largement contribué à la standardisation de l'utilisation de l'objet comme œuvre d'art ou composante d'une œuvre d'art. Ces objets ont été « designés » mais sont désormais détournés de leurs fonctions premières par les artistes.

LES ŒUVRES :

François BAUCHET

1948, Montluçon (FRANCE)

Formé à l'École des beaux-arts de Bourges, François Bauchet crée au début des années quatre-vingts des meubles et des objets édités en série limitée. Leur vocabulaire formel témoigne de son intérêt premier pour la sculpture. Ils manifestent en outre des points de contact avec le champ artistique, que ce soit par leur minimalisme, monolithique, compact et coloré, ou par leurs dédicaces. Sellette et pupitre de copiste, voire de miniaturiste, À «P.F.» est adapté et dédié au travail de l'artiste stéphanois Philippe Favier. Sa morphologie singulière contredit finalement l'approche fonctionnaliste classique du design pour proposer une nouvelle assise, moins "utile" que propice à la méditation de l'écrivain ou de l'artiste. Apportant dans son domaine un nouvel humanisme mais aussi une dimension intime et des références à l'histoire, à l'architecture et à l'art, François Bauchet est, avec Nemo, Starck ou Totem, l'un des acteurs privilégiés du post-modernisme mobilier et du renouveau du design en France au début des années quatre-vingts. C'est à ce titre qu'il sera présent à la Documenta VIII de 1987, une reconnaissance qui profitera aussi à son département de design à l'École des beaux-arts de Saint-Étienne.

À «P.F.»

1986

Bois laqué et bronze

1/3

85 x 68 x 59 cm

Achat à la Galerie Neotu
(Paris) en 1988

Inv.: 88.17.1



Philippe RAMETTE

Né à Auxerre en 1961 (Fr), vie et travaille à Paris (Fr)

Depuis les années 90, Philippe Ramette réalise des objets poétiques dont le propos n'est pas tant leur utilisation quotidienne que le processus de réflexion qu'ils engagent. Les sculptures qu'il réalise mettent en tension la forme de l'objet et sa fonction imaginaire. Spectacle irrationnel ou rêve absurde, Philippe Ramette nous plonge dans un univers étrangement inquiétant.

Dans cette mise en scène qu'il présente, il cherche à figurer le suicide d'un objet en le personnifiant, en lui conférant des intentions, une personnalité, une âme. Si l'humour et un certain cynisme caractérisent ce fauteuil « passé à l'acte », cette installation est créatrice de sens : on peut, par exemple, y lire une critique de la société de consommation, dans laquelle les objets produits en masse (les appareils électroniques et électriques notamment) sont voués à une obsolescence de plus en plus précipitée...



Philippe Ramette
Le suicide des objets : le fauteuil

2001, Installation.

Tabouret et fauteuil en bois, corde.

Dimensions variable selon installation

Achat à la Galerie Xippas (Paris) en 2004,

Frac Nord-Pas de Calais

© Droits réservés

Jim Isermann

Né à Kenosha (Usa) en 1955, vie et travaille à Santa Monica (Usa)

Jim Isermann associe dans *Untitled (chair and painting)* un siège qu'il réalise à la main, de manière artisanale, et un tableau peint. Cette oeuvre fait partie d'une série qui suit la même logique qu'une suite numérique. Les couleurs franches font directement référence au Pop Art, le motif au Op Art et l'utilisation de suites mathématiques fait penser aux procédés des artistes minimalistes des années 1960 : l'artiste inscrit donc cette pièce dans une histoire de l'art contemporain. Si seule l'assise était montrée, le doute serait peut-être moindre. Mais l'association des deux éléments posent la question : S'agit-il d'un siège ? Ou bien s'agit-il d'une installation ?



Jim Isermann

Untitled (Chair and Painting) 1987.

