Voor *OASE* gingen Sam Chermayeff en Moritz Küng per e-mail met elkaar in gesprek over het thema: 'Waarom ontwerpen architecten meubels?'

Creatures, Beasts & Readymades

Sam Chermayeff en Moritz Küng in gesprek

Moritz Küng (MK): Jij bent in 1981 geboren in een familie van grafisch ontwerpers (je vader Ivan, 1932-2017) en architecten (je grootvader Serge, 1900-1996, en je oom Peter, 1936-heden). In september van datzelfde jaar presenteerden de designrebellen van Memphis onder aanvoering van Ettore Sottsass, tijdens de Salone del Mobile, 55 meubelstukken in de Milanese galerie Arc '74. Zelf werd ik dat jaar 20 en begon ik mijn leertijd bij de Allgemeine Entwurfsanstalt, dat wil zeggen bij Robert en Trix Haussmann, in Zürich. Destijds was ik met mijn houding van softpunker sterk gefascineerd door de 'deconstructieve geest' van het zogenaamde Kritisch Maniërisme en ik kwam al snel in aanraking met het werk van Alessandro en Adriana Guerriero's Studio Alchimia. Ik hield me bezig met de niet-commerciële en intellectuele tegenpool van Memphis – waarmee de Haussmanns bekend waren. In 1981 'produceerde' ik ook mijn eerste stoelontwerp, Readymade, een kopie van Breuer's sledestoel – de zogenoemde Freischwinger – waarvan ik de zitting en rugleuning enkele graden had gedraaid, als een omkering van een geïndustrialiseerd product tot een 'prototype'.

Bijna 40 jaar later werkten we samen aan jouw eerste monografie (Sam Chermayeff et al., *Creatures* (Barcelona: Apartamento, 2020)). Uiteindelijk besloten we ons uitsluitend te richten op jouw meubelontwerpen, hoewel je toen al meerdere kleine bouw- en renovatieprojecten had gerealiseerd en het werk aan je eerste grote gebouw aan de Kurfürstenstrasse in Berlijn in uitvoering was (voltooid in 2022). Ik zou dit gesprek graag beginnen aan de hand van jouw publicatie en vooral een van je eerste meubelontwerpen, de Ad

For *OASE*, Sam Chermayeff and Moritz Küng engaged in an email conversation on the theme: 'Why do architects design furniture?'

