

## Film de l'actualité

René Rozon

---

Number 69, Winter 1972–1973

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/57871ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

### ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Rozon, R. (1972). Film de l'actualité. *Vie des arts*, (69), 80–82.



## LE DESIGN ITALIEN A NEW YORK

1. Ettore SOTTASS, Jr.  
Environnement: Kartell, Boffi, Ideal-Standard, avec la collaboration de Tecno.



2. Gae AULENTI  
Environnement.  
Réalisation : Kartell, avec la participation de Zanotta.

3. Joe COLOMBO. *Table de poker*, 1968.  
Bois laminé et acier inoxydable;  
27 $\frac{1}{2}$ " x 39 $\frac{3}{8}$ " x 39 $\frac{3}{8}$ " (70 x 100 x 100 cm.)  
Réalisation : Zanotta  
Coll. Museum of Modern Art, New York.



4. Joe COLOMBO  
Environnement.  
Réalisation : Elco-FIARM, Boffi, Ideal-Standard, avec la collaboration de Somani.



C'est au Bauhaus que germa la véritable notion de design contemporain. En visant l'intégration de tous les arts et l'abolition des frontières entre artistes et artisans, l'école de Weimar allait se lancer dans la création d'objets d'utilité courante, où forme et fonction ne font qu'un, le produit final étant ramené à sa plus simple expression. Bravo pour le concept, mais il est difficile d'imaginer comment des objets aussi peu attrayants par la rigidité de leurs lignes et l'austérité de leurs matériaux auraient abouti sur le marché, s'ils avaient eu à franchir les étapes normalement liées à la production en affrontant industriels, distributeurs et consommateurs. Du reste, pourquoi l'Italie, et non l'Allemagne, est-elle devenue le centre mondial du design? C'est que, s'inspirant des préceptes du design bauhausien, la péninsule allait lui insuffler ce qui lui manquait le plus — couleur, fluidité, mouvement et vie — pour devenir le grand séducteur de l'univers des formes utiles. Ajoutons à cela la convergence de conditions exceptionnelles — artistes de talent, dynamisme créateur, goût inégalé pour les matériaux, adoption de techniques nouvelles et longue tradition artisanale — qui ont nettement favorisé cette remarquable éclosion. L'exposition **Italie, le nouveau paysage domestique**, que le Musée d'Art Moderne de New-York consacrait à l'évolution du design italien, du 26 mai au 11 septembre dernier, était donc pleinement justifiée. Mais la sublimation de la production italienne allait à rebours dénigrer le postulat du design et nous révéler ses limites.

L'exposition était divisée en deux parties distinctes: les objets et les environnements. Dans un film servant d'introduction à la section des objets, M. Emilio Ambasz, conservateur de design du musée, et en l'occurrence concepteur et coordonnateur de ce projet, partage les designers en trois camps. Les **conformistes**, qui ont un seul souci: créer de beaux objets autonomes. Environ 60 p. 100 des objets exposés, dont une superbe table de poker de Joe Colombo, relèvent de cette option. Quant aux **progressistes**, ils ne créent pas de nouveaux objets mais interprètent des objets connus dérisoirement, témoignage des implications esthétiques et socioculturelles du design (néo-naturalisme, pop art, anthropomorphisme): des pierres (Piero Gilardi), un gant de baseball (Lomazzi-D'Urbino-DePas) et le corps féminin (Gaetano Pesce) ont été transformés . . . en sièges! Enfin, les **contestataires** considèrent que des objets autonomes et à fonction unique sont des éléments superflus de notre société de consommation. Ils proposent donc de nouveaux objets exigeant un nouveau mode d'emploi, comme ces blocs compacts, d'une grande flexibilité, destinés à l'art culinaire, au rangement et au repos, certains exemples pouvant remplir ces trois fonctions à la fois (Bicocchi-Mon-sani).

C'est dans ce contexte, donc, qu'on a pu voir, dans de superbes caisses prêtes pour l'expédition et alignées à l'extérieur, dans les jardins du musée, plus de 150 objets domestiques créés au cours des dix dernières années par une centaine de designers. Meubles et lampes, vases, vaisselle et ustensiles, téléphones et machines à écrire, bref la variété d'objets hautement stylisés témoigne effectivement de la richesse et de l'ingéniosité du design italien. Mais fallait-il choisir en si grand nombre, surtout parmi les conformistes, des objets pour la plupart connus, puisqu'ils sont distribués commercialement à travers le monde? Et jusqu'à quel point le designer peut-il pousser une idée sans trahir les impératifs mêmes du design? Combien futiles et insensés nous ont paru certains exemples, notamment chez les progressistes, et qui témoignent de l'ineptie de designers oisifs. Et même si l'option des contestataires nous rassure, rien n'est moins **contestataire** que la création d'objets polyvalents dont l'emballage constitue le seul élément novateur.

