

Tous deux diplômés en design de l'Ecole supérieure des arts décoratifs de Strasbourg, Pierre Bindreiff et Sébastien Geissert ont monté en 2004 l'agence V8*. Ils cultivent une approche équivoque du produit, lequel est reconsidéré dans sa capacité à questionner de nouveaux usages et de nouvelles situations d'appropriation. Nous présentons ici certains de leurs projets ou prototypes qui font écho à leurs propos.

Votre approche du produit relève souvent de la fusion entre les usages, comme si vous cherchiez une seconde nature. Pouvez-vous développer cette démarche ?

Le design est d'abord une question d'usage. Il nous semble normal que cela devienne le centre de nos propos. Fusionner les usages, c'est avouer qu'un objet peut en avoir plusieurs, en tout cas d'autres que ceux pour lesquels il a été conçu.

Les objets possèdent ce que nous appelons des fonctions latentes qui attendent que l'utilisateur, en brisant quelques conventions, les mette au premier plan. En fusionnant des usages, nous enclenchons ce processus d'appropriation, nous autorisons l'utilisateur à se libérer des contraintes que pose un objet. Le siège par exemple a toujours été un moyen de contraindre son utilisateur, afin qu'il soit assis bien droit, conformément aux codes de bonne conduite. Nous essayons simplement de faire oublier ces contraintes en apportant un déplacement dans ces fonctionnalités. Notre intention est de modifier l'appréhension des individus face à leur environnement, plus que l'environnement lui-même. Notre méthode est parfois de multiplier les fonctionnalités. Le design sert en effet trop souvent à cautionner des objets dont nous n'avons pas besoin, à mentir en faisant croire qu'il existe un monde idéal qu'aurait décrit

Raymond Loewy. Quoi de plus ennuyeux. Nous aimons voler une citation à Picabia en disant que « nous aimerions faire du design (de l'art) en roulant à cent quarante kilomètres à l'heure sans écraser personne ».

Aborder la question de l'usage – centrale dans votre travail – est un biais assez efficace pour questionner le statut d'un produit et le remettre en cause.

Remettre en cause les questions programmatiques ou de cahier des charges nous semble primordial. Nos objets sont avant tout des objets d'intention. Si l'on veut comparer cela à l'architecture, nous nous trouvons relativement proches d'architectes comme Didier Fuiza Faustino ou François Roche, dont le travail est plus une question d'intention que de forme. Remettre en cause les éléments d'un cahier des charges nous paraît une question de survie.

FUSIONNER LES USAGES

ENTRETIEN AVEC V8 DESIGNERS



Nos vies sont en effet réglées par des cahiers de charges comme prendre un ticket de bus à 1,30 €, penser à acheter du café, tourner au feu à gauche. Nous cherchons à reconsidérer les objets. Nous nous mettons face aux eux et les interrogeons sur leurs fonctions et la place qu'ils tiennent dans la société. En déplaçant leur statut nous changeons l'attitude que l'on peut avoir envers eux. Prenons pour exemple notre projet *Bix*. Nous amenons la « boîte » de 33 cl devenue invisible aux yeux de tous, à devenir objet de convoitise. Cet objet hyper industriel, hyper pensé et représentatif de notre époque nous fascine assez pour qu'il mérite sa place sur nos tables au même titre qu'un verre à pied. Notre distance critique est souvent liée au statut de l'objet. Un objet pour une galerie ne s'adresse pas au même public que celui des magasins. Pour autant nous n'avons pas choisi notre camp. Nous trouvons autant de plaisir à concevoir un

objet manifeste qu'un objet de tous les jours. Notre souci étant qu'il ne s'agisse ni d'une sculpture « impraticable » ni d'un rasoir rasoir.

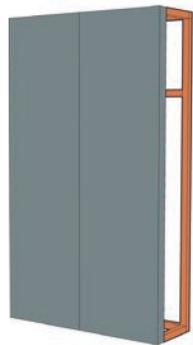
Votre objectif (comparable à celui de Droog design) ne semble pas être la quête d'une quelconque écriture mais le produit en tant que matière à inventer un autre produit.