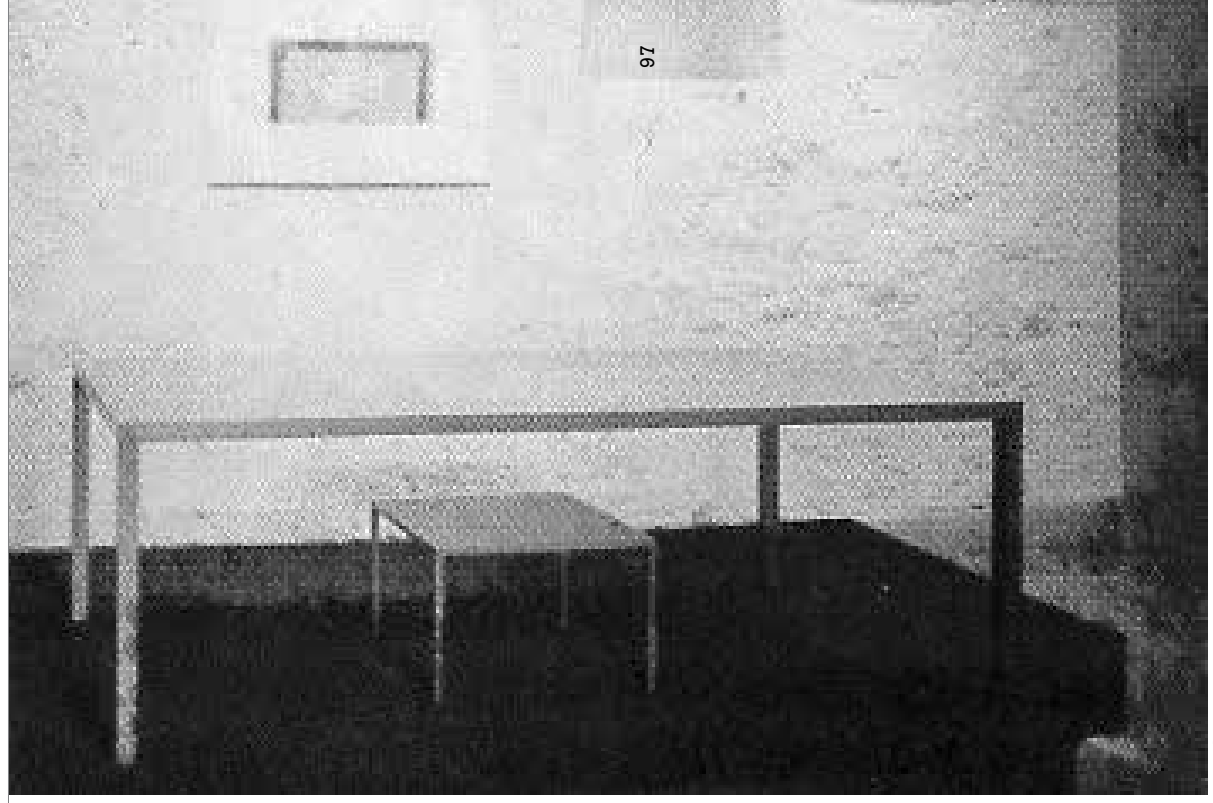
Creatures, Beasts & Readymades

A Conversation between Sam Chermayeff and Moritz Küng

Moritz Küng (MK): In 1981, the year you were born into a family of designers – your father, Ivan (1932-2017), a graphic designer, and your grandfather Serge (1900–1996) and uncle Peter (b. 1936), both architects – the design rebels of Memphis, led by Ettore Sottsass, presented 55 pieces of furniture at the Arc '74 gallery during the *Salone del Mobile* in Milan. That same year, I turned 20 and began my apprenticeship at the *Allgemeine Entwurfsanstalt*, better known as Robert and Trix Haussmann's studio in Zurich. Back then, with a kind of soft-punk attitude, I became deeply fascinated by their 'deconstructive spirit', the so-called *Critical Mannerism*. Soon after, I discovered the work of Studio Alchimia, founded by Alessandro and Adriana Guerriero – an intellectual and non-commercial counterpoint to Memphis, though the Haussmanns were acquainted with them as well. Also in 1981, I 'manufactured' my first chair design, *Readymade* – a reinterpretation of Marcel Breuer's cantilever chair (the so-called *Freischwinger*) – in which I slightly twisted the seat and backrest by a few degrees, effectively reversing the industrialised product into a 'prototype'.

Nearly forty years later, we collaborated on your first monograph (*Sam Chermayeff et al., Creatures* (Barcelona: Apartamento, 2020)). As it turned out, we decided to focus exclusively on your furniture design, even though you had already completed several small construction and refurbishment projects, and your first large building, *Kurfürstenstrasse* in Berlin, was still underway (completed in 2022).

I'd like to begin this exchange with



La Scène, Eduardo Souta de Moura, exhibition view, Architekturforum Zürich, 1992/ La Scène, Eduardo Souta de Moura, tentoonstelling Architekturforum Zürich, 1992



Readymade, design by Moritz Küng, 1981/ Readymade, ontwerp Moritz Küng, 1981



Ad Reinhardt SANAA Chair, design by SANAA, 2013/ Ad Reinhardt SANAA stoel, ontwerp SANAA, 2013

Reinhardt SANAA Chair (2013). Voor dit unieke stuk combineerde je een origineel monochroom zwart schilderij van Ad Reinhardt (1961-) met een sobere chroomstalen stoel van SANAA (2002). Volgens mij bevat deze stoel, die naar verluidt is ontworpen voor de derde verjaardag van de meubelwinkel hhstyle.com in Tokio, ook enkele autobiografische verwijzingen. Als ik kijk naar Sottsass' Seggiolina da Pranzo voor Alchimia (1978/1980), De Lucchi's Occasional Table voor Memphis (1980/1981) of mijn eigen Readymade (1981) en jouw Ad Reinhardt SANAA Chair, dan zie ik een aantal formele en conceptuele overeenkomsten (gedurfdheid, vormen).[1] Kun je iets meer vertellen over de omstandigheden en achtergrond waaruit deze stoel is voortgekomen?