La deuxième partie de l'exposition, les environnements, commandés expressément par M. Ambasz pour la circonstance, nous ramenait à l'intérieur, dans les galeries du musée. Le programme d'instructions que M. Ambasz avait rédigé à l'intention des douze designers invités spécifiait, entre autres conditions, que l'espace assigné ne devait pas dépasser 12 x 16 x 16 pieds et exigeait que chaque environnement soit accompagné d'un film projeté sur des écrans de télévision couleur à circuit fermé pour démontrer l'utilisation maximum de leurs créations. Les environnements reflétaient deux tendances: les protagonistes et les antagonistes du design.

Parmi les protagonistes, Ettore Sottsass propose d'imposantes boîtes de plastique sur roulettes, chacune ayant sa propre fonction (cuisine, rangement, toilette, système sonore), mais amovibles et interchangeable (permettant un nombre illimité d'assemblages), et extensibles par surcroît (grâce aux parois latérales en accordéon). Idée fascinante, mais exception faite des astronautes, qui songerait sérieusement à **vivre** dans un environnement aussi terne, encombrant et ultra-fonctionnel? En revanche, l'environnement de Gae Aulenti est plus agréable à l'oeil. Elle a réalisé des constructions pyramidales de plastique rouge vif, avec marches et gradins, au sommet desquelles on peut, par exemple, installer . . . un lit, cinq pieds au-dessus de terre. Amusant sans plus, car rien n'est aussi mal adapté aux besoins d'un intérieur domestique. C'est Joe Colombo qui parvient à créer, dans des teintes jaunes et blanches, un habitat moins prétentieux mais plus viable que les précédents, et fort pratique, avec des parois coulissantes et des sections projetables dans plusieurs directions (arrière, avant, côtés), permettant les combinaisons les plus variées. L'idée n'est pas

révolutionnaire, mais le produit est grandement perfectionné et non dépourvu de confort.

Vient ensuite deux environnements mobiles, l'un d'Alberto Rosselli et l'autre de Marco Zanuso et Richard Zapper. Maisons mobiles qui jouissent de deux avantages sur le produit américain: elles sont mille fois plus attrayantes; et plus compactes, elles peuvent être tirées par de simples voitures plutôt que d'être transportées par camion. Enfin, le clou de cette première partie des environnements était sans conteste le Kar-A-Sutra, espèce de familiale de 16 pieds de long sur 6½ de large, où les sièges fixes ont été remplacés par une profusion de coussins — amovibles de manière à transformer le véhicule en camionnette de déménagement — abolissant toutes frontières entre passagers. Véritable salon permettant, en plus de se balader, de manger, de se recréer, de dormir et . . . de faire l'amour en toute quiétude. En actionnant un bouton, on peut rabaisser ou surélever le toit, permettant dans ce dernier cas aux passagers de se tenir debout. Des quatre côtés, le véhicule est entièrement vitré — glaces également rétractables — jusqu'au toit muni d'un simple panneau métallique dans l'axe longitudinal. Des étagères ont été aménagées le long des parois intérieures pour le rangement (nourriture, jeux, accessoires), tandis qu'un mini-réfrigérateur est encastré dans le panneau de bord près du chauffeur. Merveille de la technique moderne et de la civilisation des loisirs, le Kar-A-Sutra n'a toutefois pas résolu les problèmes de la sécurité: sa fragilité le rend plus vulnérable aux accidents qu'aucun autre exemple du genre. Mais si on sait éviter les autoroutes, quoi de mieux pour les randonnées à la campagne?

Nous abordons maintenant la deuxième section des environnements, celle des antagonistes. Gaetano Pesce semble répondre à la question: à quoi bon construire de beaux environnements puisqu'on s'achemine vers la destruction de notre planète? Pesce a donc construit une habitation souterraine de l'an 2000, la bombe atomique et autres contaminations écologiques ayant rendu la terre inhabitable. Décor élaboré, impressionnant et décadent — les crevasses renferment des laves visqueuses — qui marque un retour au paléolithique, à la vie des cavernes, et qui dégage une froideur sépulcrale. Un téléviseur nous montre un couple nu évoluant péniblement dans cet habitat, au son mortel de l'eau de robinet qui tombe goutte à goutte. Vision d'un proche avenir? L'idée nous fait frémir. Quant au groupe Archizoom, il a l'audace de présenter une pièce **vide**. Seule la voix d'un enfant émerveillé balbutiant des paroles sur les choses simples de la vie (« magnifiques couleurs . . . grandes et belles choses ») nous parvient d'un haut-parleur suspendu au plafond. Un autre groupe, Superstudio, a conçu une boîte renfer-