Quand nous avons une commande, nous commençons par chercher une table, des feuilles, des stylos et du café. Généralement, on en trouve dans une cuisine ou dans une brasserie. Nous commençons alors à envisager la demande dans sa globalité et différents scénarios d'utilisation. Nous ne cherchons pas à inventer de nouveaux dessins, ni de nouveaux objets, mais nous voulons en proposer des différents. Il nous semble que la remise en question et l'analyse sensible d'un objet sont à même de proposer de la nouveauté. Nous nous posons plus la question

de comment créer une forme plutôt que de savoir quelle forme donner. Aujourd'hui, l'industrie produit toute seule des formes, nous n'avons plus qu'à nous servir. Mais en même temps le résultat reste la création d'une forme. Nous aimons travailler l'archétype à chaud, opérer des mutations sur le standard pour que la mutation devienne un nouveau standard. Le standard, c'est un peu l'objet archétypal, c'est-à-dire l'idée de l'objet matérialisée dans la vie courante. En s'attaquant à lui, on s'attaque par extension à la nature même des objets, à leur image réduite et radicale. Notre désir de changement et de nouveauté s'exprime en profondeur et ne se résoudra pas par des adaptations formelles. Pour que cette démarche soit accessible, nous nous limitons à opérer de légers glissements sur les données établies qui forment la matérialisation d'un objet standard : nous introduisons un élément perturbateur dans cette matrice, que ce

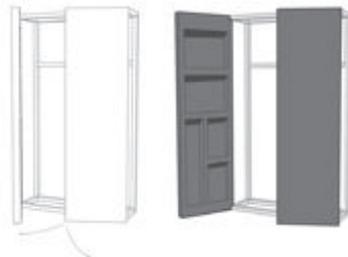
ARMOIRE

(nom provisoire)



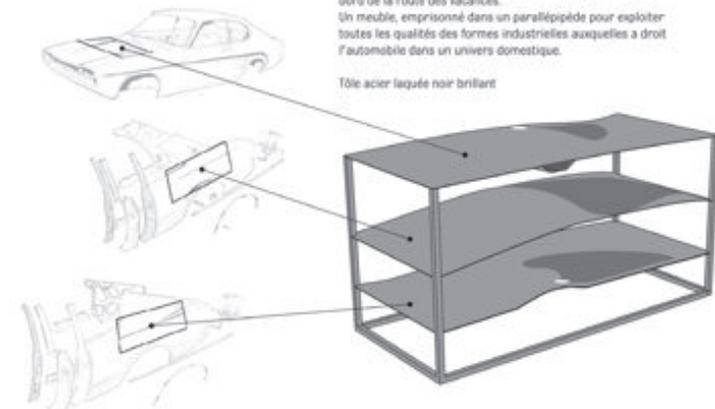
Une armoire - penderie réduite à sa plus simple expression : deux portes viennent masquer une zone définie par une construction de tube dans laquelle on entrepose objets et vêtements. Les portes permettent de ranger des éléments dans leur épaisseur.

Portes en Tôle acier laquée gravée au laser
Structure en tube acier thermolaqué.



D 35

(nom provisoire)



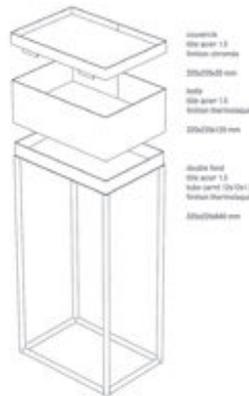
Une étagère formée à partir d'éléments de carrosserie automobile aux formes gauches et complexes pour poser des objets comme on pose une bouteille, dans un équilibre incertain sur le capot de sa voiture quand on pique-nique au bord de la route des vacances.

Un meuble, emprisonné dans un parallélépipède pour exploiter toutes les qualités des formes industrielles auxquelles a droit l'automobile dans un univers domestique.

Tôle acier laquée noir brillant

VIDE POCHE

(nom provisoire)



Un vide poche pour jeter ses clés, son portefeuille, ses billets doux sur un plateau chromé. Une boîte sous le plateau (aux dimensions d'une boîte à chaussures) permet de "ranger toute sorte d'objets inutiles et indispensables". Un double fond permet de cacher des objets plus précieux comme des cailloux ramenés d'un voyage dans le sud saharien. Tôle acier chromée, tôle thermolaquée, tube acier thermolaqué.

