

WOULDN'T IT BE NICE...

INTRODUCTION A L'EXPOSITION

La culture contemporaine connaît une évolution sans commune mesure dans l'histoire récente. Les anciennes frontières entre artistes, designers et parfois même architectes semblent fusionner, le champ d'investigation et d'inspiration qu'ils partagent n'ayant jamais été aussi grand. Cette exposition souhaite présenter une série de projets émergeant de ces territoires communs et reflétant l'esprit actuel de la production culturelle au niveau international.

Les points communs sont en partie dus à la remise en cause, par les designers, de la tradition moderniste et de ses espoirs utopiques de solutions universelles, simples et mécaniques. On s'est aperçu depuis que la forme n'est jamais neutre. Des historiens du design comme Reyner Banham et, plus tard, Dick Hebdige ont montré les premiers que même les formes modernistes les plus dépouillées et simples ont une signification culturelle. Parallèlement, on a aussi admis que le consommateur-utilisateur est un être culturellement, socialement, politiquement et économiquement complexe et que ses besoins ne sont pas purement mécaniques. Ce fut une perte de foi dans l'idée de fonction pure. En effet, dans les années 1950 déjà, Jan Tschichold reconnaissait que les règles établies dans son livre antérieur « La nouvelle typographie », censées rendre la typographie parfaitement fonctionnelle, avaient un relent de fascisme. Pourtant, au lieu de les décourager, cette remise en question de l'orthodoxie du design moderniste a rendu les designers plus ambitieux.

Reconnaissant que la forme avait un sens, de nombreux graphistes, stylistes et concepteurs ont choisi d'analyser les messages qu'ils créent. Cette évolution leur a permis d'élaborer des concepts, ce qui favorise l'expression personnelle et comporte, surtout, une responsabilité vis-à-vis des implications plus larges du design. Le travail des meilleurs designers actuels exprime une conscience de soi et, souvent, une intention politique. Par-dessus tout, les designers ont développé un sens critique aigu, avec la culture des idées comme terreau de leur travail.

Si par le passé, des artistes comme Marcel Duchamp, Andy Warhol, Jeff Koons ou Heim Steinbach ont remis en cause la frontière entre l'art et le quotidien, entre l'oeuvre d'art et l'objet courant, la génération actuelle franchit un pas supplémentaire. Certes, les oeuvres de ces artistes reflètent une vision «pop» comparable à celle exprimée par Warhol lorsqu'il affirmait : « Le monde me fascine. Tout est si joli ... Je prends les choses telles qu'elles sont. Je ne fais que regarder, observer le monde. »

Ainsi, les artistes actuels s'intéressent davantage au design en soi et à la manière dont il a imprégné notre culture populaire et visuelle. Mais il y a aussi un désir intense d'explorer les aspects « situationnels » et « relationnels » lorsqu'on réalise un objet, une installation et un environnement. Ces travaux dépendent fortement de la conception des objets et exigent la participation directe du public, que ce soit pour des tâches aussi banales que manger, jouer au billard ou apprendre à faire des fleurs en papier (situations créées par l'artiste thaï Rirkrit Tiravanija) ou pour résoudre de graves problèmes sociaux, comme la prostitution (le bureau flottant construit à l'Arsenal de la Biennale de Venise par le groupe hollandais Atelier van Lieshout) ou la pénurie de carburant (les constructions produisant du gaz, réalisées par le collectif danois Superflex pour des villages africains).

En ces temps de fluidité culturelle, les processus créateurs de l'art et du design sont mutuellement explorés par leurs représentants respectifs. Pour ajouter à la confusion, les uns collaborent avec les autres, alors que certains ne souhaitent simplement pas être catalogués. Au-delà de toute définition, ces créateurs partagent un intérêt pour la remise en question de la vie, en explorant et en expérimentant la culture contemporaine à tous les niveaux.

WOULDN'T IT BE NICE...

26 octobre – 16 décembre 2007

Une exposition dans le cadre du projet AC*DC (Art Contemporain/Design Contemporain)



Un projet en collaboration avec la **Haute école d'art et de design – Genève**

Une co-production avec le Museum für Gestaltung Zürich et la Zürcher Hochschule der Künste.

« Wouldn't it be nice ... » dresse un panorama des formes d'utopies modestes qui peuvent naître dans les domaines de l'art et du design contemporains.

