

## SERVICE DES PUBLICS

### AIDE À LA VISITE, n° 33

Département pédagogique et culturel

#### ACCÈS

Les Arts Décoratifs  
107, rue de Rivoli  
75001 Paris  
Tel. : 01 44 55 57 50  
Renseignements : [www.lesartsdecoratifs.fr](http://www.lesartsdecoratifs.fr)

#### > Ouverture du musée

du mardi au dimanche de 11h à 18h  
nocturne le jeudi de 18h à 21h dans les  
expositions temporaires uniquement  
fermé le lundi

#### > Métro

Palais-Royal, Pyramides, Tuileries

#### > Autobus

21, 27, 39, 48, 68, 69, 72, 81, 95

#### > Parkings

Carrousel du Louvre, Pyramides

#### > Station Vélis

Station 1015

> Accès pour les personnes en situation  
de handicap : le musée est accessible  
par le 105, rue de Rivoli 75001 Paris

#### DÉPARTEMENT PÉDAGOGIQUE ET CULTUREL

#### > Pour les jeunes de 4 à 17 ans

ateliers parcours et visites guidées pour  
les groupes de 4 à 17 ans,  
renseignements et réservations  
mail : [jeune@lesartsdecoratifs.fr](mailto:jeune@lesartsdecoratifs.fr)  
Tél. : 01 44 55 59 25 / 75

#### > Pour le public étudiant et adulte

visites pour les groupes,  
renseignements et réservations  
mail : [adac@lesartsdecoratifs.fr](mailto:adac@lesartsdecoratifs.fr)  
Tél. : 01 44 55 59 26 / 75

#### TARIFS

##### > Droits d'entrée

plein tarif : 9,50 €  
tarif réduit : 8 €

##### > En individuel

programme des activités consultable sur  
[www.lesartsdecoratifs.fr](http://www.lesartsdecoratifs.fr)

##### > En groupe

**Visites guidées en français et en  
anglais, destinées au public jeune,  
étudiant et adulte**

##### Pour les jeunes (4-17 ans)

visites guidées (1h) en français :  
60 € / groupe  
visites guidées (1h) en anglais :  
68 € / groupe  
visites guidées (1h30) en français :  
90 € / groupe  
visites guidées (1h30) en anglais :  
102 € / groupe

##### Pour les étudiants (18-25 ans) de l'U.E

visites guidées (1h) en français :  
60 € / groupe  
visites guidées (1h) en anglais :  
68 € / groupe  
visites guidées (1h30) en français :  
90 € / groupe  
visites guidées (1h30) en anglais :  
102 € / groupe  
Pour les étudiants (18-25 ans)  
hors de l'U.E forfait d'entrée : 20 €

##### Pour les adultes (+ 26 ans)

visites guidées (1h30) en français :  
115 € / groupe + TR billet d'entrée  
visites guidées (1h30) en anglais :  
125 € / groupe + TR billet d'entrée  
visites guidées (2h) en français :  
133 € / groupe + TR billet d'entrée  
visites guidées (2h) en anglais :  
142 € / groupe + TR billet d'entrée

**Les groupes sont limités  
à 25 personnes maximum**

# SERVICE des PUBLICS

## AIDE À LA VISITE

N° 33

### LES ARTS DÉCORATIFS

département pédagogique  
et culturel

#### MAARTEN BAAS, LES CURIOSITÉS D'UN DESIGNER

Les Arts Décoratifs donnent carte blanche au designer Maarten Baas dans la galerie d'actualité du musée. Pour sa première exposition dans un musée parisien, le designer, connu pour ses réalisations iconoclastes et fantaisistes, imagine un univers dans lequel il fait référence aux cabinets de curiosités du XVI<sup>e</sup> siècle. Considéré comme un des piliers de la jeune génération de designers hollandais issus de la prestigieuse Design Academy d'Eindhoven alors dirigée par Lidewij Edelkoort, il obtient son diplôme en 2002 avec le projet *Smoke*. Cette série contribue largement à le faire connaître. Par le geste subversif de carboniser aussi bien des pièces emblématiques que des pièces plus récentes, il pose la question de la temporalité des objets et place son travail à la frontière entre le design et la performance. Il interroge ainsi la valeur des objets : valeur historique ? Valeur iconique ? Valeur marchande ?

