

2010

ORA İTO
ANDRÉE PUTMAN
KARIM RASHID
FRÉDÉRIC MÉCHICHE
MATALI CRASSET
JOSÉ GANDIA BLASCO
AGNÈS COMAR
EERO AARNIO
PATRICK NORQUET
VLADIMIR KAGAN
YVES TARALON

Design & DECORATION

Visite chez les plus grands designers



EERO AARNIO



Page de gauche

La Finlande est un pays plat, enneigé et plein de *Puppies*...

Né en 1932, diplômé de l'Institut des arts industriels d'Helsinki, Eero Aarnio dirige depuis 1962 sa propre agence de design. Il a connu très jeune un énorme succès en imaginant pour la firme Askola l'un des premiers fauteuils en plastique. Avec la chaise *Ball* (1963), il a conçu un fauteuil tout rond, imposant par ses dimensions (un mètre de diamètre), semblable à une bulle ou à une capsule spatiale. À partir des années 1960, Eero Aarnio a créé de nombreux meubles en plastique, souvent très colorés, tels les fauteuils *Pastil* (1967), *Serpentine* (1968), *Bubble* (1968), *Tomato* (1970) ou *Pony* (1973). Il est l'un des premiers designers de meubles à avoir fait de la décontraction une tendance. Son style, qui va à l'encontre de la mode scandinave des années 1950, s'inscrit néanmoins dans la tradition finlandaise, en particulier par l'emploi des formes arrondies. Parmi ses créations, il faut signaler la chaise empilable *U-023* (1972) ou, plus récemment, la table *Screw* (1991). Après la crise pétrolière de 1973, Eero Aarnio a abandonné les matières synthétiques et est revenu aux matériaux naturels. Ses meubles régulièrement réédités depuis les années 1990 sont des classiques du design du xx^e siècle.



Vues extérieures de la maison d'Eero Aarnio. Les constructions en bois, à l'écart du bâtiment principal, abritent chacune un sauna, équipement qui pourrait, à lui seul, résumer l'art de vivre à la finlandaise...

DANS LA FORÊT FINLANDAISE, CHEZ EERO AARNIO L'UNIVERS INDÉMODABLE D'UN GRAND DESIGNER DU XX^E SIÈCLE

Quand, à 30 ans, en 1962, après des études à l'Institut des arts industriels d'Helsinki, Eero Aarnio ouvre son bureau d'architecture d'intérieur et de design industriel, il inscrit d'abord son travail dans la tradition des designers finlandais de la première moitié du xx^e siècle. Il crée des meubles en matériaux naturels, réalisés artisanalement, comme le tabouret en osier *Jattujakkare*. Mais, convaincu que le design est synonyme de « renouvellement constant, de réévaluation et de croissance », il s'intéresse à la fibre de verre, dont il pressent rapidement tout le potentiel. « Le plastique, explique-t-il, donne aux designers une totale liberté de formes et de couleurs, ce qui fait naître des objets à mi-chemin entre le fonctionnel et le ludique - toujours fascinants. » Pour lui, l'emploi de ce matériau permet de briser les conventions et de concevoir des formes vraiment originales : en quelques créations, il devient le pionnier - et le maître - du design en matière plastique.

Sa chaise *Ball*, créée en 1963, est d'emblée passée à la postérité, comme y passeront *Pastil*, qui lui vaudra le prix de l'American Industrial Design (« *Pastil* est la forme la plus confortable qui puisse accueillir un être humain... », assure son créateur), et *Bubble*, l'une et l'autre créées en 1968.

La chaise *Tomato* (1971) dans la neige, devant la maison de son créateur. Les larges baies vitrées de la salle de séjour, dans lesquelles se reflètent les arbres alentour, s'accordent parfaitement avec leur environnement.



Eero Aarnio n'a jamais conçu le travail que comme un amusement. Créer le divertit, dessiner des objets le distrait, et il ne sait pas toujours si, en dehors du plaisir de les regarder, les objets auxquels il a donné naissance ont une utilité précise... C'est le cas de la célèbre chaise *Bubble* (1968) et des amusants *Pony* (1973), qui peuvent, au choix, être purement décoratifs ou bien servir de siège...



Un principe a guidé l'aménagement de la salle de séjour et de la maison tout entière : y faire entrer la lumière en grande quantité. Il est vrai qu'en Finlande, où l'on connaît plusieurs longs mois d'hiver, la lumière est un bien précieux. Ce souci explique la présence, sur le plan architectural, d'une longue baie vitrée, qui se prolonge, à l'extérieur, par une sorte de tonnelle.