Cette exposition d'envergure explore les processus intellectuels et les méthodes de travail qui aboutissent à diverses attitudes et pratiques créatives, oscillant entre divers champs de tension. D'une part, la dichotomie entre activisme et résignation, ainsi qu'entre préoccupations sociales et contrôle social. D'autre part, l'écart entre les grands projets et les dures réalités, l'opposition entre esprit de conciliation et esprit de confrontation.

Ce projet conçu par Emily King (UK), historienne du design et Katya García-Antón, historienne de l'art et directrice du Centre d'Art Contemporain Genève en collaboration avec Christian Brändle, Directeur du Museum für Gestaltung Zürich, prend le parti de présenter des artistes et designers côte à côte, de manière indifférenciée. Les anciennes frontières entre artistes et designers – mais également graphistes, créateurs de mode et architectes – s'étant aujourd'hui assouplies de manière significative, le champ d'investigation et d'inspiration que partagent ces créateurs n'a jamais été aussi grand. L'exposition souhaite ainsi présenter une série de projets émergeant de ces territoires communs, et reflétant l'esprit actuel de la production culturelle au niveau international.

La plupart de ces interventions seront spécialement produites pour l'exposition et certaines d'entre elles entreront en dialogue particulier avec l'infrastructure du Centre d'Art Contemporain Genève. Parmi les créateurs qui contribueront à l'exposition : Dexter Sinister (UK/US), Jurgen Bey (NL), Bless (F-D), Dunne&Raby et Michael Anastassiades (UK), Martino Gamper (I/UK), Martí Guixé (E), Alicia Framis (E), Ryan Gander (UK), Tobias Rehberger (D) et Superflex (DK).

Une publication sera réalisée pour l'occasion en collaboration avec le collectif londonien Graphic Thought Facility.

Avec le généreux soutien de :



ARTISTES

DEXTER SINISTER

Dexter Sinister est le nom composé de David Reinfurt et Stuart Bailey. Dexter Sinister a récemment établi un atelier au sous-sol du 38, Ludlow Street, à New York. L'atelier tente de modéliser un principe d'impression « en flux tendu », afin de remettre en question la structure des chaînes de montage de l'édition de masse. La méthode de travail de Dexter Sinister induit la réduction du gaspillage par la production à la demande, l'utilisation d'outils locaux et bon marché, la prise en compte de stratégies de distribution alternatives ainsi que la disparition des divisions entre édition, design, production et distribution en une seule activité pour limiter la perte de temps et d'énergie.

En 2000, Stuart Bailey fonde le magazine Dot Dot Dot avec Peter Bilak. C'est à l'élaboration d'un nouveau numéro de ce fanzine/journal que travaillera Dexter Sinister à l'occasion de l'exposition, se faisant observateurs du projet AC*DC dans son ensemble et des différents événements qui le ponctueront.

Stuart Bailey s'est fait connaître aux Pays-Bas pour ses contributions à l'art et au design en tant que graphiste, critique et éditeur. Au niveau international, il est plus particulièrement connu pour le graphisme et la coédition avec Peter Bilak de Dot Dot Dot, semestriel touchant aux domaines de l'art, de la musique, du design, de l'architecture, de la littérature et du langage. C'est à l'élaboration d'un nouveau numéro de ce fanzine/journal créé en 2000 que travaillera Stuart Bailey à l'occasion de l'exposition, se faisant observateur du projet AC*DC dans son ensemble et des différents événements qui le ponctueront.



