

*Madame la baronne était plutôt maniérée,
assez rococo et totalement baroque.
Chapitre 2*

Un portrait en trois expositions conçu par Émilie Renard.
Avec John Armleder, Jonah Freeman, Pierre Huyghe, Fiona Jardine et Lili Reynaud Dewar



Du 29 avril au 1^{er} juillet 2006
Centre d'art Mira Phalaina / Maison populaire
9bis rue Dombasle 93100 Montreuil
01 42 87 08 68 / www.maisonpop.fr

Ouvert : lundi, mercredi, jeudi et vendredi de 10h à 21h, mardi de 10h à 19h,
samedi de 10h à 16h30

Médiatrice : Emmanuelle Boireau
Emmanuelle.boireau@maisonpop.fr



LA MAISON POPULAIRE ET LE CENTRE D'ART MIRA PHALAINA

La maison populaire

La maison populaire est une association d'éducation populaire agréée par le ministère Jeunesse et Sport. Elle a pour objectif de favoriser l'accès de tous à la culture et aux loisirs. Elle tisse des liens de partenariat avec les acteurs locaux et régionaux animés par les mêmes objectifs.

La maison populaire propose plus d'une centaine d'ateliers d'expression développés en direction des adultes et des enfants.

Des actions de diffusion sont développées dans les domaines des arts visuels (arts plastiques, multimédia), de la musique, de la danse ainsi que des sciences humaines.

Le centre d'art Mira Phalaina

Le centre d'art a pour objectif de faire connaître l'art d'aujourd'hui au plus grand nombre à travers la programmation d'un commissaire invité pour trois expositions successives, thématiques, monographiques ou collectives. L'espace Mira Phalaina est membre de TRAM, le réseau public d'accès à l'art contemporain en Ile-de-France.

Le centre d'art développe des actions en direction des publics, adaptées aux différentes tranches d'âge telles que les visites commentées gratuites de l'exposition, afin de donner des clefs d'accès pour découvrir, regarder, écouter, rencontrer, essayer...

Une œuvre à soi est une autre action de médiation. Il s'agit de rencontres autour d'œuvres issues du Fonds Départemental d'Art Contemporain en direction des enseignants du primaire et du secondaire et de leurs classes. Chaque séance est animée par un conférencier qui échange avec les élèves, qui aiguisent ainsi leur regard et leur esprit critique.



Madame la baronne était plutôt maniérée, assez rococo et totalement baroque.

Un portrait en trois expositions conçu par Émilie Renard.



« J'appellerais baroque le style qui épuise délibérément (ou tente d'épuiser) toutes ses possibilités, et qui frôle sa propre caricature, (...) l'étape finale de tout art lorsqu'il exhibe et dilapide ses moyens. »

Jorge-Luis Borgès, *Histoire de l'infamie*, 1954

Acte 1

20 janvier - 8 avril 2006

Avec Lili Reynaud Dewar, Christelle Familiari, General Idea, Anita Molinero, Michelle Naismith, Vincent Mauger, Mai-Thu Perret, Alexander Wolff.

La baronne plane ici comme un esprit qui habiterait chacune des œuvres, reliant les récits divergents de chacune d'elles. Il s'agirait d'un esprit féminin très typé à l'image de l'exposition elle-même : ses contours sont ouvertement séduisants mais au delà de sa surface, elle entretient une certaine complexité que certains diraient vaine.

Chapitre 2

29 avril – 1^{er} juillet 2006, vernissage le vendredi 28 avril, 19H.

Avec John Armleder, Jonah Freeman, Pierre Huyghe, Fiona Jardine, Lili Reynaud Dewar.

Le Chapitre 2 qui succède à l'Acte 1 précise encore le portrait de Madame La Baronne de Mira Phalaina, figure polymorphe et lunatique. L'hypothèse d'un portrait en trois expositions qui traitent de styles artistiques comme de traits de caractère suppose qu'elles entretiennent une relation privilégiée avec la Baronne, comme si chacune d'elles était le reflet d'un état d'âme particulier. De ce point de vue, le Chapitre 2 se chargerait des tonalités ternes d'une mélancolie passagère.