Sam Chermayeff (SC): Laten we niet vergeten dat jij ook uit een familie van grafisch ontwerpers en denkers komt; het is het vermelden waard dat ik niet de enige ben. Hoe dan ook, het uitgangspunt was dat de kromming van de rugleuning van de SANAA-stoel precies de juiste maat had om de draad aan de achterkant van het schilderij overheen te schuiven – een toevalligheidje. Maar het feit dat dit werk bestaat, vormt een duidelijk antwoord op de vraag waarom ik (of vermoedelijk welke architect dan ook) meubels maak. Om kort te gaan, met meubels kan ik *raden*. Meestal moeten we zeker weten dat 'het' goed is, *voordat* we het maken. Van deze specifieke stoel wist ik een tijdje niet zeker of die goed was – het enige dat mij echt vertrouwen geeft in het stuk, is in feite dat jij nu zegt dat je het goed vindt. Ik vond het minstens een week lang waardeloos. Wat bijzonder is aan deze stoel, en dat was aanvankelijk niet duidelijk, is dat hij je in staat stelt het schilderij van dichtbij te bekijken. Dat is belangrijk vanwege Ad Reinhardt's bedoeling: het is een schokkend

1
Ettore Sottsass en Seggiolinada Pranzo, 1978/80. Kunststoflaminaat over spaanplaat, verchroomd staal, 84 x 46 x 48,4 cm. Geproduceerd door Alchemia / Michele De Lucchi, Bijzettafel, 1980/81. Hout, bekleed met kunststoflaminaat, gelakte stalen buizen, 65,8 x 53,5 x 63,5 cm. Geproduceerd door Memphis Milano / Moritz Küng, Readymade, 1981. 82 x 50 x 60 cm. Vlechtwerk op beukenhouten frame, zwart, verchroomd stalen buizenframe. Uniek stuk (vernietigd).

that publication – and, more specifically, with one of your early furniture designs: the *Ad Reinhardt SANAA Chair* (2013). This one-off piece incorporates an original monochrome black painting by Ad Reinhardt (1961) into SANAA's sparse chrome-steel chair (2002), allegedly designed for the third anniversary of the furniture retail store hhstyle.com in Tokyo. I imagine this work also carries autobiographical references. Looking at Sottsass's *Seggiolina da Pranzo* for Alchimia (1978-1980), De Lucchi's *Occasional Table* for Memphis (1980-1981), my own *Readymade* (1981), and your *Ad Reinhardt SANAA Chair*, I notice certain formal and conceptual similarities – in boldness, in shape and in spirit.[1] Could you elaborate on the circumstances and background that led to the creation of this chair?

Sam Chermayeff (SC): Let's not forget that you also come from a family of graphic designers and thinkers – it bears mentioning that I'm not alone in that regard. The starting point for the *Ad Reinhardt SANAA Chair* was simply that the curve of the SANAA chair's back happened to be exactly the right size to slip the wire at the back of the painting onto – a matter of pure chance, really.

But the fact of its creation brings to the fore a clear answer to the question of why I (or, I suppose, any architect) make furniture. In short: with furniture, I can *guess*. Most of the time, as architects, we have to claim that something is good *before* we make it. With this particular chair, I wasn't sure it was good for quite some time. In fact, the only thing that gives me real confidence in it is that *you* like it – I didn't see any value in it for at least a week. What wasn't immediately obvious about the chair is that it allows you to look closely at the

1
Ettore Sottsass and Seggiolinada Pranzo, 1978/80. Plastic laminate over particle board, chrome-plated steel, 84 x 46 x 48.4 cm. Produced by Alchemia / Michele De Lucchi, Occasional table, 1980/81. Wood, coated with plastic laminate, lacquered tubular steel, 65.8 x 53.5 x 63.5 cm. Produced by Memphis Milano / Moritz Küng, Readymade, 1981. 82 x 50 x 60 cm. Wickerwork on beech wood frame, black, chrome-plated tubular steel frame. Unique piece (destroyed).

subtiel, bijna ergerlijk subtiel negenvlaks-raster dat een bepaalde lichtinval vereist. En het feit dat het op poten staat in plaats van aan de muur hangt, nodigt je uit om het naar je toe te halen of het op een nieuwe manier in de omgeving te plaatsen, wat bevrijdender is dan er de vaste verlichting op afstemmen. Bovendien is de SANAA-stoel weliswaar een van de mooiste stoelen aller tijden, maar ook buitengewoon oncomfortabel. Het voelt goed om dat ongemak een beetje op de spits te drijven. Daarmee wil ik maar zeggen: het lag allemaal voor de hand.