Pour le musée des Arts décoratifs, Maarten Baas conçoit un environnement théâtral composé de plusieurs intérieurs dans lesquels il mêle des pièces anonymes à ses propres œuvres qui forment autant de scènes surréalistes sorties de son imaginaire. Par son œuvre expérimentale qui suscite la controverse, Maarten Baas bouleverse les idées préconçues et les standards en se forgeant son propre univers.



Fig. 1 : *Grandfather Clock*,  
2009, vidéo

#### Temps de visite conseillé : 1 h

Les Arts Décoratifs  
107, rue de Rivoli 75001 Paris  
Tél. : 01 44 55 57 50

## PLANS

### VITRINE 1

- > Piano, série *Smoke*, 2004, acajou brûlé, résine époxy
- > Armoire, série *Sculpt*, 2007, métal, placage noyer
- > Fauteuil, série *Smoke*, 2004, Bois brûlé, cuir, résine époxy
- > Tapis animal *Skin*, 2008-2009 laine d'alpaga, polyuréthane, jacquard
- > Seau à champagne, *Melting Dom Ruinart*, 2009, métal argenté
- > *Grandfather Clock*, série *Real Time*, 2009, résine, vidéo
- > Service *Haphazard Harmony*, 2009, porcelaine

### VITRINE 2

- > Rangement *The Chankley Bore : Kaar*, 2008, aluminium, caoutchouc, plastique
- > Rangement *The Chankley Bore : Boet*, 2008, aluminium, résine, feutre
- > Rangement *The Chankley Bore : Wiek*, 2008, aluminium, résine, triptyque vidéo
- > *World Clock New York, Paris, Shangai*, série *Real Time*, 2009, vidéo

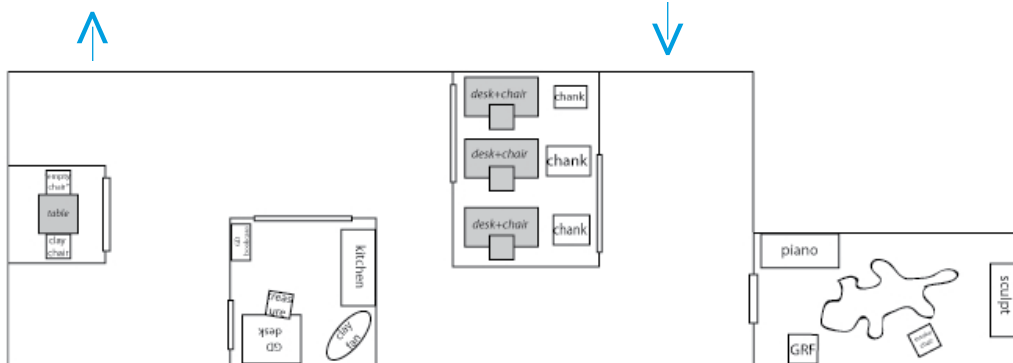
### VITRINE 3

- > Meuble à étagère, *Grey Derivations*, 2010, contreplaqué et résine laqués
- > Secrétaire, *Grey Derivations*, 2010, contreplaqué et résine laqués
- > Chaise série *Treasure Furniture*, 2005, bois de récupération aggloméré
- > Ventilateur, série *Clay*, 2007, argile synthétique laquée, métal
- > Loupe, Récompense créée pour le prix du « designer of the year », 2009, Miami
- > Coffret Maarten Baas DR Rosé 1998, collection Dom Ruinart
- > Cuisine, série *The Plain Clay Collection*, 2011, argile synthétique, acier, matériaux divers
- > Vidéo *Analog Digital Clock*, série *Real Time*, 2009, Vidéo, application pour ipad,
- > Rangement *The Chankley Bore : Sim*, 2008, aluminium, résine, feutre
- > Tabourets *Mutation*, peignes *Chinese Objets*, 2008, orme, plastique, paulownia

### VITRINE 4

- > Chaise *The Empty chair*, 2011, Créée pour la campagne d'Amnesty International, argile synthétique laquée, métal
- > Chaise, série *Sculpt*, 2007, acier inoxydable,
- > Vidéo *Sweepers Clock*, série *Real Time*, 2009, vidéo

## NOTES



## BIBLIOGRAPHIE

> Baas, *Baas & den Herder*, 2009

## SITES INTERNET

www.maartenbaas.com

<http://www.lesartsdecoratifs.fr/francais/accueil-292/une-486/francais/arts-decoratifs/expositions-23/actuellement-501/dans-la-galerie-d-actualite-610/maarten-baas-les-curiosites-d-un/>

<http://www.jurgenbey.nl/flash.html>



Fig. 15 : *Hey Chair, be a bookshelf*, 2006

### Crédits photographiques :

©Photos Les Arts Décoratifs, Paris/Jean Tholance. Tous droits réservés fig. 1, 2, 3,4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,15.