L'histoire de l'art

Baroque

Du portugais barroco qui désigne une perle irrégulière. Le baroque est un style artistique et littéraire né en Italie au XVII^{ème} siècle. L'art baroque veut étonner, toucher les sens, éblouir et y parvient par des effets de mouvement et de contraste lumineux. Architecture, peinture, sculpture se fondent dans une sorte de spectacle, une profusion décorative. Il s'agit d'une reprise et superposition des styles préexistants qui se distingue par la surcharge, le bizarre, l'excès et qui définit tout ce qui dans l'art échappe à l'ordre, à la règle. C'est ce que décrit Borgès dans *L'histoire de l'infamie*, « j'appellerais baroque le style qui épuise délibérément (ou tente d'épuiser) toutes ses possibilités, et qui frôle sa propre caricature, (...) l'étape finale de tout art lorsqu'il exhibe et dilapide ses moyens ».

Maniérisme

Le maniérisme, aussi nommé Renaissance tardive, vient de l'italien maniera qui signifie style dans le sens de la touche caractéristique d'un peintre, c'est-à-dire de sa manière de peindre, et non pas de l'adjectif maniéré. L'idée émise par ce style est d'imiter les maîtres.

Rococo

Style artistique en vogue au XVIII^{ème} siècle inspiré du baroque italien et du décor « rocaille » français. Le style rocaille était une tendance des arts décoratifs qui affectionnait la fantaisie des compositions dissymétriques, les formes évoquant des concrétions minérales, coquillages ou sinuosités végétales. C'est un style qui se caractérise par un excès d'artifice et de préciosité. C'était une forme d'art ornemental et décoratif caractéristique d'une mode de la frivolité et des décors délicats. Il correspond à un style de vie, la culture mondaine. Au sens figuré rococo est synonyme de démodé ou ridiculement compliqué.

Glossaire

Baron, baronne

Noble possesseur d'une terre, la baronnie. Ce titre de noblesse se situe entre celui de vicomte et de chevalier. Au figuré c'est une personne très importante dans un domaine, notamment économique (Les barons de la finance).

Maniéré

Est maniérée une personne précieuse qui manque de naturel, de simplicité. La manière est une façon particulière d'être ou d'agir, un style propre à une personne ou la façon de peindre, de composer particulière à un artiste.

John Armleder

John Armleder a une production polymorphe : dessin, peinture, performance, vidéo, enseignement... Il fonde en 1969 le groupe ECART avec lequel il réalise de nombreuses actions proches de FLUXUS (nom donné en 1961 par G. Maciunas à un courant qui affirme selon le principe dadaïste que « tout est art » et opère un rapprochement entre l'art et la vie). À partir de 1980 il réalise des « peintures d'ameublement » et cite la peinture abstraite des années 1950 et 1960. Il réalise par exemple des séries de points équidistants sur fonds colorés comme des motifs sans signification. Il poursuit son analyse de la peinture avec sa série des Couleurs (qui évoquent des peintres antérieurs tels que Mori Smith), et son entreprise de négation de l'expressivité en citant les artistes de l'art concret (François Morrelet, Olivier Mosset ou le groupe BMPT). Il débute en 1979 la série des Furniture Sculpture (FS) qu'il réalise à partir d'objets bon marché en référence à l'artiste Rauchenberg. Des meubles chinés des années 50 sont combinés avec des peintures à la manière d'une opposition entre le monde concret de l'objet et abstraits de la peinture. La composition picturale décorative et vide passe au second plan derrière l'objet qui prend le statut de sculpture. L'installation, séduisante, devient un étalage du goût populaire et d'accessoires divers, où les peintures sont un élément du décor comme un autre. Il reprend donc de manière ironique, les emblèmes de la modernité comme le ready-made (objet standard porté à la dignité d'œuvre d'art) et parodie l'art abstrait.



*Sans Titre (Furniture sculpture),
1981-1982*

L'artiste opère par collage et montage d'éléments hétérogènes. Œuvres d'art et mobilier sont rapprochés et évoquent l'aménagement d'un intérieur. La juxtaposition des œuvres d'art et du mobilier provoque une confusion entre la fonctionnalité du mobilier et l'autonomie habituellement attribuée à l'œuvre d'art, introduisant un doute dans l'identification de l'art et du non-art. Sans illusion quant au rôle de l'art, à sa possible pureté détachée de toute utilité, l'artiste intègre au contraire son devenir décor. Car les œuvres les plus révolutionnaires en leur temps finissent inévitablement dans les salons.

Le Postmodernisme

La postmodernité est un phénomène socio-culturel des années 1980 qui a pris racine dans les années 1960. En sont à l'origine les bouleversements comme la culture de marché, l'amplification de la société de consommation...