Wat mij het meest aantrekt in meubelontwerpen zijn dingen die ook terugkomen in de vier de werken die je hierboven noemt. Ze zijn eigenlijk een beetje stom. Ze zijn niet rationeel. En we zijn zo doordrongen van rationaliteit, niet dat ik iets te klagen heb. Jij bent de juiste persoon voor een gesprek over dit onderwerp. Als jouw dierbare vriend beschouw ik je als ten diepste irrationeel en, belangrijker nog, als consequent irrationeel. Ik bedoel dat je bereid bent om het irrationele helemaal door te trekken. (Ik denk dan bijvoorbeeld aan de sokkeltentoonstelling of je obsessie met blanco boeken.)[2]

Maakt het tot het uiterste doorvoeren van het irrationele het rationeel? Als je naar Castiglioni kijkt, stel ik me voor dat hij ergens eerst een complete puinhoop van maakte, gewoon een zooi, voordat hij tot zaken (lampen) kwam die plotseling aanvoelden alsof ze vanaf het begin al logisch waren – ik weet even niet zeker wat dat met het beroep van architect te maken heeft – zouden we de Readymade uit 1981 nog eens kunnen maken, voor de vijftigste verjaardag van mijzelf én de stoel? En ben jij nog steeds tegen het modernisme aan het vechten?

MK Als je beweert dat architecten door meubels te ontwerpen in staat zijn te *raden*, in plaats van uit te gaan van wat zij (zogenaamd) weten om zo hun kunde te tonen, dan kan een meubel ook worden beschouwd als een

painting. This is important because, true to Ad Reinhardt's intention, the painting – a shockingly, almost aggravatingly subtle nine-square grid – requires a certain light to be perceived properly. Having it on legs rather than on a wall invites you to bring it closer to you or to adjust it in relation to its surroundings. That's far more liberating than having to adjust fixed lighting to it. Also, the SANAA chair, while one of the most beautiful chairs of all time, is impossibly uncomfortable. It somehow felt right to take that discomfort a little further. In other words, everything was already there – at hand.

What attracts me most about furniture making is something I also recognise in all four of your first references. They are, in fact, a little dumb. They're not rational. And rationality is so deeply ingrained in us – not that I'm complaining. You're the right person to talk to about this. As a dear friend, I think of you as profoundly irrational – and, importantly, consistent about it. You're willing to *play out* the irrational. (I'm thinking, for instance, of the *plinths* exhibition, or your obsession with blank books.)[2]

Does playing out the irrational make it rational? When I think of Achille Castiglioni, I imagine him making a complete mess – a dumb mess – before arriving at something (say, a lamp) that suddenly feels as though it had been logical from the very start. I'm not sure what that has to do with being an architect. Might we make *Readymade* (1981) again – for its and my fiftieth anniversary? And tell me, are you still fighting with modernism?

MK If, as you say, making furniture allows an architect to *guess* rather than to impose what he or she (allegedly) knows in order to demonstrate professional skill, then furniture might also be understood as a *model* or *mock-up* of architecture. In that sense, furniture represents a condensed form of architecture – architecture thought in an

2
Sam Chermayeff verwijst naar Moritz Küng's recente tentoonstelling en bloemlezing over 259 kunstenaarsboeken met lege pagina's of hermetische inhoud, *Blank. Raw. Illegible . . . Artists' Books as Statements (1960-2022)* (Düren: Leopold-Hoesch-Museum / Keulen: Verlag der Buchhandlung Walther und Franz König, 2023).

2
Sam Chermayeff refers to MK's recent exhibition and anthology about 259 artists' books with empty pages or hermetic content, *Blank. Raw. Illegible . . . Artists' Books as Statements* (1960-2022) (Düren: Leopold-Hoesch-Museum / Cologne: Verlag der Buchhandlung Walther und Franz König, 2023).



Smoking Column, design by Sam Chermayeff Office/ Rookzuil, ontwerp Sam Chermayeff Office



Chair with umbrella, design by Sam Chermayeff Office/ Stoel met paraplu, ontwerp Sam Chermayeff Office

architectonische *mock-up* of maquette. Meubilair vertegenwoordigt dan een gecondenseerde vorm van architectuur: architectuur, gedacht in verkorte vorm. Dat doet me denken aan een tentoonstelling die ik in 1992 organiseerde, een solotentoonstelling van Eduardo Souto de Moura (zijn allereerste, in het Architekturforum in Zürich).

