



# Endless Talents from an Undefinable Designer

“Smoke” and “Clay” are two of the most celebrated furniture designs of the Wunderkind, **Maarten Baas**. Young, talented, unapologetic and already at the top of his game, **Dewald Haynes** of Indonesia Design was eager to interview him and try to “define” what it is that makes him such a success. In the design world, however, success cannot be defined nor can design itself; it seems more that it finds you while you are expressing your passions and ideas. Maarten is such a designer that managed to be noticed for his genius, which seems to be

INTERVIEW BY Dewald Haynes PHOTO BY Job Jonathan Schlingemann

Many of your designs are made to look hand-made and rough, but how long does it actually take to create a piece? How much work goes into the actual manufacturing?

As always, the more it looks as if it's easy to do, the harder it in fact is. To make a straight smooth design is actually much easier than making it asymmetrical or crooked. We make every piece by hand, in a small studio in The Netherlands. Bas den Herder is my business partner, who started “Den Herder Production House”, to produce this kind of hands on product. For instance, the claying of furniture is a very special technique that only people from Den Herder Production House can do, as they are specially trained.

How much of your personality reflects in your design?

Quite a lot, although every personality is a collection of a lot of characteristics, and so is my furniture. I design very much from my own interest, my own feeling, like an artist. My furniture is more expressive than I am in general, but still I think by seeing all the pieces together,



it says quite something about who I am and how I see things.

**Are all your designs born from intuitive impulses or where does inspiration come from for you?**

Yes, mostly by intuition, but that intuition comes also from somewhere. The "food" for my intuition is always around me. What do I see, what do I feel? Based on this, I make my designs.

**You often decline commercial design projects and prefer to design your own ideas, how did you manage to keep your profession profitable while being unconventional and original?**

I was lucky to have a successful start with 'Smoke', which I could reproduce in several variations. And my early collaboration with Bas den Herder was very helpful. But still it's difficult to make a living of design objects. Now that I'm in the category and of interest to galleries and auctionhouses, I get paid for my effort, but as a starter it's almost impossible to get a proper pay check with these kinds of experimental designs.

**While in college your first commercial success was the "Knuckle Candleholder". As no stranger to design success what would you define good design to be personally?**

I never "define" things. I don't like the word, as it suggests a limit, a "finish", which is not there. Once I define something as good or bad, I limit my ways of thinking. I'm always open to see what could surprise me in whatever way.

**What can we expect from you in the near future?**

There are many plans. Theatre, architecture, films. I play around in every field where I feel I can do something.

**Have you ventured much into the lucrative Asian market?**

No. Firstly I think my designs are not so accessible for the Asian market. Asians have in general a different taste than Europeans or Americans. And I don't want to change my way of working for marketing reasons. So if it doesn't sell in Asia, it's not meant to be...

**Exploring ideas such as "there is**

**more to a chair than having four legs", you have created bookshelves out of chairs, are you having fun with design or is there a more serious philosophy behind it?**

Having fun with design is quite a serious thing to do. And also by putting things upside down and giving them the weirdest functions, could be liberating from a certain narrow minded way of thinking.

**Banyak desain Anda dibuat untuk terlihat seperti buatan tangan dan kasar, tapi sebenarnya berapa banyak waktu yang dipakai untuk membuat sebuah karya?**

Seperti biasa, semakin terlihat seolah-olah itu mudah dilakukan, pada kenyataannya itu semakin sulit. Untuk membuat desain yang lurus sebenarnya jauh lebih mudah daripada membuat bentuk asimetris atau bengkok. Kami membuat setiap bagian dengan tangan, di sebuah studio kecil di Belanda. Bas den Herder adalah mitra bisnis saya, yang mengerjakan "Den Herder Production House", untuk menghasilkan produk-produk ini. Misalnya, clayng furniture adalah teknik khusus yang hanya orang-orang dari Den Herder Production House yang dapat melakukannya, karena mereka sudah ahli di bidangnya.