En art, le postmodernisme est l'investissement de nouvelles références comme celle de la culture populaire, par exemple un artiste comme Dan Graham mêle les références de la musique classique et du rock. Dans les années 1980 la réalité parallèle des médias explose, les villes changent de visage et deviennent des décors factices à la manière de Las Vegas, les parcs à thèmes comme Disneyland font leur apparition, la société hyper industrielle rend tout reproductible... Les artistes ont donc de plus en plus de difficulté à penser l'originalité et l'authenticité, cela débouche sur une esthétique du simulacre, du pastiche et sur une remise en cause du statut d'auteur, de créateur. L'éclectisme, le mauvais goût et l'ironie font ainsi leur apparition dans l'art. Émerge aussi une relation décomplexée des artistes avec le passé. Les mouvements de la citation et de l'appropriation offrent une relecture de l'histoire de l'art et mettent fin à la course vers le progrès et le nouveau qui caractérisait la modernité. Il s'agit alors de recréer les œuvres ou styles qui ont marqué l'art moderne en adoptant une attitude vis-à-vis d'elles, faisant se fondre le passé et le présent.

Décor

Ensemble des éléments qui contribuent à l'aménagement et à l'ornement d'un lieu, d'un intérieur. Est décoratif tout ornement qui produit un effet esthétique. Péjorativement, est décoratif ce qui a une importance secondaire.

Attitude

Manière dont on se comporte ou se positionne vis-à-vis des autres. Un art d'attitude est un art qui fait référence à d'autres œuvres et artistes ou tout simplement un art centré sur l'artiste en tant que personnage, la personne même de l'artiste faisant partie intégrante de son œuvre.

Parodie

Imitation burlesque ou grossière d'une œuvre littéraire ou artistique.

Ironie

Étymologiquement *interrogation*, c'est une question feignant l'ignorance qui se définit par un contraste entre le sens apparent et le sens véritable. Une raillerie consistant à ne pas donner aux choses leur valeur réelle ou complète afin de les tourner en ridicule. L'ironie se met en danger de ne pas être comprise, le spectateur risque de prendre au pied de la lettre ce qui doit être compris à l'envers. Elle suppose donc une connivence avec le spectateur qui doit comprendre le sous-entendu.

Pierre Huyghe

Pierre Huyghe expose régulièrement depuis 1990 en Europe et aux Etats-Unis. Au moyen de photographies et de vidéos et à partir des notions d'interprétation de l'image, l'artiste interroge la multiplicité des rapports que l'homme entretient avec le temps et le réel. Il perçoit la société comme une succession de scénarios qui suscitent divers comportements et modes de vie et utilise l'esthétique d'un quotidien peu valorisé pour souligner que l'on ne connaît les choses qu'à travers leur interprétation.

Pour Pierre Huyghe, tous les temps se mêlent : celui de la fiction et celui de la réalité. "Pour moi, il n'y a pas d'opposition entre réel et imaginaire, ce dernier n'est qu'une autre instance de la réalité. Il est tout aussi précis, avec une mécanique aussi cohérente, revendique l'artiste. Ce que je cherche, c'est à inventer des fictions, pour me donner ensuite les moyens réels de vérifier leur existence."



Vitrine Miss General idea

La commissaire d'exposition a réunis pour l'acte 1 des exemplaires de File Magazine et des publications

relatives à Miss General Idea, la muse du groupe d'artistes qui était élue chaque année. Ce collectif d'artistes General Idea créé par Jorge Zontal, Félix Partz et AA Bronson en 1969, à Toronto. Cette association, a produit pendant 25 ans une œuvre inspirée de tous les moyens d'expression comme la revue publiée de 1972 à 1989 FILE Magazine. Le trio avait programmé l'édification d'un pavillon pour leur miss qui devait signer l'arrêt des élections en 1984. Ce projet était matérialisé par un blueprint d'architecte resté vierge...



A Pavilion for a Miss.

*« A blueprint for Tomorrow »
folded, 2005*

Prolongement de la fiction devenue historique, celle de Miss General Idea présente dans l'Acte 1. En lieu et place du « Blueprint for Tomorrow » de 1974 qui fixait l'érection du Pavillon de Miss General Idea à la date de 1984 et présentait cependant un plan d'architecture vide, Pierre Huyghe fait de cette feuille de papier, le blueprint vierge, un origami. Ce nouveau volume précise une architecture à facettes et prolonge le projet de General Idea en la maquette d'un pavillon à venir.