In plaats van de gangbare architectonische maquettes presenteerde hij twee prototypen van tafels, uitgevoerd in filigrein: een grote en een heel kleine eronder, beide op een lage sokkel bedekt met kunstgras, Mesa (220 x 110 x 72 cm) en Mezinha (55 x 55 x 37 cm) uit 1986. Die configuratie kon ook worden opgevat als een miniatuur stuk grond met een huis en een tafel, een soort kinderlijk of collectief idee van een woongebouw dat op zijn beurt weer verwees naar Antoni Tàpies' litho *La Scène* (1976), die ernaast hing en waaraan de tentoonstelling haar naam ontleende. Souto de Moura zei: 'Het ontwerpen van een tafel is net als het ontwerpen van een huis. Je hebt een opdrachtgever nodig, een locatie, een functie en soms een ingenieur. Het zijn grote modellen van een klein huis.' Ik vind het interessant dat zijn tafels en jouw stoel zich op een bepaalde manier voordoen als pure display.

Maar, maakt het tot het uiterste doorvoeren van het irrationele het rationeel, zoals jij eerder vroeg? Ik denk dat het antwoord vervat zit in het woord zelf: *display* oftewel *this play* (dit spel). Het idee van spelen heeft mij als curator van tentoonstellingen en redacteur van boeken altijd aangesproken. Niet in de naïeve zin, maar eerder als poging om een metabetekenis te benadrukken. Dat gezegd hebbende, heb ik nooit de behoefte gevoeld om voor of tegen het modernisme te vechten. Integendeel, ik gebruik/ misbruik het eerder als bron van inspiratie.

Even terug naar jouw werk en meubeloeuvre: afgezien van je unieke Ad Reinhardt SANAA Chair maak je meestal tafels, gevolgd door kasten en rekken, dan stoelen en krukken, lampen en bedden, keukens en zelfs sauna's (!) Ben je het eens met de hierboven genoemde uitspraak van Souto de Moura? En waarom is het voor jou aantrekkelijk om steeds weer opnieuw een tafel te ontwerpen, gezien het feit dat dit waarschijnlijk het meest archaïsche en elementaire meubeltype is?

SC Het meubilair dat we maken is niet bedoeld als kleine architectuur, dat speelt in

abbreviated way. What comes to mind is an exhibition I organised in 1992: a solo show of Eduardo Souto de Moura – his very first – at the Architekturforum in Zurich.

As a substitute for conventional architectural models, he presented two filigree table prototypes: a large one and, underneath it, a very small one, both placed on a low base covered with artificial grass – *Mesa* (220 × 110 × 72 cm) and *Mezinha* (55 × 55 × 37 cm), both from 1986. The configuration could be read as a scaled-down territory with a house and a table – a kind of childlike or collective image of a dwelling – which, in turn, referenced Antoni Tàpies's lithograph *La Scène* (1976) that hung beside it and gave the exhibition its title. Souto de Moura once remarked: *'Designing a table is like designing a house. You need a client, a location, a function, and sometimes an engineer. They are big models of a small house.'* Interestingly, his tables – like your chair – appear, in a sense, as pure displays.

But does playing out the irrational make it rational, as you suggested? I think that paradox is already embedded in the word itself: *display* – or *this play*. In my own work as an exhibition curator and book editor, I have always appreciated the notion of *play* – not in a naïve sense, but as a means to emphasise a meta-meaning. That said, I never felt I was fighting with or against modernism. On the contrary, I tend to use – or perhaps misuse – it as a source of inspiration.

Returning to your work and your back catalogue of furniture: beyond the one-off *Ad Reinhardt SANAA Chair*, your most recurring design is the *table*, followed by cabinets and shelves, then chairs and stools, lamps and beds, kitchens and even saunas (!). Would you agree with Souto de Moura's statement? And what, for you, is the enduring appeal of returning again and again to the table – perhaps the most archaic and elemental of all furniture typologies?

SC The furniture we make does not aspire to be small architecture – at least not when we first arrive at an idea. In the beginning, we were simply discovering things: that a streetlight placed on a table becomes something more than just a table and a streetlight. In other words, we found our parameters wherever we could. Now we do that with

elk geval geen rol als we met een idee komen. In het begin waren we gewoon dingen aan het ontdekken, bijvoorbeeld dat een straatlantaarn op een tafel meer is dan een losse tafel en een losse straatlantaarn. Daarmee bedoel ik dat we de parameters overal vandaan haalden. Nu doen we dat met veel grotere gebouwen. In de architectuurprojecten die vroeger op mijn bureau terechtkwamen, zaten volop beperkingen, maar dat gold niet voor meubels. Nu bedenk ik me, terwijl ik dit schrijf, dat we onze bouwprojecten zodanig hebben opgeschaald dat we er tegenwoordig zelf de broodnodige regels aan toevoegen – net zoals we dat eerder deden met meubels. Daar komt nog bij dat onze meubels nogal context gebonden zijn. We maken bijvoorbeeld lampen die bijna uitsluitend bestaan uit Flos-onderdelen. Of we herzien de maten van een aantal Knoll-kasten en gebruiken daarbij min of meer bestaande details.