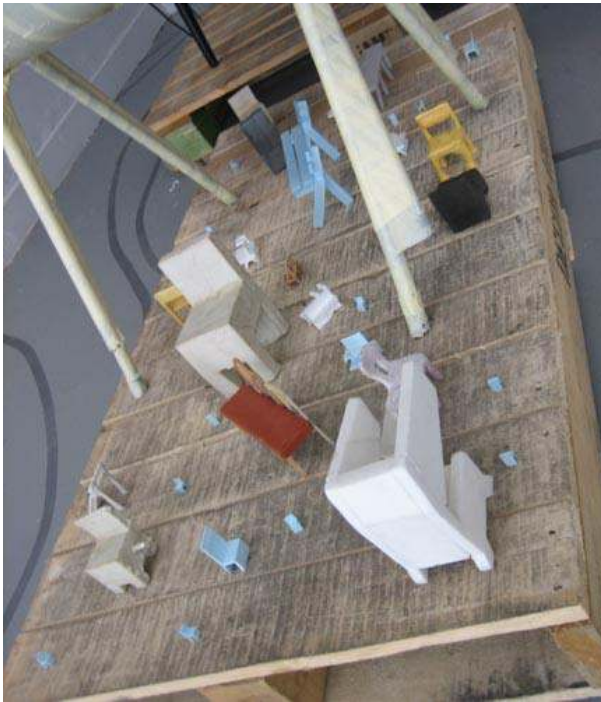
Couverture Dot Dot Dot # 11
Avril 2006



Couverture Dot Dot Dot # 12
Janvier 2007

JURGEN BEY

Le designer Jurgen Bey est réputé pour ses créations riches et innovantes et son implication dans la recherche et l'enseignement du design. Il s'est fait connaître dans les années 1990 dans le contexte du phénomène hollandais connu sous le nom de Droog Design, avant de fonder le Studio Jurgen Bey dont la philosophie est de « considérer la construction urbaine et architecturale comme indissolublement liée au design des produits ». Pour « Wouldn't it be nice... », Jurgen Bey présentera plusieurs maquettes. Le travail en miniature lui permet de s'en tenir au niveau des idées, sans considération pour les contraintes logistiques rencontrées lorsqu'une maquette est réalisée grandeur nature. Selon ses propres mots, « si l'on pouvait travailler dans un monde-maquette, la réalité ne nous ennuerait jamais ».



Vues de l'exposition « Ontwerpers maken ruimte » (2006)

BLESS

Bless est un projet évolutif ainsi qu'une marque née en 1995 de la collaboration entre Desirée Heiss et Ines Kaag, basées respectivement à Paris et Berlin.

Acclamées comme deux des créatrices de mode les plus créatives de leur génération, elles refusent de rester cantonnées à un milieu unique, glissant de la mode à la beauté, de la décoration d'intérieur à l'exposition artistique, et collaborant avec d'autres marques. Leur production, située entre objet d'art et design, objet fonctionnel et mode, est toujours unique et marquée par l'adaptation d'éléments inattendus utilisés de façon totalement nouvelle. Les 30 collections produites jusqu'à présent manifestent non seulement une fascination pour le recyclage des matériaux, le détournement des fonctions usuelles et la déconstruction, mais aussi un intérêt pour le textile et les techniques artisanales traditionnelles.



Fur Hammock (2004)



Shop 6 - Raw Fitting, Berlin, Germany (2000)

DUNNE&RABY et MICHAEL ANASTASSIADES

Dunne & Raby est un duo né en 1992 de la collaboration entre le designer industriel Anthony Dunne et l'architecte Fiona Raby. Ils développent une recherche originale visant à créer les prototypes d'« objets hypothétiques » qui interrogent les croyances et les usages de la société de consommation contemporaine. Ils explorent en particulier les dimensions sociales, psychologiques et esthétiques de la vie de tous les jours en relation avec les technologies électroniques, à travers des commandes aussi bien que des travaux académiques qui entendent encourager les débats. Depuis 2003, ils développent en collaboration avec Michael Anastassiades un projet intitulé « Designs for Fragile Personalities in Anxious Times » qui propose un paysage domestique alternatif reflétant nos peurs de manière rationnelle.



Hide Away Furniture Type 01 (2005)
en collaboration avec Michael Anastassiades



Priscila Huggable Atomic Mushroom, from the Designs for Fragile Personalities in Anxious Times Project (2004), en collaboration avec Michael Anastassiades

ALICIA FRAMIS

Alicia Framis conjugue les cultures du Nord et du Sud de l'Europe à travers des projets qui révèlent les composantes architectoniques et sociales de la ville contemporaine. Par exemple son travail sur la « Ville Atopique » traite en particulier de la solitude et de la coexistence, des différences et des coïncidences, sous une forme constructive à la recherche d'un nouvel espace social, enrichi par la diversité des individus et des situations que la culture urbaine produit. Un autre projet multiforme intitulé « Anti-dog » est quant à lui un commentaire sur l'agressivité grandissante dont nous sommes témoins dans les grandes villes, et que les femmes en particulier subissent dans et hors de la maison. La ligne de couture qu'elle a créée vise illusoirement à les protéger : les vêtements s'inspirent de modèles de grands couturiers mais sont taillés dans un tissu qu'utilisent les maîtres-chiens pour leur sécurité.



