

# LA TABLE RONDE

Entretiens entre  
Cocktail Designers

et

Paul Cox P. 66  
Xavier Veilhan P. 70  
Robert Stadler P. 73

2005-2006



**PAUL COX** [...] Friedrich Fröbel est un philosophe et pédagogue allemand de l'époque post-romantique, il est l'inventeur du concept de jardin d'enfants. Il avait constaté que l'observation par les enfants d'un petit potager était pour eux une belle métaphore de la croissance. Ses premiers jardins d'enfants étaient des sortes de pizzas découpées en quartiers où chaque enfant avait une part du jardin. Il estimait que pour que les enfants s'approprient le monde, ce qu'ils voient, ils avaient besoin d'un vocabulaire de base. Il avait élaboré un système très étrange à partir de formes géométriques simples et allouait à chaque âge de très beaux objets qu'il avait conçus dans les années 1830-40 et qu'il appelait « dons ». Le premier don était composé de six petites balles en laine aux couleurs du spectre. Le deuxième don était une petite boîte en bois qui s'ouvrait et avec laquelle on pouvait fabriquer un portique auquel étaient suspendus par des ficelles une sphère, un cube et un cylindre en bois. Ensuite, les formes se complexifiaient, avec par exemple un cube qui se décomposait en huit autres cubes. Puis les matériaux variaient aussi, avec l'apparition de livres ou de formes découpées, qui sont les ancêtres des gommettes. Ce sont des choses dont nous avons hérité à l'école maternelle. Il y a un livre très intéressant qui s'est penché sur l'influence de ces expériences sur les formes du modernisme. Il met en rapport le Bauhaus avec les jardins d'enfants qui lui sont antérieurs d'au moins cinquante ans et il établit très clairement que les artistes de la modernité sont passés par les jardins d'enfants. Il y a plusieurs témoignages, notamment un texte de Franck Lloyd Wright, qui dit très bien se souvenir avoir joué avec les jeux de construction de Friedrich Fröbel.

**COCKTAIL** Il y a donc un lien historique entre l'esthétique de cette pédagogie naissante et celle de la modernité. Cela explique qu'une peinture de Kandinsky ou de Malevitch puisse illustrer la couverture d'un livre sur les mathématiques ou que le film d'animation *Chapi-Chapo* soit repris par un artiste aujourd'hui dans une exposition revisitant l'art minimal<sup>1</sup>. La naissance de l'abstraction en art aurait une origine possible dans les méthodes pédagogiques employées pour décrire les découvertes de la science et des mathématiques au XIX<sup>e</sup> siècle.

**PAUL COX** Je ne connais pas bien le sujet, mais je crois que cela vient de l'engouement à cette époque pour les sciences exactes et les sciences naturelles, telle que la cristallographie – les collectionneurs avaient notamment

dans leur cabinet de curiosités des modèles de cristaux en bois. Le vocabulaire que j'utilise peut ressembler à ça mais il ne provient pas de là, c'est plutôt une démarche personnelle de débutant, c'est un hasard. Je suis autodidacte dans ce domaine, c'est pourquoi j'ai le souci d'être méthodique, exhaustif et encyclopédique.

**COCKTAIL** L'esthétique de l'encyclopédie est elle aussi singulière. Nous nous intéressons particulièrement aux planches descriptives que l'on peut trouver dans ce genre d'ouvrage. Il y a la volonté d'être exhaustif et précis mais en même temps les images sont tout sauf naturalistes. On voit par exemple tous les animaux de la forêt rassemblés sur une seule planche, sur quelques mètres carrés d'un paysage.

**PAUL COX** J'ai fait cet abécédaire<sup>2</sup> où chaque lettre était représentée par un objet qui commençait par cette lettre. Là, mon souci n'était pas le choix des objets, qui était complètement inconscient et archétypal. J'étais très mal à l'aise avec la nécessité d'écrire un texte et très vite je me suis posé la question de savoir comment il pouvait naître. Utiliser une image qui était aussi le texte – puisque l'image était une lettre – était une façon très simple de faire l'impasse sur celui-ci.

**COCKTAIL** C'est le principe du hiéroglyphe. Le texte et l'image fusionnent, contrairement par exemple à la bande dessinée où ils sont superposés. On sent chez toi la tentative de résoudre cela. Je pense à l'imagier *Cependant*<sup>3</sup>.

**PAUL COX** Oui, c'est assez amusant puisque ce livre est ma seule commande pour des enfants d'un âge déterminé ; les nouveaux-nés – ce qui était déjà assez étrange – donc sans texte *a priori*. Comme réponse à cette commande, j'ai eu l'idée de faire la chose la plus simple : un imagier pour les enfants qui puisse être intéressant pour les parents. C'est un livre assez complexe, truffé de petits symboles mais qui peut être lu de façon très simple.

**COCKTAIL** Il retourne le format. Normalement, la continuité de la narration est assurée par le texte qui se poursuit d'une case à l'autre. Dans ce livre-là, les cases se succèdent sans lien et il y a toujours le même texte : « Cependant ». Dans chaque image il y a une histoire, mais l'histoire n'est pas dans la succession de ces images.

**PAUL COX** L'idée est que tout se passe en même temps. C'est pour cela qu'il n'y a pas de couverture, pas de début ni de

fin, puisqu'il n'y a pas de durée. L'histoire est figée dans le temps mais elle progresse dans l'espace. Sa construction cyclique se passe dans la même fraction de seconde, il est toujours la même heure et des indices montrent qu'on progresse de fuseau horaire en fuseau horaire. On fait le tour du globe. On le voit dans des détails d'architecture ou de couleur de peau, puisqu'on va de continent en continent, le jour tombe mais il est la même heure. En effet, il y a un genre d'histoire dans chaque image, mais il n'y a pas de narration.

**COCKTAIL** C'est une expérience répétée dans tes livres de faire apparaître un effet narratif là où il ne devrait pas être. C'est aussi le cas par exemple dans cette histoire entre Cyan, Magenta et Jaune, *My story*<sup>4</sup>.

**PAUL COX** Oui, par l'utilisation qu'en fait le lecteur. J'aime bien que les histoires se créent grâce aux systèmes ou aux processus.

**COCKTAIL** Dans ton travail, on a l'impression d'un ensemble de formes finies. Il y a un vocabulaire formel commun à l'ensemble de tes projets, quels qu'en soient les formats et même les disciplines...

