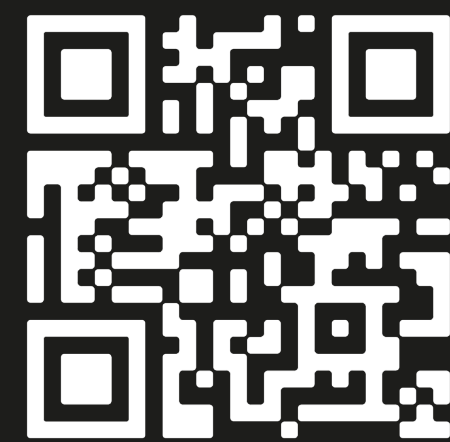
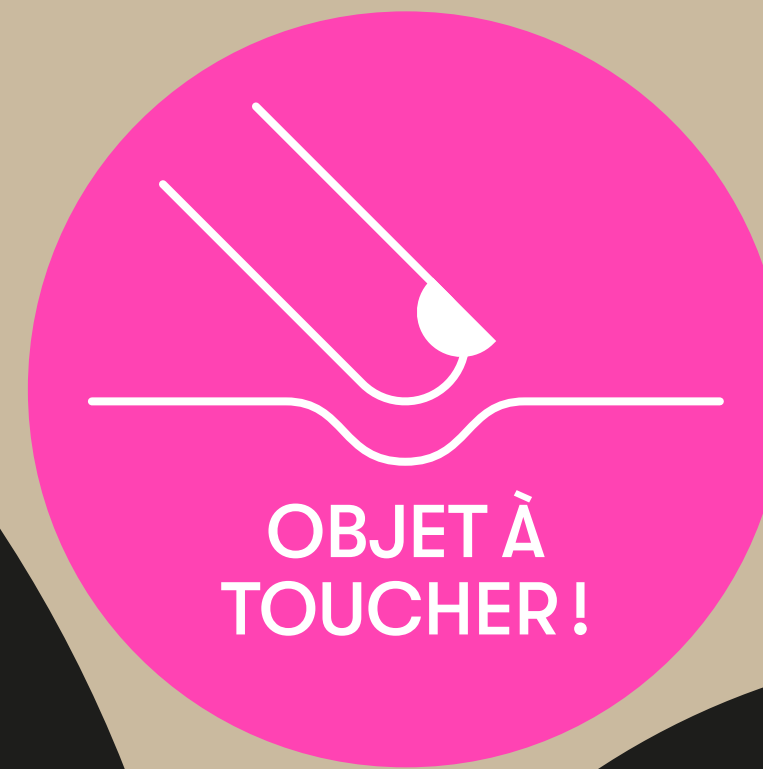


---

L'artiste tchèque Frantisek Vizner crée des objets en verre dont les formes sont simples et les couleurs monochromes. Vizner recourt à des blocs de verre moulés industriellement qu'il travaille ensuite à la main et à la roue. Ses œuvres jouent sur l'opposition entre un dépolissage velouté et un polissage à l'aspect lisse. Le polissage s'effectue grâce à des meules souples (liège ou feutre) alors que pour le dépolissage, du sable ou une autre matière abrasive est projeté. Ce traitement rend le verre opaque. Dans le cas de cette œuvre, cette technique permet un jeu sur la couleur jaune orangé qui paraît rayonner depuis le centre du plat.

Nous remercions l'Open Glass Studio pour les échantillons de verre.