Ik bedenk me ineens dat het eigenlijk de bedoeling is om projecten te laten voortkomen uit hun omstandigheden. Meubels ontwerpen is een manier om dat te oefenen. Jij en Souto de Moura deden dat ook. Het was geen polemiek. Het was (of is) een test om parameters te stellen. En ik denk dat dit een poëtisch proces mag zijn.

Tafels zijn aan zoveel regels gebonden, in tegenstelling tot bijvoorbeeld stoelen. Je kunt 'op' bijna alles zitten dat de juiste maat heeft, maar iets maken om 'aan' te zitten vereist, zoals Souto de Moura opmerkt, de assistentie van een ingenieur – en de ingenieurs worden erbij gehaald, wanneer de kans bestaat dat iets niet gaat werken. Ik heb bijvoorbeeld heel veel tijd en energie gestoken in tafels die instabiel bleken te zijn. Ik gebruik voor bijna alles hoekprofielen van 20 x 20 mm. Vroeger poedercoate ik die wit, maar tegenwoordig galvaniseren we ze gewoon. Ze ogen vrij licht in verhouding tot hun sterkte en dat is goed – om redenen die jij waarschijnlijk beter kunt verwoorden dan ik. Ze zijn niet bedoeld om ertoe te doen; ze hebben geen verhaal (misschien hebben ze in feite wel een verhaal, maar ik gebruik ze met de ambitie om daar niet over te hoeven praten). Maar deze profielen zijn eigenlijk niet sterk genoeg om een tafel overeind te houden. Te veel gewiebel. Ze kunnen de verticale belasting wel aan, maar de schuifbelasting niet. Dat betekent dat we, ondanks duidelijke regels over poten, vaak een extra poot nodig hebben om de horizontale beweging te compenseren.

Het gaat erom veilige ruimten te maken, waar je zelf kunt bepalen wat je doet of niet doet. Ik moet dan weer aan SANAA denken, omdat ze daar zowel tamelijk flexibel als sterk begrensd te werk gaan. Ze gaan uit van het gegeven programma en daar tornen ze niet aan. Als ze meedoen aan (architectuur)prijsvragen willen ze de ruimten uit de opdracht echt zien. Ze willen begrijpen waar om wordt gevraagd en die informatie net zolang arrangeren tot ze ergens uitkomen. (Het valt niet mee om de talloze dingen die ze zichzelf niet toestaan onder woorden te brengen, maar die kunnen worden samengevat als: geen metaforen!).

Jij bent eigenlijk vrij streng, nu ik erover nadenk. Ik wou dat ik wat strenger kon zijn voor mezelf. Ik ben blij dat we dit gesprek voeren.

MK Aangezien je terecht stelt dat meubels architectuur zijn (dus niet alleen maar 'kleine' architectuur), lijkt je opmerking dat het 'de bedoeling is om projecten te laten voortkomen uit hun omstandigheden' mij gezien je recentere prototypen bijzonder passend. Op je eerste monografie, *Creatures* (2020), volgde *Beasts* (2022, van dezelfde uitgever); dat kan ook gelezen kan worden als een vorm van opschaling (bijvoorbeeld van een vleermuis naar een monster). En je meest recente meubels kunnen inderdaad worden gezien als Frankenstein-achtige creaties waarin typologieën samensmelten: uit een stoel rijst een paraplu op; een kast wordt zitplaats, een stoel dient als tafelpoot. Wat mij het meest is bijgebleven van de eerste presentatie van de Beasts-serie bij de Side Gallery in Barcelona is je 'rookzuil', een smalle en slanke, vrijstaande hoek gevormd door twee verzinkte stalen platen – ongeveer 40 cm breed en 250 cm hoog – met binnenin een klein, driehoekig, stabiliserend plankje voor een asbak. Ik denk dat dit werk veel van jouw interesses belichaamt: als zuil is het architectuur, als schuilplaats is het een meubel en als ruimtelijk object geeft het aanleiding tot ontmoeting. De verschijningsvorm is elegant, discreet, imposant en poëtisch tegelijk.