**PAUL COX** Je me suis rendu compte que des tas de formes revenaient, mais ce n'est pas du tout un calcul. J'ai plutôt le souhait d'ouvrir en permanence les termes, mais en même temps je n'y arrive pas. C'est peut-être dû au fait que je travaille sur plusieurs projets à la fois. Par exemple, alors que je préparais un décor enfantin à base de cubes avec le chorégraphe Benjamin Millepied pour *Casse-noisettes*, je travaillais aussi sur les jeux de construction que j'ai montré au centre d'art contemporain La Synagogue de Delme.

**COCKTAIL** Malgré tout, à l'intérieur de ce vocabulaire, on peut voir deux familles : des choses abstraites (formes géométriques, couleurs, etc.) et des choses de l'ordre du narratif et du figuratif. Est-ce que tout cela est appréhendé de la même manière ?

**PAUL COX** J'ai une vision très claire de cela. Au départ, j'étais comme le benêt dans *La Nausée* de Jean-Paul Sartre qui entreprend de tout lire de A à Z. J'avais le souci d'apprendre et de le faire de façon très méthodique, j'ai eu une approche encyclopédique. C'était très rationnel et raisonné. J'ai voulu représenter le monde entier en commençant par le général pour aller au particulier.

C'est ce dont j'essaie de rendre compte dans le livre *Cox Codex*<sup>5</sup> : il y a des vues du ciel qui sont des cartes et en dessous ce sont des paysages, des routes, des détails de paysages. Ensuite, j'ai peuplé les paysages avec des êtres : d'abord des animaux, puis des gens. Arrivé aux gens, je me suis dit « ça va », puis j'ai basculé vers les formes abstraites et cela suffisait pour moi.

**COCKTAIL** Cette question nous intéresse car nous utilisons beaucoup les silhouettes. Il y a un passage automatique de la 2D à la 3D, par le soleil, l'ombre et donc la silhouette. Notre dernière exposition à la galerie Roger Tator s'appelait *Rebus*, parce que la plupart des objets jouaient sur cet effet à différentes échelles et, juxtaposés, créaient un effet de narration. J'ai l'impression que le passage à l'abstraction s'est aussi fait par la silhouette dans ton travail.

**PAUL COX** Oui, en quelque sorte.



Tennis, 2004. Motif recomposable, impression offset.

1. Loïc Raguénès, *Chapi-Chapo*, série de 6 dessins montrés lors de l'exposition *Half Square Half Crazy*, Villa Arson, Nice, 2007.

2. Paul Cox, *26 Amis, Trois abécédaires*, Paris, 1996

3. Paul Cox, *Cependant... Le livre le plus court du monde*, Éditions du Seuil, Paris, 2002

4. Paul Cox, *My Story*, The Ganzfeld #2, New York, 2002.

5. Paul Cox, *Cox Codex*, Éditions du Seuil, Paris, 2003.

**COCKTAIL** Il y a par exemple les affiches pour l'opéra de Nancy avec des entonnoirs, des clés, des maisons, etc. Ce sont des formes figuratives simplifiées, puis à nouveau des formes abstraites.

**PAUL COX** J'y suis arrivé par un biais particulier, c'est plutôt la forme négative. Quand je faisais de l'illustration de presse, je faisais énormément de linogravure. La technique de la gravure, où on approche la forme par l'extérieur, c'est un peu l'équivalent de la silhouette : on part, non pas de la ligne, mais de la contreforme, de la masse.

**COCKTAIL** Il y a ensuite le remplissage par la couleur et le passage des formes aux couleurs. Si la forme est une contreforme, la couleur est un moulage. Le choix des couleurs est-il arbitraire, par exemple dans l'abécédaire abstrait *Choses utiles*<sup>6</sup> ?

**PAUL COX** Là, c'est complètement arbitraire, à la fois dans les formes et les couleurs. Je me suis interrogé sur le choix des couleurs primaires, le choix d'un vocabulaire limité qui pourrait facilement être assimilé à un vocabulaire pour enfants. Il y a souvent une équation dans l'esprit des gens : c'est coloré, c'est rigolo.

**COCKTAIL** C'est un peu la même chose dans le design. Le mot « design » est devenu un adjectif synonyme de beige, noir, ou gris métallisé. Nos objets sont colorés, donc nous sommes souvent assimilés à cette spécificité du design pour enfants. Pourtant, nous n'avons réalisé qu'un unique projet pour les enfants.

**PAUL COX** Il serait intéressant de voir si cet a priori a toujours existé, je n'en suis pas sûr. Je ne connais rien aux enfants mais cela me paraît aberrant.

**COCKTAIL** Les architectures et les sculptures étaient peintes dans l'Antiquité, mais c'était aussi le cas des églises au Moyen-Âge. Il y en reste peu de traces aujourd'hui, les pigments se sont effacés avec les siècles. Les antiquités ont été redécouvertes blanches à la Renaissance, et c'est devenu le modèle esthétique dominant, au moins jusqu'au mouvement Baroque. Une illusion est alors devenue la norme. Depuis, il n'y a que les enfants pour avoir la liberté d'accéder à toutes les couleurs. Est-ce que les couleurs pures, sorties du pot, forment du beau ?

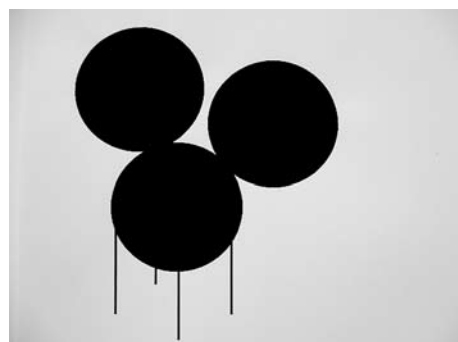
**PAUL COX** J'ai une vision précise des couleurs que j'aime. Il y a des verts qui me conviennent, des rouges aussi, mais

certains accords de rouge et de vert me paraissent insupportables.

**COCKTAIL** Pour faire peindre les tables papillons, nous avons utilisé un nuancier RAL. Il fallait choisir les couleurs à partir d'une palette existante, celle qui est utilisée pour la peinture sur métal. C'est un nuancier qui est beaucoup utilisé dans l'industrie et dans l'automobile. Pour nous c'était l'enfer, même si on y arrive à la fin.