China Five Stars (2007)



China Five Stars (2007)



China Five Stars (2007)

MARTINO GAMPER

Martino Gamper se concentre sur la création de situations qui intègrent les matériaux, les techniques, les individus et les espaces, qui favorisent les rencontres et la discussion. Son intérêt pour l'aspect psychosocial des meubles se traduit en particulier par un amour des coins et des objets délaissés, qu'il utilise au profit d'une production disparate, d'installations in situ et d'événements spéciaux. Pour « Wouldn't it be nice ... », Martino Gamper installera un atelier dans le Centre d'Art Contemporain Genève, où seront produits activement des objets design en réponse aux besoins réels des employés et visiteurs. L'atelier fonctionnera un mois avant l'exposition ainsi que la première semaine d'ouverture, et les objets fabriqués seront montrés durant le reste de l'exposition pour ensuite entamer une nouvelle vie fonctionnelle au sein du Centre.



Projet 100 chairs in 100 days



Exposition To Let (2006)



Amalgam Double Chair (2003)



Sit together bench



Booksnake Shelf (2002)



Berlino Bench (2006)
(avec Rainer Spehl)

RYAN GANDER

Ryan Gander, « star montante » selon The Observer, est l'auteur depuis ses débuts en 1999 d'un ensemble de pièces protéiformes déjà honoré de différents prix et nominations - dernièrement, le prestigieux Balaise Prize lui a été attribué. Né en 1976 à Chester, formé à Manchester, puis à Maastricht et à Amsterdam, il a pour ambition, à travers une rigueur conceptuelle et une simplicité visuelle, d'aiguiser le penchant humain pour la narration en distillant les indices énigmatiques d'histoires tantôt fictives tantôt authentiques. Entre installations, publicités, musique, performance, discours et littérature, son travail incite au dialogue et rend le familier étrange et inversement. Il a récemment exposé à l'Artist Space de New York, au T1 de Castello di Rivoli et aux Laboratoires d'Aubervilliers, ainsi que pour la Tate Triennial 2006: New British Art is at Tate Britain.



Bauhaus revisited (2003)



Rietveld Reconstruction- Rose, Aged 8 (2005)

MARTI GUIXE

Martí Guixé se proclame ex-designer depuis 2001, le design étant pour lui une abdication vis-à-vis de l'économie ; il entend à l'inverse soumettre le marché aux lois qu'il se donne et transgresse lui-même, toujours à la recherche de nouveaux systèmes de produits et de propositions susceptibles d'ouvrir le champ d'expérience de l'utilisateur. Essayant d'être et de penser contemporain, il travaille notamment à l'introduction du design dans le domaine du vivant, en hybridant des disciplines aussi différentes que l'anthropologie, la typographie, la gastronomie ou encore la performance.



Museum Guixé



Hibye (2001)



Plant-me pets (2004)

TOBIAS REHBERGER

Tobias Rehberger considère son art comme une forme d'action impliquant les espaces et les individus qui les habitent. Son travail utilise la traduction, la transposition et l'interprétation de références provenant des univers de l'art, de l'architecture, du design et de la vie quotidienne, comme autant d'outils d'une relation entre la sculpture et la vie en communauté, au profit d'une utopie révélatrice de ses désirs et représentations.



Olafur Eliasson



Sharon Lockardt



Thaddeus Strode



Mother 81% (2002)

SUPERFLEX

Le collectif Superflex, Björnsterne Christiansen, Jacob Fenger et Rasmus Nielsen élabore des projets en lien avec les forces économiques, les conditions de production démocratique et l'auto-organisation. L'étude des méthodes de production d'énergie alternative au Brésil, en Europe et en Thaïlande leur sert à mettre à jour et à questionner les structures économiques existantes par le biais de ce qu'ils définissent comme des outils.

Ces propositions théoriques, économiques et esthétiques, invitent à une participation active au développement de modèles expérimentaux, dont les concrétisations sont multiples et les mutations encouragées par l'utilisation et les améliorations apportées par les usagers comme par les experts. Le projet Biogaz (1997) par exemple a nécessité la collaboration d'ingénieurs pour la mise au point d'un système d'énergie simple, écologique, sain, grâce à l'utilisation productive d'un processus biologique naturel : le biogaz. L'objectif étant de faire partager à certaines populations la production en série d'un dispositif bon marché et facilement transportable pour traiter le biogaz.



