

LOST and FOUND (designer and artist)

Dans l'égarement passager de nos rêves les plus éthérés, nous aimerions voir disparaître la multitude des objets qui nous entourent ou, tout au moins, freiner leur prolifération inquiétante. Nos intérieurs, dès lors transformés en espaces de paix intérieure, offriraient le spectacle exemplaire de leurs profilages épurés. Tel serait le rêve : un rêve fonctionnel, un rêve de designer en quelque sorte.

L'univers de Robert Stadler est, lui, plus sombre. Pas forcément obscur, simplement, la clarté semblant y régner pourrait tout autant s'avérer trompeuse. Entre surréalisme high-tech et flash-back viscontien, la séduction des formes et des matières dissimule à peine une certaine inquiétude et ce n'est certainement pas à la disparition idéalisée des objets qu'aspire l'artiste (le designer?) mais plutôt à nous faire, à contre-courant du dogme avant-gardiste, le récit de ce qui disparaît. Pour *Lost and Found*, sa première exposition personnelle à Paris, Robert Stadler présente cinq pièces (cinq objets?) à la fois autonomes et complémentaires, partie et ensemble, mots et phrase, chacune interagissant selon des articulations multiples. De fait, plus que d'un déplacement de ses activités de designer de l'espace du show room vers celui de la galerie (recontextualisation), il s'agit bien d'une redéfinition, non seulement de sa production, mais de son activité même. *Lost and Found*. Ce qui disparaît là et ce qui se retrouve ailleurs.

Mais de quelle disparition s'agit-il? Trois des pièces présentées nous apportent une réponse possible. *Foreveryoung* est une paire d'os aux dimensions improbables (sorte de tibias raccourcis) à usage - car il persiste l'idée d'une fonction - d'haltères. Séduisant autant qu'efficace, *Foreveryoung* ne pourrait être que cela, mais, réalisé en marbre de Carrare - ce qui leur donne la masse propice au travail du muscle - cette pièce que l'on imagine déjà patinée par la caresse des paumes, renvoie inévitablement à la statuaire classique dont le squelette figurerait successivement sa forme décadente, (l'objet décoratif bourgeois) et la réduction de l'objet par le design à son ossature. Ainsi, *Foreveryoung*, faisant du passé son futur, opère cet amalgame dans le mythe d'une éternelle jeunesse.

+336+ . Soit un miroir sans tain avec à l'arrière un afficheur à diodes récepteur de SMS. Muni d'un détecteur de présence, le miroir diffuse dans la transparence réflexive du verre les messages envoyés lorsqu'on s'en approche. « N'oublie pas ! » pourrait-il dire à celui qui serait tenté de s'abandonner à l'examen minutieux de sa propre perfection comme pour lui rappeler l'envahissement de la technologie. Rectangulaire, cet objet communicant resterait néanmoins prévisible, aisément situable dans l'univers séduisant du design interactif. Mais en adoptant la forme du médaillon de la même façon que *Foreveryoung* utilise le marbre, +336+ réintègre ce que son caractère technologique et « design » était supposé faire disparaître c'est-à-dire cette référence aux codes décoratifs de l'intérieur bourgeois du XIXe. Dès lors, l'hypothèse d'objets en quelque sorte hantés par la succession des formes du passé devient vraisemblable.

Pools & Pouf! complète cette trilogie référentielle. Comme aspiré par les murs et le plancher *Pools & Pouf!* ressemble à un Chesterfield en voie d'engloutissement. C'est un peu le vaisseau amiral en train de sombrer. Bientôt, il ne devrait plus rien rester, mais, pour l'instant, demeurent les affleurements en capiton de cuir noir s'étalant en flaques éparses. Aucune structure. Du design il ne reste plus que ce dont il s'est débarrassé, une certaine idée de l'apparat, du décorum. Pièce en creux, *Pools & Pouf!* constitue le mobilier exemplaire pour un anti-monde dans lequel ne subsisterait uniquement ce qui dans l'ailleurs ascétique de Milan, de Londres ou Tokyo a disparu. Deux pièces qui pourraient en constituer les points d'entrée et de sortie, complètent l'exposition.

Prenant à témoin deux modèles d'objet/produit, le pot de fleur en terre et la chaise en plastique injecté - deux objets aussi « prolétaires » que les autres étaient « bourgeois » -, Robert Stadler borde le territoire qu'il s'est fixé d'explorer.

Play/Pause, travail encore aux frontières du design, est, comme son nom l'indique, un jeu ; un jeu sur l'évolution des formes et leur processus d'élaboration . Avec une règle simple : à partir des caractéristiques géométriques d'un pot de fleur, l'ordinateur génère avec son insouciance spontanée de machine une infinité de formes. L'intervention de Robert Stadler, outre d'en avoir défini les règles, consiste alors à interrompre le flux des propositions pour fixer le profil d'un objet possible. Les céramiques ainsi obtenues, si elles conservent, à la manière d'un code génétique, un lien de parenté mathématique avec le modèle dont elles sont issues n'en sont pas moins aussi éloignées que possible du produit original. Schéma darwinien : nous comprenons que ces objets évolués, sophistiqués, « designés » en somme descendent en ligne directe d'un pot de fleur.

Aux frontières de l'art et suivant un processus inverse au schéma évolutionniste de *Play/Pause* puisqu'il s'agit plutôt de dégénérescence, *Rest in Peace* est cette obsédante chaise de plastique blanc qui infeste le paysage contemporain mais à son tour rongée par une forme encore inconnue de « plastéoporose ». Custom ultime, elle n'appartient désormais plus au monde des objets utiles. De la chaise en plastique, du moins de ses principes fonctionnels, il ne reste effectivement rien. Seule pièce impraticable de l'exposition, *Rest in Peace* pousse le principe de la disparition jusqu'à ce point de non-retour que Robert Stadler se refusait jusqu'alors à franchir. Exit l'alibi fonctionnel, l'entre deux du design et de l'art puisque nous voici bien en face de quelque chose qui, à défaut d'autre localisation possible, nous entraîne sur le terrain de la sculpture. Et s'il est paradoxal que ce soit l'objet le plus pauvre qui soit le plus évidemment requalifié, il n'est pas étonnant non plus que ce soit la pièce la plus radicale dans les connotations négatives qu'elle véhicule qui y réussisse.

Alors, comme ce genre de trajet qu'on effectue sans vraiment s'en rendre compte, et qui pourrait aussi être la métamorphose du designer en artiste, ces objets se révèlent d'une autre nature que celle qui semblait devoir être la leur. S'ils assument leur caractère séduisant de « beaux objets », ils se révèlent insidieusement crépusculaires et l'on pourrait presque dire, mais la formule est certainement déplacée, que l'écho de la splendeur de l'Empire austro-hongrois résonne lointainement dans le travail que réalise Robert Stadler.

Eric Tabuchi