**PAUL COX** Cela peut être drôle. J'ai un projet d'exposition avec le nuancier Forex.

**COCKTAIL** Les couleurs sorties du pot donnent l'impression d'une évidence. Quand on va chercher dans un nuancier RAL, on se rend compte que le nuancier mis au point n'a pas cette évidence. Ce sont des couleurs destinées à une application précise et à des secteurs industriels définis. Tu trouveras quinze dorés, mais tu n'auras pas un joli bleu roi, ni un rouge ou un orange. Comme si



**Mickey Chair**, 2004. Projet de chaise, maquette et dessin.

on nous interdisait certaines couleurs, parce qu'elles ne feraient pas de bons produits. C'est arbitraire. Pour la couleur, nous cherchons à retrouver l'évidence et le plaisir de l'amateur. Les occupations du mercredi, les loisirs créatifs, comment les appréhender ?

**PAUL COX** C'est une appréhension plutôt par la matière que par le signe. En tout cas, ma méthode est celle-ci : je déplace les choses et le sens vient après. C'est vraiment systématique. Même dans des travaux très appliqués et dans l'urgence, ma technique est toujours la même : je fais des listes de mots, j'associe des mots et des idées, je fais des rébus. Je ne cherche pas la solution graphique à une idée, elle vient s'offrir en réponse. C'est comme ça pour tout ce que j'entreprends.

**COCKTAIL** C'est un peu aussi notre façon de faire. Les formes et les usages préexistent à notre travail, c'est leur mise en relation qui produit du sens. La fonction peut être le postulat de départ et finalement on va coller une fonction à un objet qui ne devrait pas l'avoir. Ce principe va à l'encontre du postulat moderne, qui veut qu'il y ait une forme juste à chaque fonction, à chaque question. C'est une utopie complète. L'architecture en est un bon exemple ; un bâtiment neuf répond à un programme complexe, pourtant, on voit aujourd'hui qu'une ancienne usine moderne convient parfaitement à un usage culturel. On s'aperçoit que les liens entre forme et fonction sont très élastiques. Chaque nouvelle utilisation fait naître un nouveau regard sur l'objet.

**PAUL COX** C'est intéressant : cela voudrait dire qu'il n'y a pas qu'une réponse possible à chaque problème.

**COCKTAIL** Mais aussi qu'on peut donner la même réponse à deux problèmes différents.

**PAUL COX** J'ai fait une seule fois une redite de proposition. C'est ce que j'avais montré à Delme et au Centre Pompidou. Au début j'étais réticent, mais j'ai découvert que c'est vraiment intéressant. Il y a une telle somme de paramètres inhérents à chaque endroit, à chaque contexte, que c'est à chaque fois différent. J'ai découvert des choses que je pensais être antinomiques, hors-champ, mais en réalité, non. C'est chouette.



**La galerie des projets**, 2005.

6. Paul Cox, **26 Choses Utiles, Trois abécédaires**, Paris, 1996

**COCKTAIL** *Display*, édité par George Nelson en 1953, est un livre qui revient sur l'histoire des expositions en dressant l'inventaire des systèmes techniques imaginés par leurs auteurs : cimaises, panneaux, piètements, caissons lumineux, suspensions, etc. En feuilletant ce livre ensemble nous avons immédiatement pensé à toi et à l'importance de la scénographie dans ton travail. Tu as réalisé des expositions dont le dispositif était principalement scénographique : *Le projet hyperréaliste* (Biennale de Lyon, 2003), qui rassemblait des peintures du même mouvement présentées en incrustation dans des cimaises noires réfléchissantes ; l'immense estrade jaune du *Baron de Triqueti (La Force de l'art)*, Grand Palais, 2006 ; le mur transparent qui présentait des photos en lévitation dans l'espace pour *Faits et gestes* (Atelier SNCF, Arles, *Trésor public : 20 ans de création dans les Fracs*, 2003). On peut aussi penser à tes différentes scénographies pour le groupe Air ou Sébastien Teller et à tes propres expositions, comme celle présentée récemment au Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, *Le plein emploi*. Dans cette exposition, la scénographie – le sol, les marches, les cimaises, les cordons, les cartels – faisait partie intégrante de l'œuvre.

**XAVIER VEILHAN** La disposition était symétrique, comme un jardin à la française. Il n'y avait pas d'énergie extérieure, c'est-à-dire qu'il n'y avait pas de pièces électriques ou alimentées par le réseau du musée. L'exposition était un objet autonome, comme une voiture : un objet dans lequel tu es et qui a une présence entre le mobilier et l'immobilier, un objet clos au niveau de ses systèmes. Les pièces animées étaient le mobile qui tirait un peu d'air et le coucou avec son système de pompe manuelle. Hormis la lumière et le chauffage du musée – que je ne pouvais pas éviter – il était très symbolique et aussi important que l'exposition soit la plus autonome possible.

**COCKTAIL** Tu utilises souvent pour tes sculptures des procédés industriels. Avec de tels procédés, on peut fabriquer des objets qui ont tous la même qualité générique. Cette reproductibilité à l'infini pose la question de l'auteur. Cela nous intéresse parce que nous sommes designers et que nous faisons également des prototypes à l'échelle 1.

**XAVIER VEILHAN** Toutes mes œuvres sont uniques ou déclinées dans différentes matières – ce qui les rend uniques. Par exemple, pour les scans numériques, il existe une sculpture en mousse polyuréthane, une autre laquée,

une en aluminium et une en bois. L'ubiquité du scan vient du numérique qui permet cette reproductibilité et cette déclinaison. Je viens de réaliser des céramiques avec la Galerie de Multiples : le même moule a été utilisé pour trente exemplaires, mais avec cinq couleurs différentes. J'aime m'infiltrer dans des logiques de production liées à la technique et au développement technologique. La question de la production est une énergie motrice qui amène chaque pièce à une autre. Quand je fabrique une pièce, je découvre un artisan, une machine, un nouveau matériau, et cela m'aide pour l'étape suivante.

**COCKTAIL** Il semble que des technologies de pointe, tel que le scanner ou l'impression 3D, aient finalement moins d'influence sur l'aspect matériel de tes œuvres que sur leur aspect conceptuel. Ces technologies apparaissent au moment de la préproduction, elles permettent de nouvelles équations spatiales et temporelles. Il devient possible par exemple de reproduire en temps réel un volume à des échelles différentes, en appliquant des filtres au moment de la restitution, comme on peut déjà le faire sur des images avec un logiciel tel que Photoshop. Grâce à ces technologies, on pourra peut-être bientôt produire des sculptures floues. J'ai vu récemment dans une revue spécialisée de très beaux graphiques qui rendaient compte de la probabilité de collision d'un avion avec lui-même. Des scientifiques travaillent vraiment sérieusement sur ce genre de programme ! Qu'en ressortira-t'il ?