SC Ik ontwerp veel dingen, omdat ik van tevoren precies kan verwoorden wat ze doen voordat ik begin. Die rookzuil, ja, die is alles

much larger buildings. The architectural projects that used to land on my desk already came with plenty of constraints; the furniture didn't. Now, as I write this, I realise that we've scaled up our building projects to a point where we find ourselves *inventing* the necessary rules – just as we once did with furniture. At the same time, we're now making furniture that comes with a lot of given context. For example, we're designing lamps made almost entirely from existing Flos components, and we're reworking cabinet dimensions for Knoll using their existing details – more or less.

Basically, it occurs to me that the goal is always for projects to grow out of their circumstances. Furniture is one way of practicing how to do that. You and Souto de Moura were doing exactly that too. It wasn't a polemic; it was, and still is, an exercise in *parameter-making*. That said, it seems it's also allowed to be poetic.

Tables, for instance, come with so many rules – unlike chairs. You can sit '*on*' almost anything that's the right height, but sitting '*at*' something requires, as Souto de Moura points out, the involvement of an engineer. And engineers appear when things might not quite work. I've spent a lot of time and energy on tables that are unstable, for example. I often use 20 × 20-mm angle profiles for almost everything. I used to have them powder-coated white, but now we simply galvanise them. They appear rather light in relation to their strength – which is good, though perhaps you can help me articulate why. They're meant to be *nothing* – no story. (They might, in fact, tell a story, but I use them with the ambition not to talk about them.) The problem is that these angles are not actually strong enough to support a table – they wobble too much. They can take vertical loads, but not shear. So, in fact, despite the clear rule of 'four legs', we often need another leg to deal with horizontal movement.

We're really talking about creating *safe spaces* in which to determine what you allow yourself to do and not to do. SANAA comes to mind again, because their work is at once highly flexible and very constrained. They begin with the given programme and don't tamper with it. When they do architectural competitions, they genuinely want to see the spaces described in the brief.

They want to understand what's being asked and to arrange it until it leads them somewhere else. (It's difficult to even describe the myriad things they refuse to do, but perhaps it can be summed up simply as: *no metaphors!)*

You are actually quite strict, now that I think about it. I always wish I could be stricter with what I do. I'm glad we're having this conversation.

MK Since you rightly claim that furniture *is* architecture – and not merely 'small' architecture – your remark that 'the goal is to get projects to grow out of their circumstances' seems to me particularly fitting when looking at your more recent prototypes. Your first monograph, *Creatures* (2020), was followed by *Beasts* (2022, again with the same publisher), which can also be read as a kind of upscaling – from a bat to a monster, so to speak. Indeed, your most recent pieces of furniture could be described as *Frankenstein's creatures*, where typologies merge and mutate: a chair becomes the base of an umbrella; a cabinet becomes a place to sit; another chair turns into the leg of a table. What I remember most vividly from the first presentation of the *Beasts* series at Side Gallery in Barcelona is your *Smoking Column* – a narrow, slender, freestanding corner made of two galvanised steel sheets – about 40 cm wide and 250 cm high – with a small triangular stabilising shelf inside holding an ashtray. I think this piece epitomises many of your concerns. As a column, it is architecture; as a hiding place, it is furniture; and as a spatial object, it becomes an occasion for gathering. Its presence is elegant, discreet, imposing and poetic – all at once.

SC I design many things because I can articulate quite precisely what they do before I even start. With that *Smoking Column* – yes, it is all the things you describe – but when I first thought of it, there was simply a clear problem. I smoke quite a bit, and I often find myself standing just outside restaurants, as many do. And although I'm the perpetrator, I'm deeply bothered by ashes – especially when they're blowing around everywhere, as happens so often in doorways. I realised that I was personally ruining restaurant entrances. I wanted to retreat – to



Triangle kitchen, design by Sam Chermayeff Office/ Driehoekige keuken, ontwerp Sam Chermayeff Office

wat jij beschrijft, maar toen ik op het idee kwam, was dat naar aanleiding van een concreet probleem. Ik rook nogal veel, en ik sta vaak rokend buiten voor restaurants, net als veel mensen. En ondanks het feit dat ik dat zelf doe, stoor ik me enorm aan de as – of nog erger, aan as die overal rond dwarrelt, zoals je in deuropeningen vaak ziet. Ik had het gevoel dat ik persoonlijk de ingangen van restaurants aan het verpesten was. En ik wilde me terugtrekken, samen met mijn rommel. Dus maakte ik een eenvoudige, verborgen asbak; dat het architectuur is, is een bijkomstigheid.

Kortom, ik maak meubels omdat gegeven condities via meubels aangetroffen – of gecreëerd – kunnen worden. Je kunt er iets vies mee verbergen, eenvoudig, helder. En in meubels is het menselijk lichaam hoe dan ook altijd een gegeven. De maat is menselijk en dat is iets waar de architectuur altijd op hoopt.