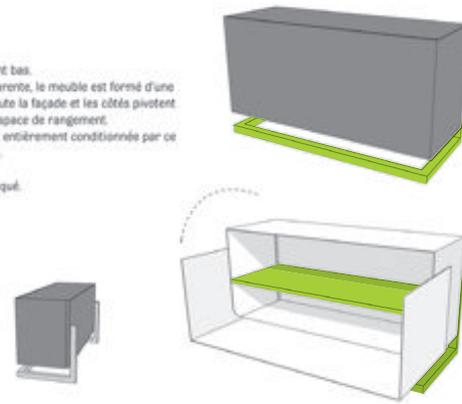


TANK

(nom provisoire)

Meuble de rangement bas. Sans ouverture apparente, le meuble est formé d'une surface continue. Toute la façade et les côtés pivotent pour accéder à un espace de rangement. La forme du pied est entièrement conditionnée par ce système d'ouverture.

Aluminium thermolaqué.



soit une dimension, une matière ou une fonction. Ainsi, l'archétype reste lisible.

Quelles logiques de production cela implique-t-il et quelle est votre approche du travail de prototype ?

Cela diffère beaucoup selon nos objets. Certains peuvent entrer dans des logiques de production standard. D'autres nécessitent des transferts de technologie ou des interlocuteurs inattendus. Toujours est-il que nous aimons prendre des risques lorsque nous dessinons des objets dont la fonctionnalité ne serait pas forcément « facile » et l'image pas forcément « belle ». Tous nos objets sont compatibles avec une production en série, reste à trouver quelqu'un qui accepte cette part de risque. Aujourd'hui la conception d'objet n'est pas rentable à elle seule. Nos champs d'application et clients sont donc relativement variés. Quelques particuliers nous commandent

des meubles, que nous fabriquons en exemplaire unique. Les produits *300 000 km/s* et *ambillou* sont en cours d'édition. Dans le cas de *Bix*, c'est la DRAC et le Centre international d'art verrier de Meisenthal qui ont fait appel à nous. D'autre part, nous autoproduisons quelques pièces. Dès que nous le pouvons, nous concrétisons nos projets en prototypes. Les échanges entre les industriels et artisans avec lesquels nous travaillons font souvent avancer le projet, parfois ce sont de vraies batailles pour convaincre que telle ou telle chose est possible. Pour des raisons évidentes de budget, le prototype est souvent la pièce finie.

Quelles sont les conséquences de votre approche du produit sur les matériaux que vous pouvez employer ?

Nous n'avons pas de matériaux de prédilection. Certes nous n'avons pas accès à des techniques

lourdes en investissements pour l'instant, ce qui nous limite à des techniques de fabrication courantes. Nous cherchons cependant à détourner les outils de production industriels ou leur destination initiale. Les artisans et industriels que nous avons rencontrés sont très spécialisés. Nous avons découvert des savoir-faire très pointus et nous éprouvons un certain plaisir à les conduire ailleurs. Dans le cas de *Bix*, nous avons confronté le savoir faire des verriers avec des techniques de gravure au laser. Cette expérience a été autant intéressante pour les verriers que pour l'entreprise qui s'est chargée de la gravure.

Propos recueillis par Karine Dana

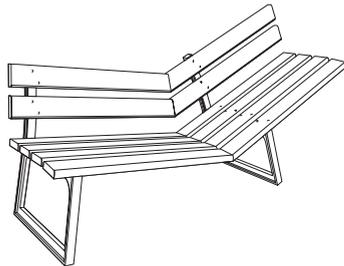
* A l'occasion de l'exposition V8+1 – organisée par l'association Esox Lucius – qui se déroulera à Saint-Etienne et au Centre d'art de Ligny-en-Brionnais pendant la période de la Biennale internationale de Design, l'agence V8 présentera une production croisée avec Philippe Million. Les pièces, réalisées spécialement à cette occasion, se rassemblent autour d'un même thème : rangement et métal.



BANC PUBLIC

2004
publié dans *Libération*.

Banc "plié" pour lui donner un profil de chaise longue
Implantation dans les parcs de la ville de Strasbourg en discussion.



CA2F

2003-2005.

chaise à deux faces
prototype coque en fibre de verre,
mousse élastomère et feutre
édition prévue janvier 2006.



1/2
2004.

Contreplaqué de bouleau, usinage numérique et assemblage

édition limitée