**XAVIER VEILHAN** Je m'intéresse aussi aux fantômes, pas dans le sens mystique, mais à ce qui disparaît et apparaît, donc aux notions de point de vue et d'espace comme éléments accidentés. Cela fait plusieurs années que je travaille avec des formes liées à cette idée de disparition, d'où le titre de l'exposition *Vanishing Point* (point de fuite) au Centre Pompidou.

**COCKTAIL** Cette exposition était aussi une expérience spatio-temporelle.

**XAVIER VEILHAN** Pour moi, l'expérience spatio-temporelle ultime, c'est une bonne exposition. L'art questionne la relativité de la perception.

**COCKTAIL** Un autre aspect intéressant de ton travail pour nous est le fait que tu produises aussi des objets de petite taille ; ce type d'œuvre qu'on peut poser sur une commode

dans un salon. Il y a dans ton œuvre un potentiel domestique. Nous aimons beaucoup par exemple les petites sculptures de Tony Smith ou celles de Pol Bury. Ce type de sculpture convoque les modèles mathématiques ou physiques, mais aussi les jeux solitaires type casse-tête chinois ou les jeux éducatifs. Bruno Munari disait au sujet d'une de ses petites sculptures éditée par Danese qu'elle était un objet à fonction esthétique. Est-ce que tu t'intéresses à cette question du multiple ? Est-ce qu'il te semble possible de réaliser une édition à un grand nombre d'exemplaires d'une ou plusieurs de tes œuvres ?

**XAVIER VEILHAN** Il y a comme une contradiction... J'aimerais faire des éditions pour donner des œuvres aux personnes envers qui je suis redevable, pour pouvoir faire des échanges et quitter cette logique de grosses pièces, de spectacles ou d'événements. Mais je m'intéresse au temps et à l'espace, donc au rapport physique d'égal à égal entre le regardeur et l'objet. Ceci m'amène à des installations environnementales ou englobantes. Je fais aussi des pièces « englobables ». Les sculptures domestiques m'intéressent mais presque comme un fantôme. J'ai peur de ce sillon plus commercial. Je les pense en terme de format, mais je ne les fais pas, ou peu. Ce qui m'intéresse, c'est la dynamique de travail, l'appel d'air d'une œuvre par rapport à la prochaine.

**COCKTAIL** Tu utilises souvent le terme de positivité pour décrire ton travail. C'est un argumentaire habituellement plus utilisé par les architectes ou les designers que par les artistes.

**XAVIER VEILHAN** Si j'étais designer, je serais beaucoup moins dans la positivité. C'est une posture, un postulat qui est difficile à tenir en ce début de XXI<sup>e</sup> siècle. Toute l'histoire du début du siècle contredit cette démarche. Je suis très intéressé par la découverte de l'aviation, cette époque où l'invention était encore liée au progrès.

**COCKTAIL** L'époque moderne donc. Le Corbusier ou Charles Eames font référence eux aussi à l'aviation.

**XAVIER VEILHAN** Ce qui m'intéresse plus, c'est l'énergie moderne et ses mécanismes. C'est pour ça que le mouvement punk m'a passionné. Nous sommes dans des solutions de retrait par rapport au réel, au monde qui nous entoure, aux choix politiques ou aux idéologies, parce que c'est très difficile d'avoir des positions engagées quand on

est dans une attitude de démission. Mais dans l'art, c'est génial, et c'est pour ça que je suis artiste, tu peux continuer à affirmer des choses péremptoires chargées de cette énergie mais parfois déchargées d'idéologie. J'ai travaillé par exemple autour de l'idée de symétrie, idée happée par le communisme et le fascisme dans la représentation, après avoir été une idée classique.

**COCKTAIL** La beauté n'est-elle pas aussi une forme d'engagement ? La société se fait une idée de l'artiste engagé qui aurait un travail *destroy* et certains artistes se plaisent à renvoyer ce genre de choses laides.

**XAVIER VEILHAN** Ce qui est important, c'est que cela se fait à l'intérieur du champ de l'art. À un moment, je me suis rendu compte que j'étais réfugié dans la beauté, dans une situation de retranchement. J'aimerais avoir vécu avant la seconde guerre mondiale. Ce n'est pas du tout une nostalgie – je suis très bien dans mon époque – mais j'aimerais plutôt qu'elle n'ait jamais eu lieu. Entre Henry Ford et



**La couronne**, 2003. Projet du pavillon d'accueil du château de Châteauneuf-en-Auxois, Bourgoigne.



les camps d'extermination, entre l'attrait du voyage et le bilan écologique des vols touristiques, il y a de telles contradictions que le seul champ où je peux être aujourd'hui, c'est celui de l'art. C'est un endroit où tu peux encore trouver un instant une illumination, un flash. Allan McCollum a fait des pièces magnifiques avec des éclairs : il a extrait du sable les cristallisations provoquées par les éclairs, véritable matérialisation du chemin de l'électricité dans le sol. C'est de l'art conceptuel incarné. L'existence de l'objet est importante pour moi. La base de mon travail est plutôt dématérialisée, par exemple des notes sur une feuille de papier, et en même temps, je tends vers l'affirmation d'une forme. Quand l'objet prend forme, les logiques de fabrication ou de transport impliquent un certain formatage. Ce qui m'intéresse, c'est comment développer une idée à l'intérieur de ce format.