Installation

Huile sur bois, vinyl et mousse

Peinture : 122 x 122 cm

Chaise : 81 x 81 x 81 cm

Achat à la Galerie Praz-Delavallade en

2006, Frac Nord-Pas de Calais

Cliché coul. 3C06565 - Visuel fourni par la

galerie © droits réservés

Maarten Van Severen

Né à Anvers en 1956 (B), décédé en 2005 à Bruxelles (B)

Avec ce Canapé Blue Bench, Maarten Van Severen pose là encore la question du statut de l'objet présenté. Lorsqu'il le conçoit, il cherche à créer un espace intime et chaleureux : l'apparente dureté des formes géométriques (une nouvelle référence au minimalisme ?) qui composent ce canapé est déjouée par le matériau utilisé : il s'agit d'une mousse de polyuréthane, qui épouse les formes des corps qui s'y reposent. Est-ce une volonté ? S'agit-il de jouer le décalage entre la fonction de l'objet et l'apparence des matériaux de sa réalisation ? Ce détournement s'apparente à une démarche de plasticien (Maarten Van Severen est architecte de formation).



Maarten Van Severen
Canapé Blue Bench, 1998

Editeur : Edra

Polyuréthane laqué en bleu

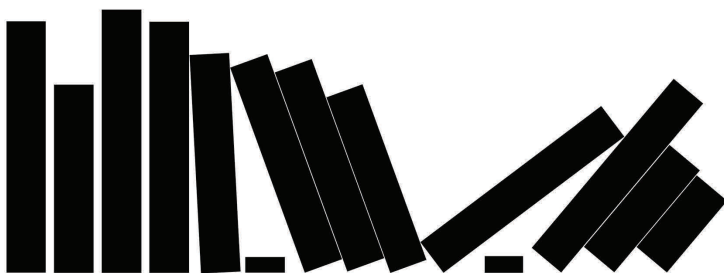
200 x 124 x 36 cm

Achat au Surplus b.v.b.a en 2002, Frac
Nord-Pas de Calais

Scott King

né à Goole (GB) en 1969 / vie et travaille à Londres (GB)

Parodiant les médias, exploitant les méthodes publicitaires, détournant les modes de représentations statistiques et cartographiques, Scott King poursuit une analyse acerbe du design graphique contemporain. Tout en employant de manière subversive ses stratégies de communication, il se plaît à inverser les valeurs et à ordonner notre monde chaotique dans une représentation figée souvent noir et blanc et toujours très froide. Même lorsqu'il s'agit de mener une réflexion sur l'industrie musicale, il conserve cette distance proche de l'expertise marketing pouvant également évoquer ironiquement l'art géométrique ou minimal.



Scott King, Bar Chart Disaster, 2005

Impression numérique

Collection du Frac Nord-Pas de Calais, Dunkerque, France

Le titre de cette œuvre illustre littéralement son contenu: celui d'un graphique en barres. Son graphique ne comporte pas de légende, et les colonnes s'y effondrent pour de bon, défiant toutes les lois mathématiques et économiques existantes. Au-delà des souvenirs du 11 septembre ou encore des crises financières récentes et des derniers crachs boursiers, cette image dénonce peut-être aussi la prétention avec laquelle nous pensons contrôler, mesurer et représenter le monde en le réduisant à de simples colonnes

Miriam BÄCKSTRÖM

1967, Stockholm (SUÈDE)

Commandées par le Frac dans le cadre de la manifestation *160 ans de photographie en Nord-Pas de Calais* pour un programme de diffusion nomade de l'art contemporain dans l'espace public qui s'intitulait *InterAction*, ces prises de vue d'intérieurs de vingt appartements ne sont pas simplement neutres ou documentaires puisqu'elles marient en fait les contradictions. Bäckström a étudié l'histoire de l'art et sa façon de cadrer les images évoque parfois celle des maîtres néerlandais comme Vermeer. Saisissant uniquement les pièces de réception de ces appartements et ne transformant rien de leur luminosité naturelle, elle les dépouille en revanche de toute présence humaine. Ces photographies n'en manifestent pas moins un principe de mise en abyme de la commande : pour ce qui regarde l'auteur d'une part, puisque certaines prises de vues, pour respecter le principe d'objectivité, ont été déléguées à son assistante ; en ce qui concerne la distinction privé/public d'autre part, car ce que montre l'artiste avant tout, ce sont bien les espaces publics de la sphère intime, qui peuvent s'afficher ensuite dans la ville en 4 par 3, ou bien s'imprimer en pleines pages dans des magazines (comme ce fut le cas dans *Parpaings* en janvier 2002). Aussi actuels que possibles, ces intérieurs, qui pourraient être tout aussi bien français que suédois, et dont les propriétaires étaient tous à l'époque trentenaires, ressemblent alors à des publicités privées de texte, où l'art – à travers quelques objets design d'auteurs reconnaissables –, le normal, le local, le global et le banal s'entremêleraient tant et si bien que le spectateur finirait par douter de la nature de ce qu'il voit. Depuis, l'artiste a déposé ces vues dans un centre d'archives d'une compagnie de production de Stockholm afin de permettre éventuellement leur reconstitution en décors pour des tournages de films.