L'art des années 1990

En réaction à l'art monumental, expressionniste et pompier des années 1980, émerge dans les années 1990 une « nouvelle vague » artistique, qui se caractérise par une mise en retrait volontaire des artistes et une modestie des moyens. Les expositions collectives deviennent un laboratoire et une expérience à vivre pour les spectateurs. Le trouble produit fait ainsi apparaître une réalité autre, régénère la perception du monde, à la manière d'une re-création du réel.

Pierre Joseph, Philippe Pareno, Dominique Gonzalès Foerster, Karen Kilimnik, Sylvie fleurie, Xavier Veilhan, Patrick Corillon ou encore Pierre Huyghe ont renouvelé l'art avec des expositions marquantes comme *No Man's Time* en 1991 à la villa Arson de Nice.

Les années 1990 voient apparaître le mouvement dit de « l'esthétique relationnelle », qui rendait le visiteur actif en le faisant participer à l'œuvre.

Le commissaire d'exposition accède aussi à la qualité d'auteur avec la figure d'Eric Troncy qui introduit la notion de décor dans la scénographie d'exposition.

Réalité

Nous tenons pour réel ce qui est donné par les sens, ce que l'on voit, ce que l'on touche... Pourtant la réalité donnée par nos sens se révèle insaisissable et trompeuse et les sens sont parfois une source d'illusion.

La réalité est donc d'abord une affaire de croyance, nous tenons quelque chose pour réel parce que nous le voyons, l'entendons ou le touchons cependant le statut de la réalité est facilement ébranlable.

Imaginaire

Qui n'existe que dans l'esprit, sans réalité, fictive. L'imaginaire dépasse le réel et s'y oppose. Toute œuvre d'art est un irréel. Il se distingue de l'imagination qui est la faculté d'avoir des images mentales, de se représenter un monde fictif, en somme la faculté d'inventer.

Interprétation

Action d'interpréter, de donner un sens à quelque chose, explication, commentaire. Action ou manière de représenter, de jouer une œuvre.

Jonah Freeman

A travers les médias les plus divers (vidéo, photographie, dessin, sculpture...), Jonah Freeman s'intéresse à l'intérieur urbain comme espace théâtral et au déplacement dans ces environnements comme possibilité de construire une succession de mondes fantasmagoriques. Au lieu d'opter pour un style documentaire, il emploie les techniques cinématographiques propres à la fiction, comme l'éclairage théâtral, les situations dramatiques mises en scène et la musique populaire, afin de proposer sa propre définition d'un environnement donné.

Dans son projet *The Franklin Abraham* (2003) basé sur une nouvelle de Zachary Shamban, Freeman présente une métaphore urbaine qui évoque les films *Métropolis* de Fritz Lang, *Blade Runner* de Ridley Scott ou encore les écrits de l'architecte Rem Koolhaas sur la « ville générique ». *The Franklin Abraham* est le résultat d'un ambitieux projet immobilier qui s'est étendu sur plus de 200 ans. C'était au départ une tour résidentielle dans le style modern-rococo qui s'est développée au fil du temps en une monstruosité architecturale totalement hybride. Ce complexe immobilier est une pure fiction futuriste, un simulacre monté de toutes pièces par l'artiste à la manière d'une dystopie (une utopie négative). Défiant les codes de l'urbanisme, ce bâtiment pour deux millions d'habitants amalgame appartements, magasins, fabriques, casinos pour constituer une superstructure labyrinthique.



Rooney Eats It, 2006

Il s'agit d'une place publique récemment vandalisée où subsistent sculptures et affiches à l'effigie des deux entreprises dominantes (productrices de sodas et de chaussures). Cette œuvre génère une extension à cette immense fiction protéiforme, autrement dit, une actualité. On y retrouve l'expérience de la lumière et la structure de l'espace qui sont cruciaux dans le travail de Jonah Freeman.



Les mégastructures

Les années 1960 furent marquées par des nombreux projets architecturaux de mégastructures. C'était un moyen de recherche architecturale et de développement d'un urbanisme radicalement différent. Ces projets visionnaires et utopiques étaient des structures géantes qui pouvaient accueillir des centaines de milliers d'habitants. Ces superstructures étaient souvent des architectures-villes imaginées pour l'espace. Elles font aussi partie d'une réflexion par "utopie négative" du devenir de la ville et du paysage. Par ironie, l'architecte quitte le statut de prophète, pour devenir dénonciateur.