**COCKTAIL** Tu utilises peu le mot sculpture mais tu restes cependant lié aux fondamentaux de la sculpture.

**XAVIER VEILHAN** Je suis sensible au travail de Delphine Coindet, de Mark Di Suvero ou de Jessica Stockholder. Et en même temps, j'aime bien Kenneth Noland que personne ne mettra dans la même catégorie. Je regarde ces objets d'une manière qui n'est pas forcément la plus répandue, parce qu'il y a aujourd'hui une peur du rétinien, du plaisir, de la séduction. En avançant dans le travail et avec tous les problèmes liés au marché de l'art, à la fatigue, l'usure et la répétition, je me suis rendu compte qu'il est important de réhabiliter la notion de désir. Quand je fais une œuvre, je suis dans une logique systématique de continuum et de flux tendu ; si je n'ai plus le désir, cela s'arrête net. Il y a un appel, dans le sens *sex appeal* : je veux le voir, et comme je ne le vois pas, je le fais. Cette pulsion me permet de vérifier une hypothèse, avec du plaisir à la clé. Cette notion est trop souvent rejetée. Je ne considère pas que mon travail aujourd'hui soit le prolongement ou l'extension de ce que je faisais enfant. Mais j'ai toujours eu cette pulsion de vouloir fabriquer, construire, faire tenir une chose sur une autre. Même dans la peinture, la question du format m'intéresse autant que de savoir comment un tableau tient au mur ou comment il est transportable.



La cagette, 2007 (prototype). Plexiglas.



Social Benches, 2005 (prototype). Bancs et tables en collaboration avec Jeppe Hein. Commande publique pour le compte de VNF, Thoraïse, Doubs.

**COCKTAIL** Pour notre première exposition, nous avons dessiné un logo qui détournait le postulat de Louis Sullivan, « *form follows function* », devenu celui du design moderne, pour le mettre en boucle : *form follows function follows form follows...* C'était notre point de départ, soumettre l'usage à la forme et non l'inverse, en partant par exemple du constat que certains bâtiments modernes, dessinés pour un usage spécifique, sont aujourd'hui occupés et fonctionnent parfaitement dans d'autres usages. C'est le cas notamment des lieux d'exposition installés dans des espaces industriels : la Chaufferie à Strasbourg, l'Usine à Dijon, le MAMCO à Genève, etc. Dans l'histoire des objets, il y a une tradition des objets « déguisés », on pense à tous ces récipients en forme de légumes ou de fruits, ou au pichet de vin en forme de tonneau. Alors bien sûr le *Whippet Bench* des Radi designers était aussi une de nos références. Mais je ne sais pas si je peux parler des Radi designers, parce que finalement, comme c'est un collectif, je ne connais pas les objets dont tu es l'auteur. Ce n'est pas comme les Beatles, quand on entend une de leurs chansons, on peut savoir si elle est de George Harrison ou de John Lennon.

**ROBERT STADLER** Nos objets, et en particulier ceux de l'époque du *Whippet Bench*, sont vraiment des œuvres collectives, qui étaient créées façon ping-pong d'idées. Mais quoi qu'il en soit nous tenons aussi à garder des secrets, comme les Residents... Il y a un autre slogan qui est apparu entre temps et qui est maintenant bien établi : la forme suit la fiction.

**COCKTAIL** Oui, il y a eu partout un retour de la narration, du fait narratif.

**ROBERT STADLER** Pour nous, c'est celui-ci qui a le plus de sens. Et en même temps, la fonction est toujours présente. Elle est peut-être à découvrir dans un deuxième temps. On a souvent parlé d'une découverte progressive de la qualité d'un objet ; cette qualité peut être la fonction par exemple. Il y a plusieurs niveaux de lecture, comme c'est le cas pour le *Whippet Bench*. Quand on utilise l'objet et qu'on le regarde de plus près, on s'aperçoit que ce n'est pas n'importe quel chien, c'est le whippet, qui est le chien le plus fonctionnel...

**COCKTAIL** Le plus design ?

**ROBERT STADLER** Le plus ergonomique ; comme s'il était prédestiné à devenir un banc. Une des idées avec cet objet-là était

de ne pas du tout modifier la forme du chien pour qu'il devienne fonctionnel. Il s'agissait de trouver le chien qui ait une base ergonomique et les proportions d'un meuble. Le whippet est spécialement adapté à devenir un banc par rapport à sa hauteur d'assise.

**COCKTAIL** Sa hauteur au garrot étant celle d'une assise classique.

**ROBERT STADLER** Peut-être encore plus par rapport au fait qu'il rentre la queue, puisque c'est un chien de course qui a toujours envie de partir ; donc quand il est ferme, au moment où tu le prends en photo, il a la queue rentrée, contrairement à tous les autres chiens qui ne peuvent pas devenir des bancs facilement. Le whippet a été choisi pour ses proportions et sa posture idéales.

**COCKTAIL** Il y a d'autres objets de ce type dans ta production et celle des Radi designers. Par exemple le casque. Je dis le casque, mais comment l'appelles-tu ?

**ROBERT STADLER** Moi je dis *Tête*. Mais c'est tout sauf une tête, c'est l'absence de la tête. Ce qui m'intéresse avec les objets dont tu parles, c'est que la fonction n'est pas au premier plan. Tout ce que tu vois en tant qu'expression formelle et usage, ce sont des paramètres qui s'enclenchent, parce que devant tes yeux ce n'est pas le cas. Ce que tu vois, c'est plutôt la fiction ou la narration. Ce que je trouve vraiment important, c'est que la fonction est réinjectée. Quand tu utilises l'objet, que tu tournes autour ou que tu le regardes d'un autre point de vue, tu t'aperçois finalement que les proportions, le choix de ce chien-là, ne sont pas arbitraires. Tu disais tout à l'heure que le casque est trop bas, mais le fait que la mèche du casque cache la tête, et donc les oreilles, fait isolation phonique.

**COCKTAIL** C'est une image, on voit le casque quand il n'y a pas de tête dedans et quand il y a quelqu'un dedans on ne voit pas sa tête. Il manque toujours une tête.

**ROBERT STADLER** Exactement. Cela renvoie à ces allers-retours entre la fiction et la forme, mais il y a aussi un côté fonctionnel. Ce qui me plaît, c'est de laisser flotter ces éléments qui constituent l'objet à un même niveau. C'est comme l'autofocus d'une caméra digitale, qui parfois peut faire le point sur la fonction, parfois sur la fiction ou encore sur la narration et tout est au même niveau.

**COCKTAIL** Donc il y a plusieurs regards sur l'objet ?

**ROBERT STADLER** Il n'y a pas un regard autoritaire et surtout il n'y a pas un regard qui décoit l'autre. C'est-à-dire que parfois, une image forte, surréaliste, décalée, n'enlève pas le fait qu'il y a une fonction sérieuse de l'objet.