Free Beer Kit (version 3.0) (2005)



Project Biogas, Arken, Museum of Modern Art (1997)



Biogas lamp, Chaing Mai, Thailand (2002)

GRAPHIC THOUGHT FACILITY

Graphic Thought Facility est une agence de consultants en graphisme qui travaille pour le privé comme pour le public sur des projets d'envergure nationale et internationale. Ils produisent à la fois des impressions et du graphisme en trois dimensions pour l'édition, le marketing, la presse, la production d'expositions ou d'évènements, le développement de produits et de marques. Graphic Thought Facility s'est établi en 1990 à Londres, et est dirigé par Paul Neale, Andy Stevens et Huw Morgan.



Identity, signage and Designer of the Year exhibitions graphics - Design Museum

BIOGRAPHIES

Michael Anastassiades, (UK)

Diplômé en design industriel du Royal College of Arts de Londres. Il travaille à Londres comme designer indépendant. Il travaille en étroite collaboration dans le cadre de son travail avec le groupe Dunne&Raby. Principales expositions : Safe, MOMA, NY, 2005 | Extraordinary, Klturhuset, Stockholm, 2005 | "Design for Thought", Israel Museum, Jerusalem, 2005 | Travaux récents: Design for Fragile Personalities in Anxious Times, collection en collaboration avec Dunne&Raby, 2005 | Weeds, Aliens and Other Stories, collection en collaboration avec Dunne&Raby ,2005

Stuart Bailey (UK/USA)

Graphiste, vit et travaille à New York et Los Angeles. Diplômé de l'University of Reading et de Hogeschool voor de kunsten Arnhem (Pays-Bas), enseignant à la Rietveld Academie, Amsterdam. Expositions récentes : Love/Hate list, De Appel gallery 2002 | Perl Grey NAI gallery, Rotterdam museum night, 2003 | Tourette's II W139 gallery, Amsterdam, 2003 | ZenDada music lecture Cubitt gallery, London, 2004 | The Boys' Room Marres, Maastricht, 2005
www.dextersinister.org

Jurgen Bey, (NL)

Designer, vit et travaille à Rotterdam. Diplômé de la Design Academy, Eindhoven. Expositions récentes : Contrasts and Contradictions. Chapter 1 : CROSSOVERS - Beyond Art & Design, Contrasts Gallery, Shanghai, 2006 | D-day le design aujourd'hui, Centre Pompidou, 2005 | Nu Binnen, NAI Dutch Architecture Institute, Rotterdam, 2005 | Simply Droog 10+1, Mudac, Lausanne, 2005. Bibliographie (sélection) : D-day le design aujourd'hui, Centre Pompidou, Paris, 2005 | Bright Minds, Beautiful Ideas Parallel Thoughts In Different Times : Bruno Munari, Charles & Ray Eames, Marti Guixe And Jurgen Bey, Ed Annink and Ineke Schwartz, 2004 | Simply Droog. 10 + 1 Years of Creating Innovation and Discussion, Droog, Amsterdam, 2004.
www.jurgenbey.nl

Bless (F/D)

Desiree Heiss, 1971 (AT) Designer, créatrice de mode. Vit et travaille à Paris. Diplômée de l'University des arts appliqués de Vienne
Ines Kaag, 1970 (D). Designer, créatrice de mode. Vit et travaille à Berlin. Diplômée de l'Université des arts et du design d'Hanovre. Vienne. Expositions récentes : BLESS N°00 - N°29 Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam, 2006 | Fashionation, Moderna Museet, Stockholm, 2005 | MODE, Hillside terrace, Tokyo, 2005 | Manifesta 4, European Biennial of Contemporary Art 2002 | Elysian Fields Centre Pompidou, Paris, 2000 | ZAC 99 Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris 1999. Bibliographie (sélection) : Bless. Celebrating 10 years of Themelessness, Sternberg Press, 2006.
www.bless-service.de

Anthony Dunne

(Dunne & Raby), (UK)

Designer et chercheur en design. Vit et travaille à Londres. Directeur du département Design Interactions au Royal College de Londres. Partenaire de Fiona Raby formant le groupe Dunne & Raby.