**Berapa banyak dari kepribadian diri Anda dicerminkan dalam desain Anda?**

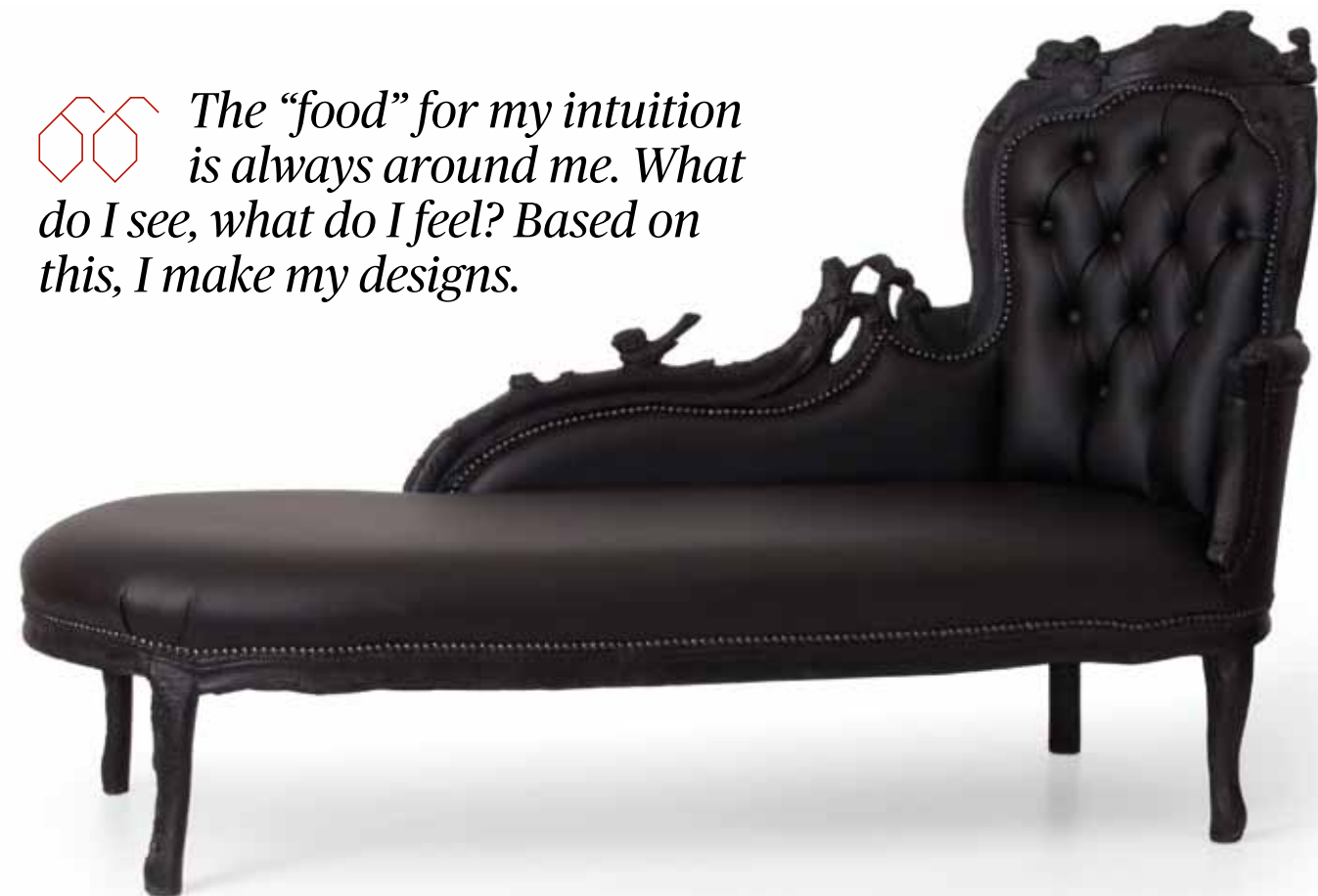
Cukup banyak, meskipun setiap kepribadian adalah kumpulan dari banyak karakteristik. Demikian halnya juga dengan furnitur saya. Banyak dari desain saya yang muncul dari minat saya sendiri, perasaan saya sendiri, seperti halnya seorang seniman. Furnitur saya lebih ekspresif daripada pribadi saya pada umumnya, tetapi jika dilihat secara keseluruhan, desain saya mengungkapkan sesuatu tentang siapa saya dan bagaimana saya melihat segala sesuatunya.