**COCKTAIL** L'un ne se fait pas au détriment de l'autre. Nous en avons fait le constat avec cette exposition. *La casquette*, en fait une coupe à fruits en porcelaine, traduit assez bien cette idée. Il y a une image forte qui est celle du jardinier qui met des fruits dans son chapeau. Comme pour le *Whippet Bench*, nous avons cherché le bon chapeau ; la casquette est une demi-sphère parfaite, elle n'a pas d'arrêtoir. Donc quand on met ou on enlève des fruits elle bascule, danse un moment et retrouve un nouveau point d'équilibre. Ce mouvement permet de faire vivre l'image. Affirmer l'image, c'est affirmer la relation sensible à l'objet. Le design moderne a tenté de nier une relation affective aux objets. C'est devenu complètement impossible aujourd'hui. Pour *La casquette*, il y a d'abord la présence d'une image partagée, une sorte de souvenir commun, la fonction vient ensuite mais elle réactive l'image. C'est la même chose avec la bonbonnière en forme de molaire. Dans les deux cas l'image est primordiale.

**R.S** C'est la matière première.

**COCKTAIL** Plusieurs de nos objets sont même vraiment des images, dans le sens où ce sont de simples silhouettes, des formes plates. Cette présence de la silhouette, on la trouve dans les scénographies des époux Eames, alors que leur design est plutôt inscrit dans une tradition moderniste, même s'il introduit des éléments organiques. Leurs scénographies sont très imagées, il y a toutes sortes d'animaux et de formes découpées ou dessinées. Nous pouvons peut-être parler des tabourets de Radi réalisés à partir du profil de Ray Eames. Pourquoi Ray ?

**R.S** Parce que justement d'habitude, c'est toujours Charles.

**COCKTAIL** Et quand ils dansent ensemble, c'est elle qui tourne.

**ROBERT STADLER** C'est la même logique que pour le chien. Elle a un profil qui se prête à devenir tabouret, un tout petit nez en trompette. Elle aurait eu un nez proéminent, cela aurait été gênant pour l'ergonomie.

**COCKTAIL** Il y a aussi les fontaines de l'an 2000, réalisées pour la

mairie de Paris : ce sont deux silhouettes de femme, rassemblées en un seul objet par un effet de rotation.

**ROBERT STADLER** Là, c'est toujours une extrusion, mais rotative cette fois, un peu plus complexe parce que les deux profils ne sont pas les mêmes. Il y a l'idée de mouvement et de vitesse, l'idée d'un objet qui reflète le mouvement dans la ville. À l'origine, il y avait deux fonctions qui correspondaient aux deux silhouettes : l'une offrait de l'eau par les mains et l'autre était sensée cracher une brume d'eau de la bouche, chose qui finalement n'a pas été réalisée pour des questions de normes d'hygiène européennes.

**COCKTAIL** Je ne connais pas de précédent de rotations d'objets dans le design, cette idée de prendre une forme et de lui appliquer un vecteur.

**ROBERT STADLER** En fait c'est un procédé assez ancien. Il y a *Le Profil continu de Mussolini* de Bertelli, créé en 1933, et même des objets encore plus anciens comme des poignées de cannes avec le profil de Napoléon en révolution.

**COCKTAIL** Donner une forme au mouvement, c'est une recherche de longue date aussi chez les artistes, au moins depuis *Le nu descendant l'escalier*. Les extrusions rotatives des Radi designers peuvent faire penser aux *Early Forms* de Tony Cragg, qui sont produites selon le même principe du développé d'un mouvement. Un autre



**33T, 2002.** Tabouret. Acier laqué, disque vinyl.

rapprochement peut être fait entre les céramiques que tu as produites à Vallauris, le plateau et la table circulaires et les peintures rondes de Ugo Rondinone du début des années 1990. Pour réaliser ces peintures, Rondinone a fabriqué un outil spécifique, un tour sur lequel il pose et fait tourner sur lui-même le châssis tandis qu'il verse la peinture. C'est la peinture mise en rotation. Est-ce que tu connais ces pièces ? Est-ce que l'art contemporain est pour toi aussi un univers de référence ?

**ROBERT STADLER** En fait, pas tellement. Quant aux extrusions, l'idée est née lors de notre première exposition chez Emmanuel Perrotin ; on cherchait un thème et on s'est dit qu'il serait intéressant de travailler la relation graphisme et objet, graphisme et volume. Quels pourraient être les objets qui partent d'une image bidimensionnelle ? C'était l'idée de départ. À l'époque on a commencé à manipuler les logiciels 3D, et on a « simplement » appliqué l'outil de base d'un logiciel 3D, à savoir l'extrusion, sur une image. C'est né comme ça.

**COCKTAIL** Il y a donc l'idée préexistante d'utiliser une silhouette, qui est une forme partagée par le graphisme, pour lui appliquer une modification basique avec un nouvel outil. L'intérêt de l'objet vient de ce décalage entre une idée simple et un procédé nouveau. Utiliser un outil à d'autres fins que celles qui lui sont assignées. C'est le même principe d'invention dans les peintures circulaires de Rondinone.

**ROBERT STADLER** Cela peut être un décalage, comme dans le cas du *Whippet Bench*. Mais pour la pièce de Vallauris, c'est plutôt une réaction au contexte. J'avais vu les peintures de Rondinone, mais je ne connaissais pas leur procédé de réalisation. Mes deux projets pour Vallauris tentaient de réagir à une situation précise : celle de la commande passée aux designers, à savoir de devoir travailler avec des artisans qui défendent l'artisanat, le fait-main et pour qui, en gros, la série automatisée est diabolique, froide, sans intérêt, et surtout dangereuse pour eux, parce qu'elle les élimine. Donc l'idée était de leur faire faire à la main un décor style Photoshop, qui ait un rendu typique du logiciel, un dégradé de couleurs parfaitement flou. Ce qui était intéressant sur place, c'est que finalement avec des outils très anciens, ils ont réussi à imiter la technologie d'aujourd'hui. Suivant une technique parfaitement traditionnelle, ils appliquent une éponge humide sur des bandes de

couleurs peintes au pinceau sur la pièce en rotation. Au final, le résultat est parfait. On a l'impression de voir un objet technologique, alors que c'est parfaitement artisanal, et cela efface exactement ce qu'ils défendent, c'est-à-dire l'imperfection, le fait que chaque pièce soit unique et différente de l'autre. L'idée de départ était un peu perverse... Le fait qu'il y ait un outil parfaitement traditionnel qui s'y prête était une découverte, ce n'était pas le point de départ.

