

COLLECTION

DESIGN@Home

TENDANCES • CRÉATIONS • DÉCO • ART DE VIVRE • HIGH-TECH • ÉVASIONS

LE DESIGN Ludique

Osez, jouez
avec votre intérieur !

Rencontre avec Eero Aarnio
le Grand Enfant du design

Le cube, la tendance design
pour des rangements
sur mesure

KID DESIGN

Les nouveautés 2017
pour les enfants



SALLES DE BAINS

Baignoire, spa et hammam :
le bien-être au rendez-vous

DES CHAMBRES IRRÉSISTIBLES !

Lits d'exception, tables de chevet, linge de lit...

Janv. Fév. Mars. 2017

L 13152 - 65 - F. 12,90 € - RD





**Magis
chien Puppy,
en trois tailles**

Museum. Son exigence sans compromis, son esprit ouvert et déterminé restent intacts. « J'ai toujours regardé vers l'avant, je ne me suis jamais tourné vers le passé. » Cultivant son indépendance, il a encore, à 84 printemps, la volonté farouche de créer, avec des projets plein la tête.

EERO AARNIO

Eero Aarnio, racontez quelle est votre démarche pour aboutir à cette esthétique qui vous est propre. Peut-on parler de design ludique concernant votre œuvre ?

Je suis designer freelance depuis 1962 et, avant cela, j'ai travaillé comme photographe professionnel et designer graphique. J'ai conçu des meubles de bureau pour deux des plus grands fabricants de meubles de Finlande et les revenus de ces emplois

m'ont permis de concevoir des produits très différents de meubles classiques et de lancer mon propre studio de design.

Au milieu des années 1960, j'ai participé à un concours de design scandinave pour concevoir du mobilier pour les jardins publics. J'ai proposé à échelle 1 des tabourets en forme de champignon en béton de couleur claire, des fontaines à eau. Avec ces projets, j'ai gagné le premier prix à Stockholm. Au début des années 1970, j'ai dessiné à nouveau à échelle 1 ma première silhouette animale. L'idée était qu'un siège ne soit pas toujours une chaise, mais peut-être un rocher, une souche d'arbre, une marche d'un escalier. Pour ce projet, ce fut un poney sur lequel vous pouvez vous asseoir comme bon vous semble. Mais vous pouvez aussi regarder simplement Pony, ce qui vous mettra de bonne humeur !

Comment avez-vous colla-

boré avec l'éditeur italien Magis, quand vous avez conçu le chien emblématique Puppy ?

Après quelques années de conception de mobilier de bureau, à nouveau, il était temps pour moi de faire autre chose ! L'idée a débuté quand le fondateur de Magis, Eugenio Perazza, est venu me voir en Finlande pour solliciter plusieurs designers afin de concevoir des produits qui s'adressent aux enfants sans être des jouets. Il a créé Me Too Collection. De là, j'ai entrepris la conception d'une famille de produits dans cet esprit ludique. Le chien Puppy intéresse les enfants aussi bien que les adultes, avec ses formes arrondies et sa silhouette épuree. J'ai souvent dit que j'ai réussi à concevoir un produit dont personne n'a besoin mais que tout le monde veut acheter ! La chaise Trioli a plusieurs usages : c'est un siège ou un cheval à bascule avec une poignée, selon le sens dans lequel

il se trouve. Elle a obtenu le Compasso d'Oro en 2008. Le Dino est, quant à lui, un véritable jouet sans fonction précise. Il a été produit par Melaja en Finlande en 2009. Et en 2011, Pingy a fait son apparition dans la collection, un drôle de pingouin avec une base arrondie, un poids à l'intérieur qui lui permet de se balancer d'avant en arrière et latéralement quand on le pousse. Je me suis bien amusé en concevant ces produits !

Avez-vous imaginé ces produits comme des icônes intégrées à une collection intemporelle ?