## COLLECTIONS ET INSTALLATIONS

### À travers la fenêtre

Il y a un prolongement du travail du designer dans la scénographie de l'exposition. Cette installation replace ses créations *in situ*, confrontés à des objets anonymes chinés aux puces par le designer puis peints en gris pour les différencier. Cette mise en scène très théâtrale et mystérieuse se distingue de la présentation traditionnelle sacralisante de l'objet dans un cadre muséal. Ce parti pris s'inscrit dans la volonté de recréer des cabinets de curiosités contemporains où les objets de Maarten Baas sont des curiosités au sein de l'univers du design.

### Série *Smoke*, 2002

L'artiste carbonise des pièces de mobilier de designers ou anonymes, puis elles sont solidifiées par de la résine. Cette démarche pose la question de la temporalité des objets et de leur nécessité à demeurer dans leur état d'origine. Maarten Baas refuse volontairement de s'exprimer sur ce geste préférant laisser à chacun sa propre interprétation : est-ce un manifeste ? Un parricide ? Du recyclage ? Une renaissance ?

### Série *Clay*, 2006

Ce mobilier est réalisé à partir d'une armature de métal recouverte d'argile synthétique colorée, moulée à la main. Chaque pièce est unique et semble remettre en cause les standards du design par ses proportions peu banales, son instabilité et ses traces de modelage. Elles sont empilables et conçues en petites séries.

### Série *Sculpt*, 2007

Un modèle réduit est d'abord conçu grossièrement à la main. Il est ensuite agrandi à taille réelle, créant un décalage entre le modèle ébauché et la finition rigoureuse du meuble. L'objet est comme vu dans un miroir déformant, évoquant le conte *Alice au pays des merveilles*, de Lewis Carroll.

### Série *The Chankley Bore*, 2008

Cette série est une commande de l'éditeur anglais Established & Sons. Conçues en totale liberté, les formes de ces objets sont purement intuitives et semblent extraites de dessins d'enfants. Le titre de cette série est intraduisible, n'ayant pas vraiment de sens.

### Série *Real Time*, 2009

Baas réalise des films de 12h, qui s'adaptent à différents supports dans lesquels il met en scène des acteurs indiquant l'heure en temps réel. *Grandfather Clock* est un écran monté dans une horloge qui montre un homme dessinant successivement le mouvement des aiguilles. *Sweepers Clock* montre des gens en train de balayer des ordures. *Analog digital Clock* présente, derrière un écran rétro-éclairé laissant apparaître la matrice d'une horloge digitale, un personnage qui masque ou révèle les composants des chiffres digitaux.

### Série *Dom Ruinart*, 2009

Baas fait le design du seau à champagne, du coffret et de la bouteille Dom Ruinart Rosé et Blanc 1998, pour le 50<sup>ème</sup> anniversaire de la cuvée.

## ANALYSE CRITIQUE ET PROLONGEMENTS DANS LES COLLECTIONS PERMANENTES DU MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS

---

Axes de réflexions critiques qui ouvrent sur des notions à réexploiter

### Rendre l'objet unique

Baas, au travers de son mobilier, fait l'éloge de la maladresse, de l'imperfection ou plutôt d'une certaine forme de perfection. Il recherche une harmonie dans la diversité pour rompre avec le standard. Cela passe alors par une valorisation du défaut, de l'anomalie, de l'inachevé. La série *Clay* emploie la série différenciée par le modelage pour rendre chaque pièce unique. Cette problématique avait déjà été traitée auparavant par Gaetano Pesce (1939) dans la série de vases *Amazonia* en 1998.