Expositions récentes : D. Day, *Le design Aujourd'hui*, Centre Georges Pompidou, Paris, 2005 | *Circus of the Fantastic*, Summer Fete, Victoria & Albert Museum, Londres, 2003 | *Weeds, Aliens and Other Stories* (with Michael Anastassiades), Victoria & Albert Museum, Londres, 2003

Compass Table (v2), Troppotypes, Milan Furniture Fair, Milan, 2002 | *Comfort Zone*, Hortus Conclusus, Witte de With, Rotterdam, 2001 | *Placebo*, 20c Study Gallery, Victoria & Albert Museum, Londres, 2001 | *Park Interactives*, La Ville, le Jardin, la Memoire, Academie de France, Villa Médicis, Rome, 2000 | *This appliance must be earthed*, Royal College of Art, Londres, 1999.

Bibliographie (sélection) : D. Day, *Le design Aujourd'hui*, Centre Georges Pompidou, Paris, 2005 | *Design Noir : The secret Life of Electronic Objects*, Birkhäuser, Londres, 2001 | *Project #26765 - Flirt : Flexible Information and Recreation for Mobile Users*, RCACRD Research, Londres, 2000 | *Hertzian Tales : Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*, RCA CRD Research, Londres, 1999.

www.dunneandraby.co.uk

Alicia Framis, (E)

Artiste, vit et travaille à Barcelone.

Expositions récentes : Alicia Framis, Pyo Gallery, Seoul, 2007 | CHINA ***** , Zenda Museum, Shanghai, 2007 | *After the News*, BankART1929, Yokohama, 2007 | *Big City Lab*, Art Forum Berlin, 2007 | Shanghai Duolun, Museum of Modern Art, Shanghai, 2006 | Alicia Framis, *Secret Strike*, Mireille Mosler Ltd, New York, 2006 | *Partages*, Capc, Musée d'Art Contemporain de Bordeaux, 2006 | *Dresscode*, Historisches und Voelkerkundemuseum, St. Gallen, 2006 | *Secret Strike*, Tate Modern et Art Unlimited, Art 38 Basel, 2006 | *Anti_dog*, Palais de Tokyo, Paris, 2002 et Musée d'Art contemporain de Barcelone, 2000 | *The dreamkeeper*, Stedelijk Museum, Amsterdam, 1999.

Bibliographie (sélection) : Alicia Framis, *New ways of making demonstrations 2004* | Alicia Framis, *Artimo*, Amsterdam, 2003.

Ryan Gander, (UK)

Artiste, Vit et travaille à Londres, Diplômé de la Jan van Eyck Akademie, Maastricht et de la Rijksakademie van beeldende kunsten, Amsterdam // Expositions récentes : *Short cut through the trees* Mumok Vienne 2007 // *The last work* Stedelijk Museum Amsterdam 2007 // *Home Sweet Home Module 1* CCC Tour 2006 // *Globos Sonda* Musac - Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León 2005 // Tate Triennial 2006 - New British Art Londres // Publications récentes : *In a Language You Don't Understand*, i3 Publications, 2002

Graphic Thought Facility, (GB)

Agence de consultants en graphisme basée à Londres.

Projets récents : Design Museum, Designer of the Year 2005 | Design Museum Marc Newson graphisme de l'exposition 2004 | 54th Carnegie International, Catalogue, identité et graphisme de l'exposition pour le Carnegie Museum 2004 | Frieze Art Fair 2004 Catalogue | Victoria & Albert Museum Art Deco graphisme de l'exposition 2003 | Design Museum The Peter Saville Show graphisme de l'exposition.

www.graphicthoughtfacility.com

Martí Guixé, (E)

Designer et conseiller en stratégie de marque. Vit et travaille à Barcelone. Diplômé en design d'intérieur à l'Elisava de Barcelone et en design industriel à l'Ecole Polytechnique de Milan.

Expositions récentes : Ex-designer, the label Galeria H2O Barcelone 2007 | Food Furniture Martí Guixé, 10 years of food design Saporiti Italia Milan 2007 | Designing Critical Design Z33 Hasselt 2007 | V.O.L.S Vic, Associació per les Arts Contemporànies, Vic Barcelone 2006 | Too Manta Very Lustre Spazio Lima Milan, 2005 | Museum Guixé Magasin3 projects Stockholm 2005 | Martí Guixé : libre de contexte MUDAC Lausanne 2003.

Bibliographie (sélection) : Toy weapons Corraini Editore 2005 | Martí Guixé : libre de contexte MUDAC Lausanne 2003 | Bright Minds, Beautiful Ideas Parallel Thoughts In Different Times : Bruno Munari, Charles & Ray Eames, Martí Guixé And Jurgen Bey, Ed Annink and Ineke Schwartz, 2004.

www.guixe.com

Fiona Raby

(Dunne & Raby), (UK)

Architecte et chercheur en design. Vit et travaille à Londres. Diplômée de la Birmingham School of Architecture et du Royal College of Art. Tutrice au Royal College of Art. Partenaire de Anthony Dunne formant le groupe Dunne & Raby.