Apartments

(Appartements)

2000/2001

20 photographies sur CD-Rom

Dimensions variables selon

le support de diffusion choisi

(panneaux d'affichage, magazine, journaux, posters, livres, presse imprimée...)

Achat par commande à l'artiste en 2000

Inv.: 01.49.1, 01.50.1, 01.51.1, 01.52.1, 01.53.1,
01.54.1, 01.55.1, 01.56.1, 01.57.1, 01.58.1, 01.59.1,
01.60.1, 01.61.1, 01.62.1, 01.63.1, 01.64.1, 01.65.1,
01.66.1, 01.67.1, 01.68.1



Design : discipline artistique tournée vers la conception d'objets usuels. Outre l'aspect esthétique de ces objets, le design doit respecter les contraintes fonctionnelles et des impératifs de production.

Détourner : en Arts Plastiques, c'est utiliser une œuvre ou un objet existant en modifiant son sens original ou sa fonction.

Installation : l'installation est généralement un agencement d'objets dans un même espace.

Ready-made : terme inventé par Marcel DUCHAMP et qui désigne un objet tout simplement détourné de sa fonction et valeur d'usage dans la réalité, voire même une œuvre d'art créée par assemblage d'objets ou de morceaux d'objets de récupération.

Sculpture : C'est une œuvre tridimensionnelle. Elle peut être créée par retraits de matière, par modelage ou par assemblage. Lorsqu'elle est créée par assemblage, tous les matériaux imaginables peuvent être utilisés pour sa réalisation. Lorsqu'elle est créée en taille directe, c'est-à-dire en taillant directement dans un bloc de matière brute, c'est le plus souvent la pierre ou le bois qui sont utilisés. Le modelage se fait essentiellement avec de la terre qui sera cuite par la suite. Pour obtenir des sculptures de bronze, on doit réaliser un moulage de la sculpture originale. Le bronze est ensuite coulé à l'intérieur du moule. Ce procédé mécanique permet de réaliser autant de sculptures que l'on veut. Au-delà de huit exemplaires, nous ne sommes plus en présence d'un tirage original (sculpture originale réalisée par moulage) mais d'un tirage d'édition (sculpture de série).

Le Pop Art est un mouvement qui naît simultanément au Royaume-Uni et aux États-Unis dans les années 1960. Il s'appuie sur le spectaculaire de la société de consommation. Les artistes souhaitaient en révéler les mécanismes. Andy Warhol est l'un des ambassadeurs du mouvement.

Le Nouveau Réalisme est un mouvement français des années 1960. Plusieurs artistes (Yves Klein, Jean Tinguely, Raymond Hains, Jacques Villeglé, César, Arman, Niki de Saint Phalle) se réapproprient le réel en utilisant des objets directement prélevés dans leurs environnements.

Le Op Art Ou « Art optique » : courant des années 1960 lié au mouvement. Ni l'objet, ni le spectateur ne bouge. La sensation de mouvement est produite par des jeux d'illusion ou jeux d'optique.

Les artistes de l'**art minimal** (né en 1962) créent des œuvres qui refusent l'illusionnisme, la subjectivité : ils utilisent des formes géométriques simples issues de procédés de reproduction sérielle et ont recours à des opérations mathématiques.