**Apakah semua desain Anda lahir dari intuisi Anda yang impulsif atau dari inspirasi yang datang kepada Anda?**

Ya, sebagian besar lewat intuisi, tapi intuisi itu juga datang dari suatu tempat lain. "Makanan" bagi



*The "food" for my intuition is always around me. What do I see, what do I feel? Based on this, I make my designs.*



intuisi saya selalu hadir di sekitar saya. Apa yang saya lihat, apa yang saya rasakan? Berdasarkan ini, saya membuat desain saya.

**Anda sering menolak proyek desain komersial dan lebih memilih untuk merancang ide-ide Anda sendiri. Bagaimana Anda menjaga profesi Anda tetap menguntungkan ketika sedang mendesain sesuatu yang tidak biasa dan original?**

Saya cukup beruntung saat memiliki awal yang sukses bersama Smoke yang bisa saya reproduksi lagi dalam beberapa variasi desain. Dan, kolaborasi awal saya dengan Bas den Herder itu sangat membantu. Namun, masih sulit untuk murni mencari nafkah dengan cara mendesain benda-benda seperti ini. Sekarang saya sudah cukup mapan dan membuat kalangan galeri-galeri dan rumah lelang tertarik dengan saya sehingga saya dibayar untuk itu. Tetapi sebagai pemula hampir mustahil

untuk mendapatkan pendapatan yang bagus saat mendesain sesuatu yang eksperimental.

**Saat di perguruan tinggi sukses komersial pertama Anda adalah desain "Knuckle Candleholder". Sebagai seseorang yang tidak asing saat membuat kesuksesan, apa yang Anda definisikan sebagai desain yang baik secara pribadi?**

Saya tidak pernah "mendefinisikan" sesuatu. Saya tidak suka kata tersebut, karena menunjukkan sebuah batas, sebuah "akhir", yang sebenarnya bukan seperti itu. Setelah saya mendefinisikan sesuatu itu baik atau buruk, saya membatasi cara saya berpikir. Saya selalu terbuka untuk melihat apa yang bisa mengejutkan saya dengan cara apapun.

**Karya apa yang bisa kita tunggu dari Anda dalam waktu dekat?**

Ada banyak rencana. Teater, arsitektur, film. Saya bermain-main di segala bidang di mana

saya merasa saya bisa melakukan sesuatu.

**Apakah Anda sudah menelaah bahwa pasar Asia cukup menguntungkan?**

Tidak. Pertama-tama saya pikir desain saya tidak begitu cocok untuk pasar Asia. Secara umum, orang Asia memiliki cita rasa yang berbeda daripada orang Eropa atau Amerika. Dan saya tidak ingin mengubah cara saya bekerja untuk alasan-alasan marketing. Jadi jika tidak terjual di Asia, mungkin itu sudah takdirnya...

**Anda pernah mendesain sesuatu dan mengatakan, "there's much more to explore other than a chair must have four legs". Apakah Anda bersenang-senang saat mendesain itu atau apakah ada filosofi yang lebih serius di balik itu?**

Bersenang-senang dengan desain merupakan hal yang cukup serius yang dapat dilakukan. Dan juga dengan meletakkan hal-hal yang terbalik dan memberi mereka fungsi aneh, bisa