Lors de la conception de meubles classiques, en plus de l'esthétique, vous devez faire attention à l'ergonomie puisque ces produits sont utilitaires. Lors de la conception pour les enfants, l'accent est mis sur la création de quelque chose de beaucoup plus fascinant, car pour eux, tout est possible, ils ont une imagination sans limites...



DESIGN ADDICT

Eero Aarnio

1932 : naissance à Helsinki.
1962 : création du Studio Eero Aarnio.
1968 : création de Bubble Chair et de Pastil Chair.
2005 : création du chien Puppy avec Magis.
2016 : exposition monographique, Design Museum, Helsinki.



Barbara Minetto

1970 : naissance à Venise

1990 : études à l'université de Ca' Foscari, à Venise, en business et économie.

1996 : rejoint Magis comme responsable de la coordination, marketing et communication.

2004 : lancement de la collection Me Too pour enfants.

2016 : 40 ans de Magis.

DES CRÉATIONS PROPICES À L'IMAGINATION

En septembre 2016, l'exposition au Design Museum d'Helsinki a consacré une fois encore l'immense œuvre du designer finlandais Eero Aarnio. Ce grand monsieur du design conserve son intégrité, son humour et son âme d'enfant.

■ Anne Swynghedauw

Célèbre designer finlandais, Eero Aarnio a créé et innové de nouvelles formes inscrites dans l'histoire du design moderne. Sur plus de soixante années, son œuvre oscille entre le langage moderniste finlandais et une forme d'avant-gardisme international. Après ses études à l'Institut des arts industriels d'Helsinki, il travaille pour l'entreprise Asko, située à Lahti, spécialisée dans le mobilier de bureau. Dès les années 1960, Eero Aarnio expérimente les matières plastiques, les couleurs vives et les formes organiques, rompant avec les codes conventionnels du mobilier. Ses créations de fauteuils en plastique, désormais emblématiques, sont l'expression joyeuse de la culture pop, d'un nouveau style de vie. Ball Chair en 1963, Pastil Chair, Bubble Chair en 1968, ou Tomato en 1971, les plus célèbres, figurent dans les musées prestigieux du monde entier, Victoria and Albert Museum à Londres,

MoMA à New York et Vitra Design Museum à Weil am Rhein. À partir des années 2000, Eero Aarnio se tourne résolument vers un univers plus ludique. Trente ans après le début de ses créations phares des années 1960 et 1970, il effectue un come-back triomphant avec Magis, marque fondée en 1976 par Eugenio Perazza. Quand celui-ci sollicite le designer finlandais, la complémenté des deux hommes fonctionne immédiatement. Eugenio Perazza avec Barbara Minetto surfent sur la tendance du mobilier design pour enfants, lançant en 2001 Me Too Collection. « Nous voulions créer une collection pour les tout-petits, de 2 à 5 ans, qui ne soit ni une collection évolutive ni une miniaturisation du mobilier pour adulte. Nous avons donc imaginé des produits différents du monde des adultes, spécialement pour eux et adaptés à leur monde et à leur imaginaire. » À la pointe du design accessible, des nouvelles techniques et des

matériaux innovants, l'entreprise italienne Magis accueille Aarnio les bras ouverts, un peu comme quelqu'un faisant partie de la même famille. « Le premier nom qui nous est venu à l'esprit est celui d'Eero Aarnio. Nous étions des fans de son travail des années 1960 et 1970 ; son univers ludique, comme la chaise Pony, était en phase avec ce que nous avions imaginé. » S'en sont suivies une collaboration intense et fructueuse et une belle série de sièges, de jouets, Trioli, Puppy, Pingy, Dino, explorant les formes animalières dans leur quintessence, les courbes douces et ludiques, les couleurs fraîches... Le succès du chien Puppy a été fulgurant et a propulsé le style ludique d'Aarnio à l'international, vers d'autres éditeurs italiens, Alessi, Serralunga, l'espagnol Vondom... Aujourd'hui, Eero Aarnio poursuit son travail, dans une joie de vivre évidente. « C'est l'enfant terrible du design finlandais », écrit Jukka Savolainen, directrice du Design