Rem Koolhaas

Rem Koolhaas est l'initiateur du concept de « ville générique ». La « ville générique » indique le devenir de nos villes que figurent déjà Lagos, Houston, Détroit, ou le Pearl River Delta en Chine. C'est une « substance » urbaine proliférante, sans limite, centre ou périphérie, qui répète à l'infini le même « module » structurel. La ville générique est amnésique, surgie de nulle part et susceptible d'y retourner si le Capital l'exige. Elle réagit aux injonctions de consommations. Son modèle est l'aéroport, son habitant est le « touriste », son activité principale le *shopping*. Ce n'est pas une ville, et ce qui la met en forme ne relève ni de la sculpture ni de l'architecture. Ce que produit le Capital relève d'une « architecture-bordel » où la ville n'est plus l'institution d'un lieu mais la production d'une *substance urbaine jetable*.

Métaphore

Procédé par lequel on transporte la signification propre d'un mot à une autre signification qui ne lui convient qu'en vertu d'une comparaison sous-entendue. Elle se distingue de l'allégorie qui est l'expression d'une idée par une figure dotée d'attributs symboliques.

Personnification

Représentation d'une chose inanimée ou d'une idée abstraite sous l'apparence d'une personne.

Science-fiction

La science-fiction met en scène des univers où se déroulent des faits impossibles en l'état actuel de la civilisation, des techniques ou de la science. Elle induit de nouvelles découvertes scientifiques, le fait que l'on se situe dans un autre monde, et la survenue d'événements imaginaires.

Au cinéma, Les films *Metropolis* de Fritz Lang (1927) ou *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) mettent en scène des sociétés urbaines futuristes et cauchemardesques.

Utopie / Dystopie

L'utopie est une conception imaginaire d'un lieu ou système idéal. Son contraire, la dystopie est une utopie négative. La dystopie est un genre d'utopie, mais où la société n'est pas vraiment le rêve auquel on voudrait aspirer. La dystopie met souvent en scène une société tyrannique où l'individu s'efface devant le bien de la société toute entière. Le bien de la société est bien souvent idéologique mais aussi économique.

Fiona Jardine

Fiona Jardine puise son vocabulaire formel dans des champs de références à la fois contemporaines et ancestrales.

Elle utilise des supports facilement reproductibles tels que posters imprimés ou *wall paintings*. Ses compositions empruntent leurs motifs à l'imagerie publicitaire du luxe (packagings de parfums, design high tech, plantes exotiques rares) et combinent des matériaux contrastés : dessins, collages et découpages minutieux d'images en couleurs, photocopies noir et blanc détournées, dégradés peints à la gouache, aplats de faux bois... Dans ses posters, des objets flottent sur des fonds indéterminés, les couches successives étant unifiées ensuite par l'impression.

Lorsqu'elle puise dans des références plus anciennes, elle réinterprète des architectures et symboles religieux ou des chefs d'œuvres de l'histoire de l'art. Ces œuvres que l'artiste s'approprie sont utilisées en tant que motifs et participent d'un discours sur l'ornement.



Madame la baronne, 2006

L'œuvre mêle deux références de l'histoire de l'art assez éloignées dans le temps. La première est un moulage en plâtre hydrocal de Robert Morris (*Untilted* 1984), qui reprend des motifs naturalistes de crânes et d'ossements. La seconde est la façade du mausolée du roi Midas, un monument turque antique dont l'artiste reprend les motifs. *Madame la Baronne* prend ici un visage mortuaire, noir. La technique artisanale utilisée est celle du papier collé et peint, alors que le rendu évoque une plaque de fonte.

Appropriation

L'art des années 80, désigné sous le terme de postmodernisme a vu émerger aux Etats-Unis les pratiques de la citation ou de l'appropriation. Des peintres comme Elaine Sturtevan, Mike Bidlo, Philip Taaffe, David Salle, Enzo Cucchi, Borovsky, Julian Schnabel ou des vidéastes tels que Dara Birnbaum ou Richard Prince ont développés des stratégies d'appropriation pour démonter les fictions canoniques du modernisme. En s'attaquant à l'originalité, à l'authenticité, au mythe de la nouveauté et du génie créateur, ils ont signé la mort de l'auteur et la perte de l'aura de l'œuvre d'art. Mais il s'agit surtout d'un processus dans lequel un artiste adoptait une attitude vis-à-vis d'un autre artiste. Ces re-créations étaient à la fois la tradition et un nouveau commencement, elle faisaient se fondre le passé et le présent. Cela fonctionnait sur le double mode du culte et de la démythification des œuvres citées.

Artisanat

Si l'Art et l'Artisanat sont très proches aussi bien dans le geste (celui de l'artisan ou de l'artiste), les savoir faire (quelle différence entre le geste d'un ébéniste et celui d'un sculpteur?) et même le résultat, on peut avancer que la différence se trouve dans l'intention et dans la finalité du geste.