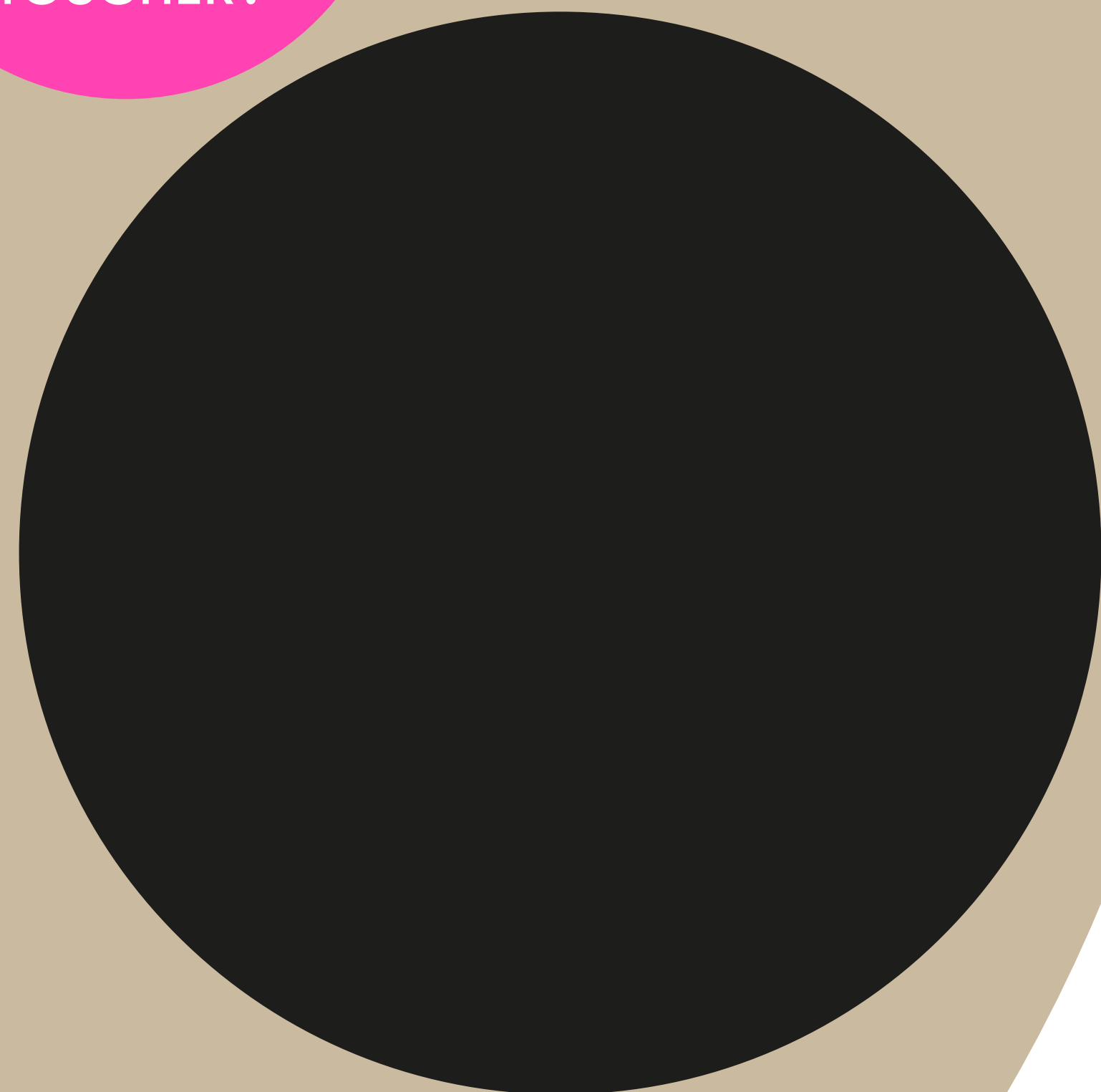
---



---

La coupe *Tutti Frutti*, destinée à accueillir des fruits, est réalisée grâce à une technique originale : les filaments aux couleurs vives qui la constituent sont en polyuréthane souples, une matière plastique qui peut prendre diverses formes. La coloration et l'agencement des tiges rendent chaque coupe unique. Le designer italien Gaetano Pesce souhaite en effet créer des objets décalés, ludiques voir *kitsch*, au contraire d'une certaine idée du design qui devrait être pur et sobre.

---

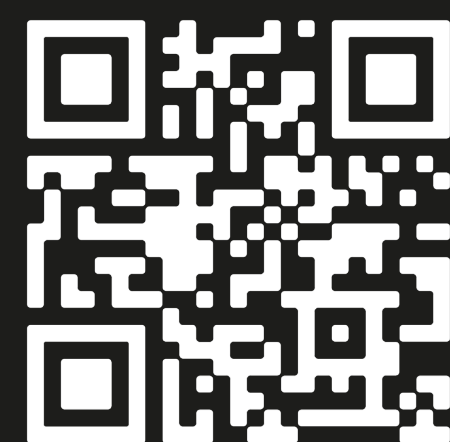


---

Cette robe qui prend la forme d'une biche est une pièce féerique. Même s'il est en effet possible de la porter, il s'agit davantage d'une sculpture que d'un vêtement. La designer Julie Simon réfléchit aux limites entre art et mode. Elle a utilisé la technique du crochet puis a rigidifié l'ensemble à l'aide de sirop de sucre, créant ainsi des volumes. De cette façon, la robe donne l'impression de flotter dans les airs.

Nous remercions Marie-Paule Christiaen, ergothérapeute spécialisée, pour la réalisation du modèle en crochet.