Vertaling: InOtherWords, Maria van Tol

recede **– along with the mess I was making. So, I made a simple, hidden ashtray. The fact that it is also architecture is incidental.**

This is all to say that I make furniture because *given conditions* can be found – or created – in furniture. You can hide something dirty: simple, clear. And, in any case, the body is always present in furniture. It is inherently human in the way architecture always aspires to be.

Vrolijke ironie

Aslı Çiçek in gesprek met Trix Haussmann

Het ontwerpbureau Allgemeine Entwurfsanstalt werd in 1967 in Zürich opgericht door de Zwitserse architecten Trix Haussmann (1933-heden) en Robert Haussmann (1931-2021). In de loop der jaren groeide de praktijk uit tot een vehikel voor zowel gerealiseerde projecten als voor heldere reflecties en verkenningen van architectuur. De Haussmanns daagden de principes van de architectuurgeschiedenis op speels-ironische wijze uit door de dogma's van het modernisme te confronteren met de eigenzinnigheden van het maniërisme. Zo ontwikkelden ze een reeks oefeningen, *Lehrstücke* (leerstukken) waarbij ze intellectuele maquettes met betrekking tot illusie, dubbelzinnigheid en conflict toepasten op de ontwerpproblematiek.[1] Ze waren ervan overtuigd dat 'designproblematiek moest worden aangepakt via designelementen', zoals Robert Haussmann schreef in zijn *Mannerismo Critico* (1981). Deze overtuiging bracht hen ertoe om de *Lehrstücke* systematisch door te ontwikkelen, als onderdeel van hun kritische benadering. Mijn gesprek met Trix Haussmann vond plaats op een warme namiddag in juli 2024 in het prachtige, zelfontworpen appartement van de Haussmanns in Zürich, te midden van hun werk en in aanwezigheid van haar zoon, Lukas Kelterborn. Met de *Lehrstücke* als uitgangspunt spraken we over de rol van meubilair in het denken over architectuur.

Aslı Çiçek (AÇ): In 1969 begon u samen met Robert Haussmann te werken aan *Lehrstücke*, een visueel manifest met de prachtige ondertitel 'Furniture as Architecture Quote'. *Lehrstücke* bestaat uit tekeningen, maquettes en collages die, in de context van de architectuurgeschiedenis, licht werpen op schaalkwesties. De *Lehrstücke* lijken eerder vragen op te roepen dan antwoorden te bieden of een definitief statement af te geven. Hoe kijkt u er nu tegenaan?

Trix Haussmann (TH): Ook al is het een oud project, het is nog steeds relevant. In de jaren 1970 waren we verontwaardigd over de

Joyful Irony

A Conversation between Aslı Çiçek and Trix Haussmann

Swiss architects Trix Haussmann (b.1933) and Robert Haussmann (1931-2021) founded their Zurich-based office, Allgemeine Entwurfsanstalt, in 1967. Over the years, their practice became not only a vehicle for numerous realised projects, but also a platform for distinctive reflections and explorations on architecture itself. With a sense of playful irony, they challenged the principles of architecture history by contrasting the dogmas of modernism with the idiosyncrasies of Mannerism. In a series of exercises that they called *Lehrstücke* (didactic pieces), they worked with intellectual models that explored illusion, ambiguity and conflict in design questions.[1] Their conviction that one should 'present design problems using design elements', as Robert Haussmann noted in *Mannerismo Critico* (1981), led them to systematically develop the *Lehrstücke* as part of their critical approach to design. The following conversation with Trix Haussmann took place on a warm afternoon in July 2024 in Zurich, surrounded by the couple's works in their splendid, self-designed apartment. Kindly accompanied by her son, Lukas Kelterborn, the conversation used the *Lehrstücke* as a springboard to reflect on the potential of furniture in architectural thought.

Aslı Çiçek (AÇ): In 1969, together with Robert Haussmann, you began working on *Lehrstücke*, a visual manifesto with the beautiful subtitle '*Furniture as Architecture Quote*'. The work consists of drawings, models and collages that reflect on questions of scale while engaging with the history of architecture. Rather than offering definitive statements, the *Lehrstücke* seem to prompt questions rather than answers. How do you look at this today?

Trix Haussmann (TH): That project is ancient now, but it remains relevant. During the 1970s, we were somehow frustrated by the thoughtlessness in the act of building. We wanted to formulate a manifesto, but