### Moyen d'action du caractère unique de l'objet :

- > Valorisation des anomalies (carbonisation, modelage...)
- > Emploi de techniques artisanales
- > Maarten Baas // Gaetano Pesce, (fig. 9)
- > Maarten Baas s'oppose à Jasper Morrison dans la relation forme / fonction. Alors que Morrison prône un design où la forme suit la fonction, Baas, lui, recherche des formes qui débordent leurs fonctions.

### Détourner

Le détournement n'est pas tant une volonté d'écologiste militant pour le recyclage que la volonté de questionner la péremption de l'objet. Par sa série de chaises *Hey chair, be a bookshelf*, il crée une métaphore de l'art qui, comme un végétal, pousserait. Elle est conçue à partir d'une chaise sur laquelle viennent s'assembler toutes sortes d'objets récupérés et unifiés par la même couleur, comme avait pu le faire précédemment Jurgen Bey (1965) dans sa série d'assises *Kokon* en 1997 (\*voir référence site). On retrouve cette même démarche dans les tabourets *Mutation*, hybridation de bois et de plastique, ainsi que dans la chaise série *Treasure Furniture* faite de bois de récupération aggloméré.

### Moyen d'action :

- > Réinterprétation un mobilier préexistant (entier ou fragments),
- > Hybridation, accumulation (fig. 10 ; 12 ; 14)

## QU'EST-CE QU'UN CABINET DE CURIOSITÉ AUJOURD'HUI ? QUELLE TRADUCTION CONTEMPORAINE PEUT-ON EN FAIRE ?

---

L'expérience émotionnelle de l'objet est au cœur de la pratique des collections. L'indéfinissable, l'énigmatique et le mystérieux auxquels renvoie l'objet le rendent plus séduisant encore et permet au collectionneur d'ouvrir son imaginaire car la collection est une forme de création. L'exhibition de ses possessions est une façon de se singulariser, c'est une forme d'extension de soi.

> L'objet de collection n'est plus seulement une antiquité, un trésor ancien mais peut être également un produit neuf, fabriqué spécifiquement dont la fonction première n'est pas l'usage mais la capacité à être collectionné. L'activité de collection est alors « *l'essence même de la consommation* ».

> Avec le développement d'Internet et des nouveaux médias, est ce que le cabinet de curiosité contemporain ne serait pas une sorte de base de données pour recréer un microcosme à son image ?

### Objectifs pédagogiques :

Penser le cabinet de curiosité contemporain

Composer son cabinet de curiosité

Appréhender le rapport du designer à l'imaginaire

Pouvoir analyser l'identité d'un objet au-delà de sa fonction (histoire, références)

Comprendre le parti pris du designer dans la création d'objets narratifs (valeur signe, valeur historique, valeur iconique, valeur marchande)

## MAARTEN BAAS EN QUELQUES DATES

---

1978 : née à Arnsberg en Allemagne

2000 : rentre à la Design Academy d'Eindhoven aux Pays-Bas

2002 : diplômé grâce à la série *Smoke*

2004 : expose la série *Smoke* à la galerie Moss à New York

2005 : fondation avec Baas den Herder de l'atelier Baas & den Herder

2006 : série *Clay Furniture* proposée au salon du Meuble de Milan

2007 : série *Sculpt* proposée au salon du Meuble de Milan

2008 : série *The Chankley Bore*

2009 : série *Real Time* révélée au salon du Meuble de Milan

2009 : coffret et seau à champagne pour Dom Ruinart

« Les machines et les ordinateurs ont, en grande partie, effacé les lignes spontanées dans le design. Tout est désormais programmé pour réaliser des choses absolument droites et faciles à produire. Nous sommes constamment entourés d'objets très rationnels, ce que je regrette ! En tant que designer, je fais rarement appel aux lignes droites. Je préfère dessiner des lignes qui paraissent tout juste tracées à la main. »

Maarten Baas, 2010

### LE DESIGNER ET L'IMAGINAIRE

#### Qu'est ce que l'imaginaire pour le designer ?

Dans le cas de Maarten Baas, le designer est un créateur de fictions, de nouveaux imaginaires. Il est le lien entre l'imaginaire et le réel.

Le designer se raconte des histoires pour faire émerger une idée, c'est pour lui une méthode de création. Par ce biais, il met en place des scénarii (d'utilisations).

Comment, alors, prend-il en compte l'imagination dans sa pratique ?