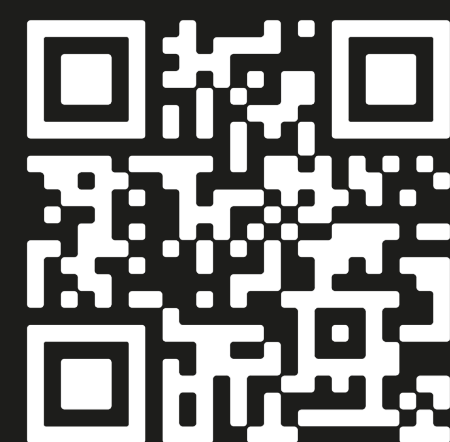
---



---

Cet anneau a été réalisé par Meret Oppenheim en 1987. Cette artiste suisse s'est rendue célèbre en recouvrant des objets du quotidien de fourrure, détournant ainsi leur utilisation. Meret Oppenheim était une représentante du surréalisme, mouvement qui s'intéresse aux combinaisons inattendues, notamment issues des rêves. L'artiste reprend cette idée pour la création de la *Fur Ring* (bague fourrure), un anneau en or recouvert de vison. Ces deux matériaux nobles sont en opposition : la fourrure évoque la chaleur et les caresses alors que le métal, lui, est froid.