Contrairement au fameux adage, Eero Aarnio a d'abord été prophète en son propre pays ; d'emblée, ses créations y ont été reconnues et la firme Adelta a entrepris de les éditer et de les diffuser. Mais, par-delà les frontières de son pays, ces créations ont connu un succès mondial : Eero Aarnio, en fait de design, a véritablement donné son style aux années 1960. Les raisons de ce succès se comprennent aisément. On a pu dire que ces objets étaient en accord avec la culture pop et l'esprit du moment. Sans doute. Ces créations iconoclastes, sortes d'objets d'un âge spatial fantasmé, contemporaines des premières expéditions autour de la lune, captent bien, effectivement, l'esprit des années 1960. Mais l'adhésion à l'air du temps n'explique pas tout. Les créations d'Eero Aarnio ont des qualités intrinsèques qui prouvent qu'elles ont été conçues pour durer : sensualité au toucher, lignes courbes, couleurs vives, sans parler du caractère profondément novateur des formes. On n'est pas en présence d'un éphémère phénomène de mode, mais on assiste, avec ces objets inattendus, à la création d'un nouvel âge des arts décoratifs. Du reste, beaucoup des productions d'Eero Aarnio sont devenues des objets cultes, désormais exposés dans les plus grands musées du monde (Victoria and Albert Museum à Londres, Stedelijk Museum à Amsterdam, MoMA à New York...) ou bien miniaturisés et collectionnés sous cette forme.

Aujourd'hui, avec la vogue des années 1960, les productions d'Eero Aarnio connaissent un engouement extraordinaire : le designer était à la mode au commencement de sa carrière ; il l'est toujours. Cela veut peut-être dire qu'il est indémodable...

À une trentaine de kilomètres d'Helsinki, en pleine nature, la maison d'Eero Aarnio est à la fois sa résidence d'habitation et son bureau. Cette maison, de prime abord, est identique à la plupart des maisons de Finlande : tout ouverte sur la campagne et sur le lac voisin - c'est-à-dire, plusieurs mois par an, sur des étendues enneigées -, elle a établi un accord parfait avec la nature. Elle est dûment pourvue d'immenses baies vitrées, par lesquelles la lumière entre sans compter, et de deux saunas traditionnels, en bois, à l'écart du bâtiment principal, équipements sans lesquels une maison, en Finlande, ne serait pas digne de ce nom. Des traditions architecturales de son pays, le designer a conservé le bois de pin, qui couvre de nombreuses parois et les principes d'aménagement des espaces fonctionnels, cuisine et salles d'eau, qui utilisent eux aussi, au sol, en lambris ou plan de travail, beaucoup de planches à l'état naturel.

Par-dessus tout, la maison d'Eero Aarnio lui ressemble et ressemble à ses créations. Elle en est, du reste, remplie : certains objets sont extrêmement connus, d'autres à l'état de prototypes, en attente d'éditeur ou en cours d'édition. Tous ont des formes insolites, mais ils sont si beaux, leurs lignes sont si naturelles, qu'ils semblent familiers.

La cuisine est très respectueuse des codes architecturaux finlandais : on y trouve beaucoup de bois de pin (tabourets, plans de travail, bûchettes à brûler...).

À l'origine d'une création d'Eero Aarnio, il y a un désir : celui de donner naissance à un objet capable de satisfaire pleinement et harmonieusement un besoin de l'homme. « Créer, confie-t-il, est un acte d'amour. » Et l'amour que le designer porte à ses créations n'est pas feint : il vit au milieu d'elles et en éprouve chaque jour les qualités, manière, peut-être, de préparer de nouvelles créations...