mant un cube de verre polarisé, lumières clignotantes et végétation artificielle. Des phénomènes météorologiques (soleil, nuages, tempêtes) sont projetés au sommet du cube, et le film au petit écran précède un retour à la nature. Ailleurs, le Gruppo Strum se refuse de créer objets et environnements tant que la vie urbaine n'aura pas été repensée. Ils ont donc érigé sur une plate-forme trois charrettes contenant trois publications tenant à la fois du roman-photo et du catalogue de magasin à rayons, et distribuées gratuitement au public dans le but de le sensibiliser aux problèmes de l'habitat, de l'aménagement et de l'environnement urbains. En dernier lieu, la **Cellule domestique** d'Ugo La Pietra, en ayant recours aux techniques audio-visuelles, tente de démontrer de manière inutilement compliquée comment l'homme peut se libérer par une meilleure utilisation des sources d'information et des moyens de communication, démonstration qui contribue à renforcer les problèmes soulevés, tandis que Enzo Mari, en obligeant le visiteur à lire un manifeste ésotérique, essaie en vain de rallier et de résumer des notions aussi complexes que communications, sociologie, économie, comportement, idéologies, culture, art, critique et politique. L'exposition se termine par un spectacle audio-visuel — auquel Expo 67 nous avait habitué — commenté par M. Ambasz, qui fait le point des problèmes soulevés par les designers italiens.

Exposition novatrice? Il n'en est rien. Les designers italiens n'ont pas d'idées neuves: elles sont toutes empruntées aux États-Unis (le **Joe sofa**, les maisons mobiles). Leur originalité réside plutôt dans le rendu des objets, qu'ils imprègnent de goût et de raffinement européens. Distinction fondamentale, attribuable à la divergence des techniques de production des deux pays. Aux États-Unis, la production est nettement industrialisée; il en découle des produits moins soignés et nécessairement moins finis. Alors qu'en Italie, on résiste toujours à la production industrielle en chaîne, on ne veut pas devenir le **Charlot des Temps modernes**. On travaille dans de petites usines où l'adoption de matériaux et de techniques modernes sont toujours soumis à un esprit artisanal invétéré. On ne saurait, dans ces conditions, s'étonner outre mesure de l'indéniable qualité du design italien, dans un pays où l'on peut encore obtenir de la main-d'œuvre à bon compte.

Constatation qui a d'ailleurs des ramifications socioéconomiques qu'on a trop tendance à oublier devant le plaisir et l'éblouissement que procurent l'exposition. Car, en somme, l'opulence du design italien et le progrès technique qu'il sous-tend sont bien illusoire et masquent de plus profondes vérités, c'est-à-dire la pauvreté de l'Italie. A Milan, par exemple, la fabrication de ces objets de luxe se fait au détriment d'une classe ouvrière nettement défavorisée. Situation qui ne va pas

s'améliorer mais plutôt s'aggraver, puisque derrière cette exposition, présentée avec la collaboration (pour ne pas dire la complicité) du gouvernement italien et la coopération de diverses compagnies et industries italiennes (Fiat, Olivetti, Alitalia) — comment réaliser autrement ce projet qui a coûté, paraît-il, un million de dollars? — on discerne une grande campagne de promotion de produits de consommation italiens visant le marché américain. Autre constatation. Si le coût élevé de ces produits les rendent inaccessibles à la majorité des Américains, que dire du pouvoir d'achat des Italiens? On se heurte, en 1972, aux mêmes paradoxes qu'aucun courant lié aux arts décoratifs n'est parvenu à résoudre depuis le XIXe siècle de William Morris: en visant la chose bien faite, on a favorisé non pas les masses que la production industrielle permettait d'atteindre, mais les **happy few**.

Un peu d'indulgence toutefois, en dépit de ces vérités qu'on n'aime pas entendre. Si on oublie un moment les implications de l'exposition, on se laissera facilement séduire par le faste et la somptuosité des formes et des couleurs, par ce véritable feu d'artifice qu'est le design italien, dont la présentation soignée du Musée d'Art Moderne de New-York était plus qu'exemplaire. A noter qu'un imposant catalogue de dix dollars et de 431 pages, abondamment illustré (presque de moitié de planches en couleur), renferme tous les éléments de l'exposition, y compris une introduction et une récapitulation de M. Ambasz (qui a compilé l'ouvrage), ainsi que son programme d'instructions aux designers, en plus de fort intéressants articles historiques et critiques pénétrants rédigés par d'éminents spécialistes italiens. Reste au Musée d'Art Moderne de nous présenter en contrepartie une exposition de même calibre consacrée au design américain.

René ROZON

5. Mario BELLINI. *Tourne-disque GA-45*, 1968-69. Boîte de plastique, 9" x 8 1/4 x 3 1/4" (23 x 21 x 8 cm.) Réalisation: Minerva. New York, Museum of Modern Art.

6. Mario BELLINI  
*Kar-A-Sutra*  
Réalisation: Cassina, C & D Italia, avec la collaboration de Citroën et Pirelli.