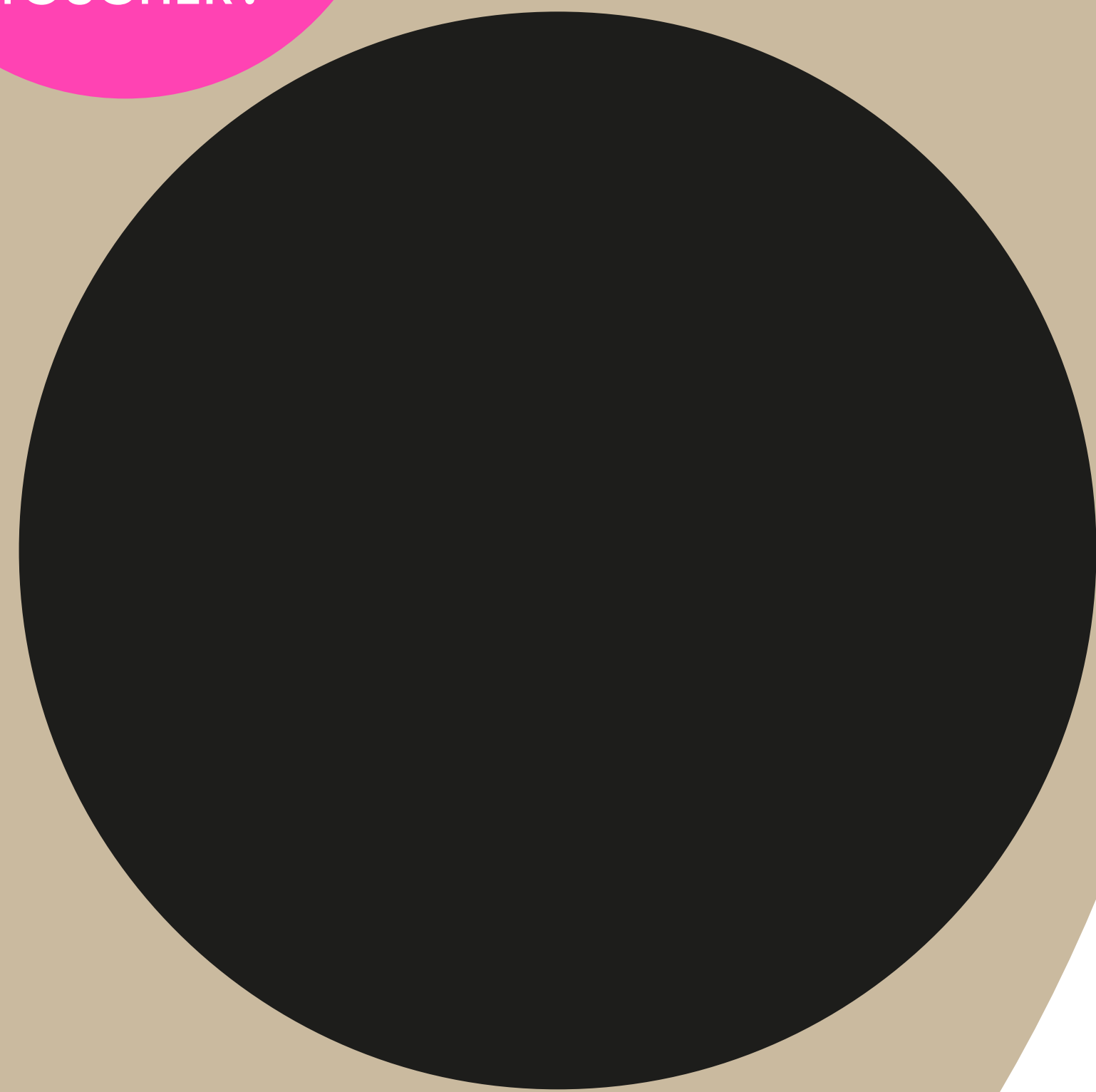
---



---

Le succès de ce produit imaginé par Michael Graves, architecte américain, est dû à son aspect aux lignes géométrique et à ses touches colorées, mais surtout à son utilisation ludique. En effet, lorsque l'eau bout, l'oiseau du bec verseur se met à siffler ! Cette bouilloire est un des objets emblématiques de la marque de design italien Alessi, fondée au début des années 1920. Il s'agit de l'un des éditeurs de design les plus fameux internationalement.

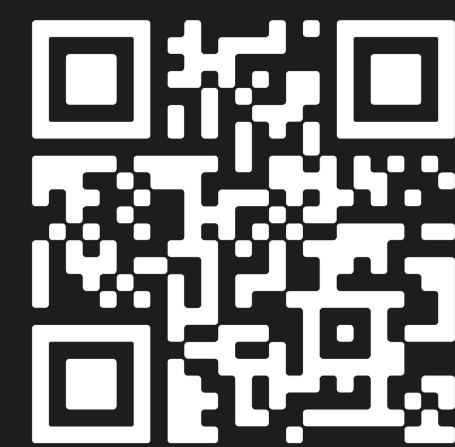
---



---

Dès sa sortie au début des années 1990, on reproche à cet objet du quotidien son manque de praticité. Ce presse-agrumes ressemble plus à une fusée qu'à un ustensile de cuisine. En effet, le designer français Philippe Starck ne souhaite pas créer un objet dont l'utilisation dicterait la forme. Il se permet au contraire de lui donner une forme surprenante et poétique. C'est un succès : le presse-agrumes Juicy Salif est devenu une icône du design contemporain, largement vendue à travers le monde.

---



Introduction au parcours tactile de l'exposition  
*Dialogue entre une pieuvre et un presse-agrumes*

Bienvenue dans l'exposition *Dialogue entre une pieuvre et un presse-agrumes*. Vous vous trouvez actuellement dans la salle d'accueil des publics. L'exposition que vous allez découvrir est consacrée à la collection du mudac et vous propose une exploration surprenante et décalée de la diversité des œuvres du musée.

Design, arts graphiques, céramique, art verrier et bijou contemporains, les disciplines artistiques composant la collection se retrouvent juxtaposées par affinités formelles, informelles voire insolites. Sommeillant dans les dépôts et par manque de place, la majorité des pièces

n'a jamais pu être présentée aux publics. Désormais, le vaste plateau d'exposition est propice à les révéler.

Ce riche panorama cherche à opérer des croisements, à tisser des liens entre les œuvres en s'écartant d'une mise en scène chronologique ou typologique. Clin d'œil au cadavre exquis surréaliste, elle tend à permettre à l'inconscient de s'exprimer librement et prône des associations inattendues, hasardeuses, laissant place à l'humour, à la rêverie et à la poésie. Passant d'un objet en céramique tel que l'*Octopus* de Mai-Thu Perret à l'icône du design qu'incarne

le presse-agrumes *Juicy Salif* de Philippe Starck à *Fur Ring*, bague en fourrure de Meret Oppenheim, le cheminement est jalonné à la fois de ponts et de sauts entre les disciplines.

Pour mettre en scène cette pluralité des œuvres et des associations, c'est le thème du labyrinthe qui a inspiré la scénographie – c'est-à-dire la façon de présenter les œuvres dans une exposition. Devant vous se trouve la maquette de ce dédale. Comme vous le sentirez, il est constitué de modules de planches de bois de sapin de 2,50 mètres de haut, fixées à des angles de 90°.

Leur combinaison et orientation créées une déambulation labyrinthique.

En collaboration avec l'association l'Art d'inclure, un parcours tactile vous est proposé pour découvrir une série d'objets de façon sensorielle. Six tablettes vous permettront de toucher des matières ou des modèles réduits. Un marquage vous mènera d'un dispositif à l'autre. Il commence à l'entrée de l'exposition, sur votre droite puis tout droit en sortant de la salle. Sur chaque tablette, un QR code, signalé de façon tactile, déclenchera un enregistrement audio permettant de découvrir des informations concernant l'objet en question.