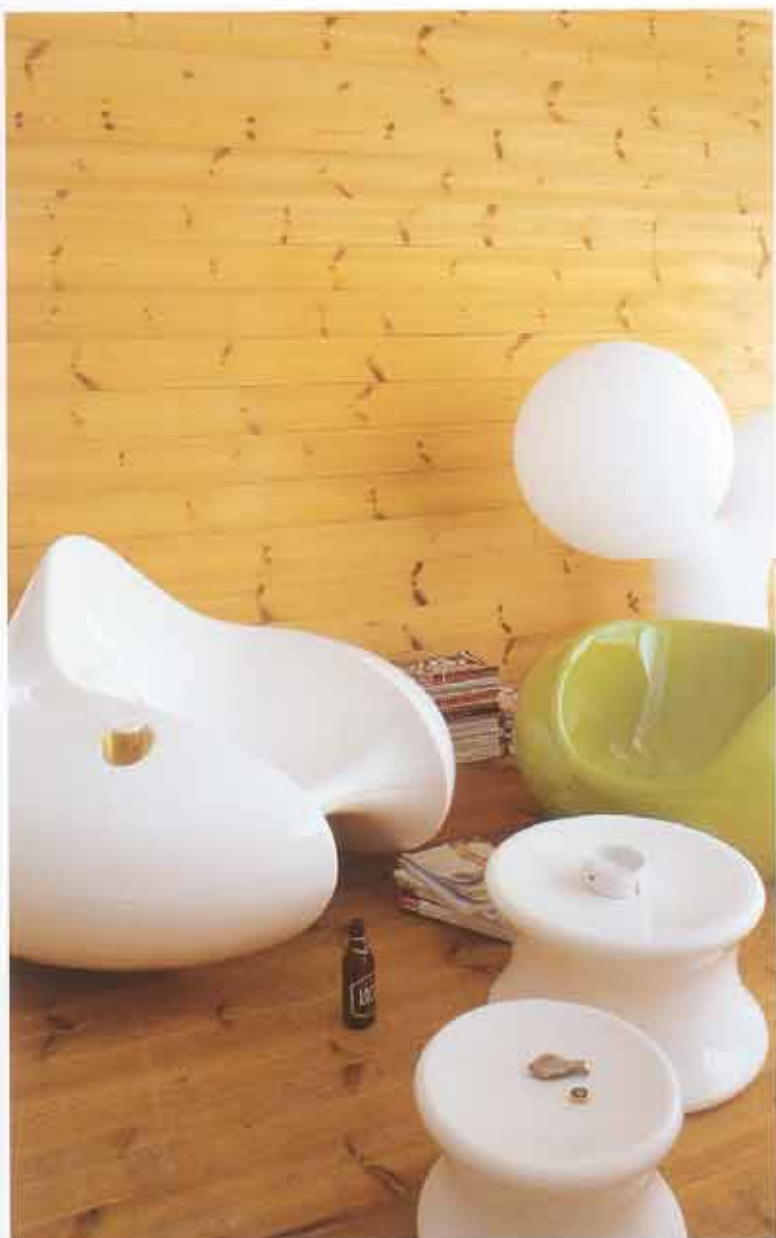


Sa maison lui ressemble, ce qui veut dire qu'elle ressemble à un artiste, car, si Eero Aarnio est surtout connu pour ses meubles et ses aménagements intérieurs, il est également graphiste et photographe - sa maison, du reste, sert de cadre à plusieurs travaux de ce type. Elle est également pleine d'humour - le designer en est rempli. En effet, Eero Aarnio, s'il est extrêmement sérieux, ne conçoit pas, en quelque domaine, de se prendre au sérieux... Il aime, par exemple, raconter un voyage qu'il fit, à 20 ans, à travers l'Europe. Il avait peu d'argent, une toute petite voiture, une Fiat 500, et, pour ces raisons, avait choisi, les croyant adaptés à ses moyens, les plus petits États du Vieux Continent : Liechtenstein, Vatican, Andorre, Saint-Marin, Monaco...



Derrière un *Puppy* orange, Eero Aarnio a réuni un assortiment de pochettes de disque, de publicités, de photos diverses qui mettent en scène ses principales créations, notamment les chaises *Bubble* et *Ball*.

Pour un designer, la célébrité commence quand ses créations sont miniaturisées et qu'elles deviennent, sous cette forme, objets de collection. C'est le sort qui a été réservé à la plupart des meubles créés par Eero Aarnio dans les années 1960 et 1970.



La légèreté et l'humour caractérisent également sa manière d'aborder son travail. De *Pony*, créé en 1973 - c'est un siège ludique en mousse de polyuréthane recouverte de tissu, qui a des allures de jouet mais des dimensions pour adulte -, de *Pony*, il explique par exemple : « Un fauteuil est un fauteuil, un fauteuil, un fauteuil... Mais un siège n'a pas nécessairement à être un fauteuil... Il peut être n'importe quoi d'ergonomiquement acceptable. Un siège peut par exemple être un petit poney doux, où l'on peut, au choix, s'installer à cheval ou s'asseoir de côté... »

En réalité, ce sont toutes les créations du facétieux designer - en particulier son *Puppy*, qui a vu le jour en 2005, petit cousin du *Pony* - qui invitent chacun, au gré de sa fantaisie, à chevaucher, à travers la Finlande ou ailleurs, vers des contrées imaginaires...

Depuis 1963, la chaise *Ball* est une des plus célèbres créations du designer. Ce modèle, réalisé avec la firme Erikson, comporte un téléphone et devient ainsi pleinement ce que son concepteur avait imaginé : une pièce dans la pièce...



Ce n'est pas dans le dessin de son sauna qu'Eero Aarnio a le plus innové : carrelage en céramique blanc pour la douche, lambris de pin naturel dans le sauna.