**COCKTAIL** Donc c'est possible de revenir aux fondamentaux de l'artisanat, de l'objet d'art, mais avec un nouveau regard, un nouvel horizon.

**ROBERT STADLER** Je pense que les formes parfois réapparaissent, tout en faisant penser à autre chose. À chaque époque, elles ont une autre raison d'être. En ce moment dans le design, on voit pas mal d'objets facettés...

**COCKTAIL** ... dans l'art aussi.



**Basket, L'échelle, 2005.**

**ROBERT STADLER** Oui bien sûr et c'est une même tendance. Ce qui est intéressant, c'est qu'aujourd'hui on l'assimile à l'outil informatique et même à une époque révolue de l'informatique, car les machines sont maintenant capables de produire des images parfaitement lisses. C'est un peu nostalgique, comme les premiers jeux vidéos d'arcade. La lecture que l'on fait de ces objets est liée à l'outil informatique alors qu'il y a des formes quasiment identiques datant du constructivisme tchèque, par exemple. Et ce sont des objets qui ne sont absolument pas technologiques, ils sont faits par un ébéniste, un menuisier qui produit les mêmes formes. Mais ils ne viennent pas du même outil.

**COCKTAIL** Ni des mêmes idées. À Strasbourg récemment, nous avons rencontré Horst Kierchle, un artiste allemand qui est un grand spécialiste de ce principe utilisé par l'ordinateur qui consiste à construire une forme à partir d'une multitude de triangles joints. Il a vécu longtemps en Australie, c'est pourquoi il est assez peu connu ici en Europe. Il travaille à la fois sur des modélisations informatiques et des constructions réelles en carton qui approchent l'espace au plus près par ce procédé. Il a déménagé à Bali car il y a là-bas une tradition centenaire d'objets réalisés en feuilles de roseaux pliées qui donne le même type de forme à facettes.

**ROBERT STADLER** Cette esthétique n'est pas nouvelle et on l'interprète aujourd'hui d'une certaine manière parce qu'on a conscience de l'outil informatique, alors que ce n'est pas du tout évident que l'outil produise ça.

**COCKTAIL** Dans notre dernière exposition à la galerie Roger Tator, nous avons travaillé à nouveau sur cette possibilité des objets de faire image. Il y a par exemple le miroir *Aviator*, composé de deux miroirs siamois en forme de lunettes. Le nom est celui du modèle mythique de Ray-Ban. Lorsqu'une personne se regarde dans le miroir il y a une composition qui apparaît avec un personnage de dos au premier plan et un grand visage donné par les lunettes. Les dimensions du miroir ont été calculées pour qu'une fois accroché à la bonne hauteur on puisse dessiner le visage manquant sur le mur. L'exposition s'appelle *Rébus* parce qu'on a remarqué qu'il y avait dans les objets cette même idée d'un sens caché. Le mot associé à l'image est finalement pris pour complètement autre chose. Par exemple, dans les rébus, le verbe être, c'est une haie. Il y a cette idée que la juxtaposition de formes dans l'espace – je ne sais pas

comment – construit immédiatement une narration. Une narration ouverte parce que cela ne raconte pas une histoire avec un scénario précis, c'est un artifice.

**ROBERT STADLER** Je pense à une dimension qui est intéressante par rapport à ça – il y a plusieurs exemples qui peuvent l'illustrer – c'est l'idée de la fonction cachée. Je travaille beaucoup avec ça, c'est-à-dire désorienter le regard. Tu vois quelque chose, tu évalues l'objet, et une fois que tu as une autre clé de lecture qui peut être simplement le cartel, le titre de la pièce, ou une découverte dans le temps, tu réévalues complètement ce que tu as vu. Tu effaces des frontières entre des typologies d'objets.

**COCKTAIL** C'est le cas de l'horloge 24h que tu as présentée à la galerie Dominique Fiat à la Fiac. Les visiteurs passaient devant sans toujours en comprendre l'usage.

**ROBERT STADLER** Oui, ce n'est pas du tout évident. C'est une pièce que tu catégorises d'une certaine manière, surtout dans



Études pour une chaise, un tabouret et un banc, 2003-04.

le contexte d'une galerie d'art ou d'une foire. Tu lis le titre, tu apprends que c'est une horloge, tu cherches des repères indiquant l'heure et la minute puis tu réévalues ce que tu as vu.

**COCKTAIL** C'est ce que nous appelons une sculpture pratique.

**ROBERT STADLER** Oui, sculpture utile. Du coup, tu te dis, ce n'est peut-être pas une œuvre, c'est peut-être une horloge.

**COCKTAIL** Comment te positionnes-tu par rapport à ça ? Nous avons décidé d'en faire notre parti : faire du design depuis le champ des arts plastiques. Nous n'avons pas envie d'aller à tout prix vers l'édition. L'idée que l'objet réussi serait l'objet produit en grand nombre, mis sur le marché au juste coût.

**ROBERT STADLER** J'ai résolu la question avec une entourloupe : la moitié de la semaine je travaille avec Radi sur des objets de très grande consommation et l'autre moitié de la semaine je suis libre de produire des objets plus confidentiels. Je suis convaincu que certains objets ne sont pas destinés à la série parce que trop complexes ou trop fragiles et cela ne me gêne pas.

**COCKTAIL** Le fait d'assumer un design « artistique » permet d'être dans la recherche, dans l'expérience, on avance, on multiplie... La chaise trouée *Rest In Peace* que tu as aussi réalisée pour ta galerie en est un bon exemple. Là, on est véritablement dans l'expérience, il y a une manipulation qui est de l'ordre de la recherche ; jusqu'à quand je peux enlever de la matière sans atteindre à l'intégrité de la forme ? La fonction est retirée mais l'objet reste une chaise, devenant un objet de réflexion.

**ROBERT STADLER** Exactement. Cela interroge l'idée même du design : la série, la fonction, un objet iconique, à savoir la chaise. Pour moi, c'est parfaitement une production du designer que je suis. Le fait qu'ici la fonction soit enlevée n'est pas un problème. Au contraire, c'est nécessaire pour cette pièce. Ce n'est pas quelque chose que je fais systématiquement, mais je ne veux pas me priver de la liberté de le faire quand j'en ai envie et quand je le juge opportun.