Pistes d'exploitation pédagogique

Amener l'élève à se questionner la nature d'un objet.

Identité/Projection (objet affectif ou poétique) : Quand un objet devient un sujet. Comment des objets peuvent-ils parler d'un individu ? (Les objets parlent de moi.) Comment se présenter sans se représenter ? Nos objets nous ressemblent-ils ? A quoi jouons-nous avec les objets ? Comment les objets nous font-ils réécrire le monde ?

Statut de l'objet (œuvre d'art ou objet design ?)

Comment un objet peut-il changer de statut ? Passer de l'ordinaire à l'extraordinaire.

Qu'est-ce qu'une œuvre originale ? Qu'est-ce qu'un objet original ? Est-ce l'unicité qui donne son statut à l'œuvre d'art ?

L'objet du quotidien peut faire partie d'une œuvre. L'objet peut devenir œuvre. Pourquoi un objet du quotidien peut-il prendre le statut d'œuvre d'art ?

L'artiste cite une œuvre pour s'en jouer, pour lui rendre hommage, il fait référence à d'autres œuvres pour créer (emprunt et citations...). Pourquoi un artiste se réfère-t-il à des œuvres du passé ? Quelle distance un artiste doit-il avoir avec son modèle ? Pourquoi un artiste a-t-il la nécessité de mettre en valeur ou de protéger les traces du passé ? Comment un objet se substitue à notre mémoire ou à la raviver ? (Hommage ? Dérision ?...) Sous prétexte d'expression ou de création, un artiste peut-il malmener un chef-d'œuvre ? Pourquoi le passé m'aide-t-il à comprendre le monde actuel ?

Amener l'élève à s'interroger sur les différentes attitudes véhiculées par les artistes vis à vis de la société de consommation (acceptation, opposition, ironie...). Comment la récupération peut-elle être envisagée comme un travail plastique à part entière ?

Faire prendre conscience à l'élève que l'artiste peut prendre de la distance avec les objets.

Faire comprendre à l'élève que la transgression des codes par le détournement est créatrice de sens. Interroger la relation que l'on entretient avec les objets.

Amener l'élève à s'interroger sur la nécessité de mettre en valeur les objets. Peut-on mettre en valeur n'importe quel objet (ou un objet sans valeur) ? Comment "magnifier" un objet ? Comment présenter une réalisation plastique (photo, mise en scène...) ? La présentation peut-elle modifier le sens même de la réalisation plastique ?

Indications pédagogiques : inscriptions dans les programmes

Au premier degré :

« les arts du visuel » ; « les arts du quotidien »

Développer chez l'élève l'aptitude à voir et regarder, diversifier ses repères, décrire, différencier, assembler, regrouper...

Les notions à assimiler : l'objet, la sculpture, le design

Histoire des arts au collège :

« les arts du visuel » ; « les arts du quotidien »

Thématique « Arts, ruptures, continuités »

- L'œuvre d'art et la tradition (hommages, reprises, traditions...)
- L'œuvre d'art et le dialogue des arts (citations et références d'une œuvre à l'autre ; échanges et comparaisons entre les arts)

Thématique « Arts, créations, cultures »

- L'œuvre d'art et ses formes populaires

Thématique « Arts, techniques, expressions »

- L'œuvre d'art et l'influence des techniques

Arts plastiques au collège

6^{ème} : *L'objet et l'œuvre*

- L'objet et les réalisations plastiques
- L'objet et son environnement
- L'objet dans la culture artistique

3^{ème} : *L'espace, l'œuvre et le spectateur*

- La prise en compte et la compréhension de l'espace de l'œuvre

- L'espace, l'œuvre et le spectateur dans la culture artistique

Histoire des arts au lycée

« les arts du visuel » ; « les arts du quotidien »

Champ scientifique et technique

Thématique « Arts, contraintes, réalisations »

- L'art et la contrainte

Champ esthétique

Thématique « Arts, goûts, esthétiques »

- L'art et ses classifications

Champ historique et social

Thématique « Arts et économie »

- L'artiste et la société
- L'art et ses discours

Thématique « Arts et idéologie »

- L'art et la contestation sociale et culturelle