En parlant d'Artisanat, on pense à la nécessité. Nécessité de l'objet produit, qui aura une utilité (meuble, outil par exemple) et nécessité pour l'artisan de produire des objets pour en vivre.

Quant à l'Art, il serait alors question de désir (celui de l'Artiste), l'œuvre produite n'ayant pas de fonction matérielle immédiate.

On constate dans l'histoire de l'humanité que cette distinction entre artiste et artisan n'existe pas toujours (les sculpteurs d'une cathédrale étaient-ils des artisans ou des artistes?) et que la nécessité rejoint bien souvent l'artiste quand il s'agit de vivre de son art.

La distinction entre Art et Artisanat est donc assez ténue, et nombre de productions et leurs auteurs pourraient sans peine être classés dans les deux catégories.

Lili Reynaud Dewar

Le travail de sculpture de Lili Reynaud Dewar mêle l'aspect artisanal et le fini usiné. Elle fait aussi la synthèse entre les codes de la sculpture et ceux du décoratif et invente un genre nouveau, celui de la « sculpture d'intérieur ». Il s'agit d'une réflexion critique qui joue avec une pointe d'ironie sur les codes du décoratif. Elle utilise des formes du design de consommation de luxe en tant que modèles pour ses œuvres. Ces styles s'adaptent facilement aux champs de l'art et à la sculpture. Ces modèles d'origine portent en eux leur propre caricature et sont choisis pour leur excès de style, leur maniérisme. Non sans ironie, ses œuvres n'hésitent pas en effet à plonger dans des délires ornementaux.



Chapel of love and loathing in lost vagueness, 2006

Produit pour l'acte 1 ce parallélépipède trapèze est constitué de couches successives de contre plaqué poncé et vernis. La structure est tripartite et dans chacune des trois parties est insérée une photo. Des planches noires laquées séparent chaque partie évoquant un design en vogue dans les années 1980. C'est un objet de culte, un monument de dévotion œcuménique qui mêle différents mysticismes populaires comme le rasta (couleurs verte jaune et rouge au sommet) ou le new age (structure triangulaire, chiffre trois, symétrie).



Little Miss Queen of Darkness, 2006

Faisant subir un processus de dégradation à «*Chapel of love and loathing in lost vagueness*», présentée lors de l'Acte 1, Lili Reynaud Dewar reprend cette forme pyramidale, cette fois fragilisée et réduite, en bois brûlé percé d'un large trou, la transformant en un meuble totémique à échelle domestique pour un culte non identifié.

Histoire de l'art

Arts and Crafts

Mouvement artistique né en Grande-Bretagne en 1861 et qui perdura jusqu'en 1914. C'est en réaction contre le phénomène de l'industrialisation massive, aliénante pour les personnes et les biens, que des architectes, des artistes et des créateurs vont prôner les vertus de l'artisanat tel qu'il était organisé au Moyen-Âge. Mais, au-delà même de la volonté de proposer une production esthétique de qualité, c'est bien la quête de la valorisation de l'individu dans les méthode de travail, dans ses droits et dans sa vie sociale dont il est question. Les réalisations qui découleront de ce mouvement seront fortement

marquées d'une empreinte d'inspiration médiévale.

Glossaire

Design

Le design est un domaine visant à la création d'objets d'environnements, d'œuvres graphiques, multimédia à la fois fonctionnels, esthétiques et conformes aux impératifs d'une production industrielle.

C'est une esthétique industrielle appliquée à la recherche de formes nouvelles et adaptées à leur fonction, pour les objets utilitaires, les meubles, l'habitat en général.

"Le design (...) doit être la conjonction d'une idée esthétique du créateur, d'une réalité industrielle, d'un réseau de distribution et des goûts d'une clientèle." (Le Monde, 12.6.1971)



Les glossaires et références à l'histoire de l'art permettent de mettre l'accent et de préciser des notions nécessaires à la compréhension générale de l'exposition et des œuvres, ainsi que d'étayer le travail en classe. Ces termes constituent autant de points d'entrée possibles dans l'exposition. Ils n'entendent pas être exhaustif, chacun peut y puiser des éclairages selon l'orientation de sa réflexion.

Sources : Encyclopédies *Encarta* et *Universalis* ; dictionnaire *Le Robert* et *Grand Larousse* de la langue française ; *Vocabulaire d'esthétique* d'Etienne Souriau.