**COCKTAIL** Quel est le statut de cet objet : un prototype, une maquette ou une œuvre ?

**R.S** Pour ces pièces-là, le statut n'est pas si important.

**COCKTAIL** Certaines pièces échappent donc aux catégories, mais les disciplines subsistent. Quand tu dis que la chaise est une recherche de designer, c'est parce qu'on garde cet horizon de la fonctionnalité. On est dans un niveau de préoccupation spécifique, donc dans une discipline qui possède ses propres repères formels, théoriques, idéologiques... Mais pour autant, on ne peut pas vraiment donner de statut à cet objet, parce que c'est un travail de recherche. Quand Jean Prouvé était dans son atelier et qu'il demandait à ses employés de lui réaliser les prototypes qu'il avait dessinés la veille, finalement il n'était pas si loin de ça, il était dans une recherche quotidienne. Mais ce n'est pas ça qu'il vendait, son travail de recherche restait confidentiel, il n'était pas rendu visible. Aujourd'hui, ce sont ces objets-là qui sont recherchés, parce que ce sont des pièces uniques mais aussi parce qu'ils traduisent la pensée de l'artiste à un moment donné. Ce qui nous laisse penser qu'il faut peut-être assumer le statut d'œuvre pour les prototypes, les rendre visibles, les vendre et ainsi se donner les moyens de la recherche. Je ne sais pas ce que tu penses de cela ? Les galeries de design et d'art contemporain se côtoient, les prix de vente sont relativement les mêmes, et les artistes produisent occasionnellement des objets de design. On peut citer par exemple les fauteuils de Bertrand Lavier, réalisés pour Les Coopérateurs. Certaines œuvres interrogent même les spécificités du design industriel : il y a ces fameuses pièces de Simon Starling où l'aluminium d'une chaise Eames est fondu pour réaliser un vélo de Sausalito et l'inverse. C'est comme les boîtes de céréales ou d'amandes en poudre portant la mention : « peut contenir noisettes et noix. »

**ROBERT STADLER** Une chaise Eames peut contenir du vélo de Sausalito, comme une image peut contenir une horloge. J'aime bien ces histoires multi-couches. Finalement, cela dit que la catégorisation n'est pas ce qui devrait qualifier l'œuvre ou l'objet.

**COCKTAIL** Sur cette idée du transfert d'un matériau, tu as réalisé des altères en marbre de Carrare, *Foreveryoung*.

**ROBERT STADLER** C'est un objet qui peut être vu encore une fois comme une sculpture, il utilise le matériau noble de la sculpture classique. Mais quand tu découvres qu'il s'agit d'altères, tu vois le marbre d'une manière plus technique : le poids, le contact avec la main – parce qu'une altère est un objet qui se touche. Le marbre va se lisser



doucement comme les pieds d'une sculpture que tout le monde touche. Tu lis l'objet différemment.

**COCKTAIL** Dans la sculpture classique, il y a cette idée que la forme sculptée préexiste à l'intérieur du bloc de pierre, que le bloc contient déjà la sculpture. C'est un peu la même utopie de croire qu'il y a une forme parfaite pour chaque fonction, laisser parler le matériau ou laisser parler la fonction pour atteindre la forme parfaite.

**ROBERT STADLER** Par rapport à cela, la chaise *Rest in Peace* est pour moi une expérience assez différente du reste de mon travail, parce que c'est de la sculpture dans le sens technique. Je travaille plutôt comme un designer, c'est-à-dire que l'idée, je la dessine, je la modélise, je la maquette, etc. Là, c'est le contraire : c'est la chaise qui représente la matière première, comme un bloc de marbre, et j'enlève de cette matière jusqu'à ce que l'objet, sa forme, se superpose à mon image mentale. Et cela n'aurait pas été possible en la réalisant en stéréolithographie par exemple.

**COCKTAIL** En même temps que tu lui ôtes de la matière, tu lui ôtes sa fonction. Tu ne produis pas quelque chose qui n'a pas de fonction, tu l'enlèves. Qu'est-ce qu'il reste, est-ce une sculpture ?

**ROBERT STADLER** Quand le dossier était encore complet, ça ne marchait pas. Il a vraiment fallu que j'enlève plus pour qu'il y ait l'image d'une négation de la fonction. C'est peut-être là, la frontière entre art et design. Traditionnellement, la négativité est un tabou dans le design. Le design doit préférer la positivité. C'est pour cela que Pierre Doze parle de rupture de contrat dans le texte d'introduction de mon catalogue<sup>7</sup>. Il écrit que chaque designer, consciemment ou non, signe un contrat. Même s'il expose une pièce unique dans une galerie, idéalement, le designer souhaite quand même aboutir à une production en série. Là, il y a une différence. Je pense et je soutiens qu'il y a des idées que je n'ai pas envie de tor- dre pour qu'elles deviennent des produits, parce que ce n'est pas le propos.

**COCKTAIL** Pour nous, ce n'est pas non plus un problème qu'un objet existe en un seul exemplaire. La productivité et la reproductibilité ne sont pas des buts en soi. C'est pourquoi nous nous sentons finalement plus proches de l'idée de décor que de celle de design. De la même manière nous portons peu d'intérêt à la question du

coût de réalisation. De toute façon, un objet de design coûteux reste une œuvre bon marché. Le design contemporain n'est pas sujet à spéculation comme le design moderne ou l'art contemporain. On ne trouve pas d'objets de designers vivants aux prix des œuvres de Jeff Koons ou Maurizio Cattelan.

**ROBERT STADLER** C'est en train de changer. Ça va dans ce sens aussi pour le design.

**COCKTAIL** Oui, dans les foires d'art contemporain, il y a maintenant une section design. C'est d'ailleurs assez drôle de regarder le mobilier des galeries sur les foires. Pendant quelques années, le nec plus ultra était justement les séries *Aluminium Group* des Eames, le modèle d'époque en aluminium brut. Avant, c'était surtout le mobilier de Bertioia qui était utilisé, sans doute parce qu'il était sculpteur. Puis il y a eu une courte apparition du mobilier en carton de Gehry. Et récemment, l'artiste Franz West a mis la main sur ce marché. Désormais tout le monde cherche à s'équiper avec ses fauteuils. Ils ont un statut d'œuvres mais l'usage ne leur est pas proscrit. Et finalement, ces fauteuils ont été produits à un nombre d'exemplaires bien plus important que certaines séries confidentielles de designers.



Le jardin de table, 2005.



La casquette, 2004.

7. Pierre Doze, « La rupture du contrat » in Robert Stadler, *Duty Free*, Paris, 2005.