Expositions récentes : D. Day, Le design Aujourd'hui, Centre Georges Pompidou, Paris, 2005 | Circus of the Fantastic, Summer Fete, Victoria & Albert Museum, Londres, 2003 | Weeds, Aliens and Other Stories (with Michael Anastassiades), Victoria & Albert Museum, Londres, 2003 | Compass Table (v2), Troppotypes, Milan Furniture Fair, Milan, 2002 | Comfort Zone, Hortus Conclusus, Witte de With, Rotterdam, 2001 | Placebo, 20c Study Gallery, Victoria & Albert Museum, Londres, 2001 | Park Interactives, La Ville, le Jardin, la Memoire, Academie de France, Villa Médicis, Rome, 2000 | This appliance must be earthed, Royal College of Art, Londres, 1999.

Bibliographie (sélection) : D. Day, Le design Aujourd'hui, Centre Georges Pompidou, Paris, 2005 | Design Noir : The secret Life of Electronic Objects, Birkhäuser, Londres, 2001 | Project #26765 - Flirt : Flexible Information and Recreation for Mobile Users, RCACRD Research, Londres, 2000 | Hertzian Tales : Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design, RCA CRD Research, Londres, 1999.

www.dunneandraby.co.uk

Tobias Rehberger, (D)

Artiste, vit et travaille à Frankfort.

Expositions récentes : Faster ! Bigger ! Better !, ZKM, Karlsruhe, 2207 | Tobias Rehberger : On Otto, Fondazione Prada, Milan, 2007 | Tobias Rehberger : I die every day, Museo Reina Sofia, Madrid, 2006 | Patria o Muerte, Städel Museum, Frankfurt am Mein, 2006 | Private Matters, Whitechapel, Londres, 2004 | Main Interiors, Galerie Micheline Szwajcer, Anvers, 2003 | Night Shift, Palais de Tokyo, Paris, 2002 | Whenever you need me, westfälischer Kunstverein, Münster, 2001 | Dusk, galeria Gio Marconi, Milan, 2000.

Bibliographie (sélection) : Iwona Blazwick, Tobias Rehberger : Private Matters, JRP Editions, Zurich, 2005 Florian Matzner, Tobias Rehberger : 005 – 000, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 2001.

David Reinfurt (Dexter Sinister), (US)

David Reinfurt est graphiste indépendant, vit et travaille à New York. Diplômé de l'université de Caroline du Nord ainsi que de l'université de Yale (1999). Il dirige O-R-G, un studio de création graphique qui travaille sur une vaste gamme de médias au service d'institutions culturelles et pédagogiques.

Travaux récents : « 3D City » catalogue de l'exposition itinérante des architectes hollandais MVRDV | The urban Forest Project, banderole, ville de New York, 2006 |

www.o-r-g.com/

www.dextersinister.org

Superflex, (DK)

Groupe d'artistes depuis 1993, vivent et travaillent à Copenhague. Issus de l'Académie des Beaux-Arts de Copenhague.

Expositions : Copy Right - 1301PE, Los Angeles, 2007 | Free Beer and Counter-Game Strategies, Jack Haley Gallery, San Francisco 2006 | Supershowl was paid to go there, Kunsthalle Basel, 2005 | Supercopy / Occasionally free | Open market, Schirn Kunsthalle, Frankfurt, 2004 | Rirkrit Tirvanija & Superflex, Social pudding, GFZK, Leipzig 2003 | The kitchen magazine station, Kunstverein Wolfsburg, 2001 | Superchannel, Artspace 1% - Copenhagen, 1999 | Superflex Biogas in Africa, Accès Local, Paris, 1998.

Bibliographie (sélection) : Will Bradley, Mika Hannula, Cristina Ricupero, et Superflex, Self-organisation / Counter-economic Strategies, Sternberg Press, Berlin, 2006 | TOOLS, Walther König, Cologne, 2003 | Supermanual – The incomplete guide to the superchannel, FACT, Liverpool, 2000 | Three public projects, Blekinge Lansmuseum and Statens Konst Råd, Sweden, 1999.

www.superflex.net/