#### Quels sont les objets les plus imprégnés de récits ?

Par une valorisation hédoniste de l'objet, Baas renvoie au plaisir esthétique et sensoriel que procure l'objet. Il lui confère alors une identité. La forme déborde, va au delà de la fonction.

#### Comment le designer développe-t-il son imaginaire ?

Moyen d'action :

Influence du passé, importance de l'enfance, les fantasmes, étrangeté de la nature.

Mise en parallèle entre les mises en scène de Maarten Baas et les cabinets de curiosités du XVI<sup>e</sup> siècle dont certaines pièces sont présentes dans les collections permanentes.

(voir département Moyen-Âge Renaissance, niv. 3, salles 6, 7, 8, 9)

#### Qu'est-ce qu'un cabinet de curiosité ?

Les cabinets de curiosités désignent des lieux dans lesquels on conserve et présente une multitude d'objets rares ou étranges collectionnés. On définit en général le cabinet de curiosités comme un microcosme ou résumé du monde. L'objectif des curieux n'est pas d'accumuler ou de répertorier la totalité des objets de la nature et des productions humaines mais plutôt de pénétrer les secrets intimes de la nature par ce qu'elle propose de plus fantastique. Ces pièces sont des supports au développement d'un imaginaire au service des arts et des sciences.

### Retour à l'enfance

L'art moderne a détourné les codes de l'enfance pour transgresser le standard. Beaucoup d'artistes d'avant-garde se sont inspirés de la fraîcheur expressive et de la spontanéité enfantine. Le designer, lui, tend à une déformation des objets. L'exemple le plus populaire est sans doute le design adopté par l'éditeur Alessi qui emploie un langage formel anthropomorphe pour créer un lien sensible avec l'utilisateur.

#### Moyen d'action :

> Lignes souples, irrationnel, instabilité, anthropomorphisme

Maarten Baas // Memphis (fig. 11)

### Ré-enchanter le quotidien

Nous vivons dans une société entièrement régie par le *story telling*. Qu'elles soient belles ou tristes, les histoires font rêver. Ce potentiel de rêve permet l'adhésion du public à l'objet. Son histoire le met en valeur, fait sa spécificité, le rend unique. Ce type de design tend à créer une histoire mythique de l'objet où il sert de médiateur entre les individus. La valorisation utopique de l'objet renvoie à une logique sociale de l'objet.

#### Moyen d'action :

> L'objet support d'une narration, transitif design... (fig. 8)

### Artiste, artisan ou designer ?

Maarten Baas, par son rapport à la matière, cherche un regard nouveau sur l'objet fonctionnel, en s'inscrivant plus dans la lignée du mouvement Arts & Crafts ou des guildes du Moyen-Âge, plutôt que dans une vision du design industrialisé et standardisé. La plupart de ses productions sont des pièces uniques ou de petites séries (de 3 à 20 exemplaires). Baas conserve un mode de fabrication artisanal réalisé avec ses dix collaborateurs. En 2005, le designer fonde un atelier situé près d'Eindhoven, qui lui permet de diffuser sa production de façon autonome.

#### Moyen d'action :

> Ce travail de design dit « d'édition » permet d'interroger auprès des élèves la définition même du design, et les différents secteurs qu'il recouvre. On sent fortement les influences de grands artistes sur son travail, notamment Arman pour sa série *Smoke*.

> Maarten Baas // Alexandre Noll (fig. 13)





Fig. 2 : Rangement *The Chankley Bore*, 2008



Fig. 3 : Chaise empilable *Clay*, 2006



Fig. 6 : Chaise *The Empty chair*, 2011



Fig. 4 : Fauteuil *Smoke*, édition Moooi, 2002



Fig. 5 : Armoire *Sculpt*, 2007



Fig. 8 : Chaise *prince impérial*, Garouste et Bonetti, 1985



Fig. 9 : Fauteuil *Dalila Tre*, Gaetano Pesce, 1980



Fig. 10 : Fauteuil *Poltrona di Poust*, Alessandro Mendini, 1979



Fig. 11 : Vase, Memphis, Matteo Thun 1983



Fig. 12 : Meuble *Brosse*, Inga Sempé, 2003



Fig. 13 : Chaise, Alexandre Noll, 1946/1947



Fig. 7 : Mise en scène des objets de l'exposition



Fig. 14 : Seau, Delo Lindo, 2001