Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

Herausgeber: Hochparterre

Band: 6 (1993)

Heft: 9

Artikel: Entwerfen als Puzzlespiel : Alltagsprodukte entwirft der Mailänder Designer Enzo Mari am liebsten

Autor: Häberli, Alfredo W.

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-119821

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

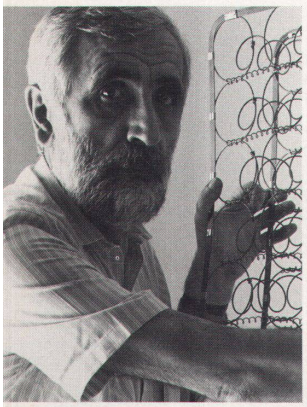
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 05.07.2025

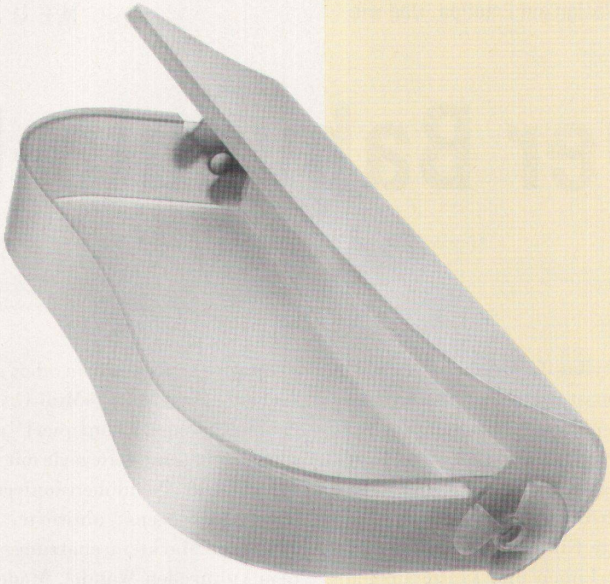
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Enzo Mari – Designer in Mailand – Meister der Geschichte und des Designs (links)

Der Kunsstoffbehälter «Flores» – ein Entwurf für Danese



Bilder: Aldo Ballo



Entwerfen als Puzzlespiel

Enzo Mari ist ein italienischer Produktdesigner. Seine Leidenschaft ist der Entwurf von Alltagsprodukten. Bekannt wurde er auch durch eine Reihe von ausserordentlichen Ausstellungen. Der Designer Alfredo W. Häberli hat Enzo Mari in Mailand besucht.

16 Tiere. Sie passen sich an und ergänzen sich: der Fuchs und die Schlange; das Kamel und der Ameisenbär, das Känguruh und der Elefant. Sie leben miteinander in einer kleinen Welt von 34 cm x 24 cm x 3 cm. Die Tiere sind in ihrer Abstraktion, in der zeichenhaften Reduktion gut erkennbar. Die Welt der Tiere, die Welt der Kinder und die der Erwachsenen finden zusammen zu einem faszinierenden Puzzle, das schöpferische Fähigkeiten fördert und Freude am Spiel vermittelt. «16 Animali», im Jahre 1957 in Holz ausgeführt, 1963 in Papier und 1972 in geschäumtem Kunststoff, gehört zu den bekannten Entwürfen Enzo Maris. Das Spiel lebt vom Aufteilen einer Fläche und von der Anpassung der Vielfalt an Regeln. Im Studio Mari liegen noch ursprüngliche Prototypen aus Holz herum. In einer Selbstverständlichkeit spazieren sie über ein Regal oder werden als Briefbeschwerer benützt. Im Licht des Studios scheinen sie zu leben. Sie sind seit Jahren unterwegs, ohne an Ausstrahlungskraft verloren zu haben.

Kleine Gegenstände

Mari interessieren die kleinen Probleme der Dinge. Er schaut auf sein Pult und sinniert: «Designer sind Verneiner. Sie suchen. Sie glauben immer, dass etwas nicht gelöst ist. Ein wahrer progettista schaut aus dem Fenster, das ja die Öffnung zur Welt ist, und wird leidenschaftlich. Er glaubt, dass mit Entwürfen und Projekten die Welt verändert werden kann.» Diese Pragmatik, diese Neugier und der Wille, unmittelbar etwas tun zu wollen, fehle den jungen Designern von heute.

Der Behälter «Flores», 1992 für Danese entworfen, ist ein Beispiel für Maris Haltung.

Oft ist eine ganz alltägliche Situation sein Ausgangspunkt, zum Beispiel das Chaos, die unaufgeräumte Fläche auf dem Schreibtisch etwa. Den Prototyp von «Flores» in der Hand erklärt er: «Mich interessiert es einerseits, auf welche Weise so ein Objekt gebraucht werden kann. Daraus entwickle ich meinen Entwurf. Andererseits steht die plastische Ausformung einer Skulptur im Zentrum. Diese soll Griffmöglichkeit bieten und auf die technische Eigenart eines Weichkunststoffs reagieren. Erst beim zweiten Blick fällt das Gelenk auf, der Drehpunkt. Darin steckt die Arbeit. Das Gelenk erlaubt es, den Deckel auf einfache Art abzunehmen. Gleichzeitig wird der Deckel, wenn man ihn öffnet, von diesem Gelenk arretiert.» Neugierig ein Bedürfnis erkunden und mit einer kleinen Erfindung darauf reagieren – das ist Maris Methode.

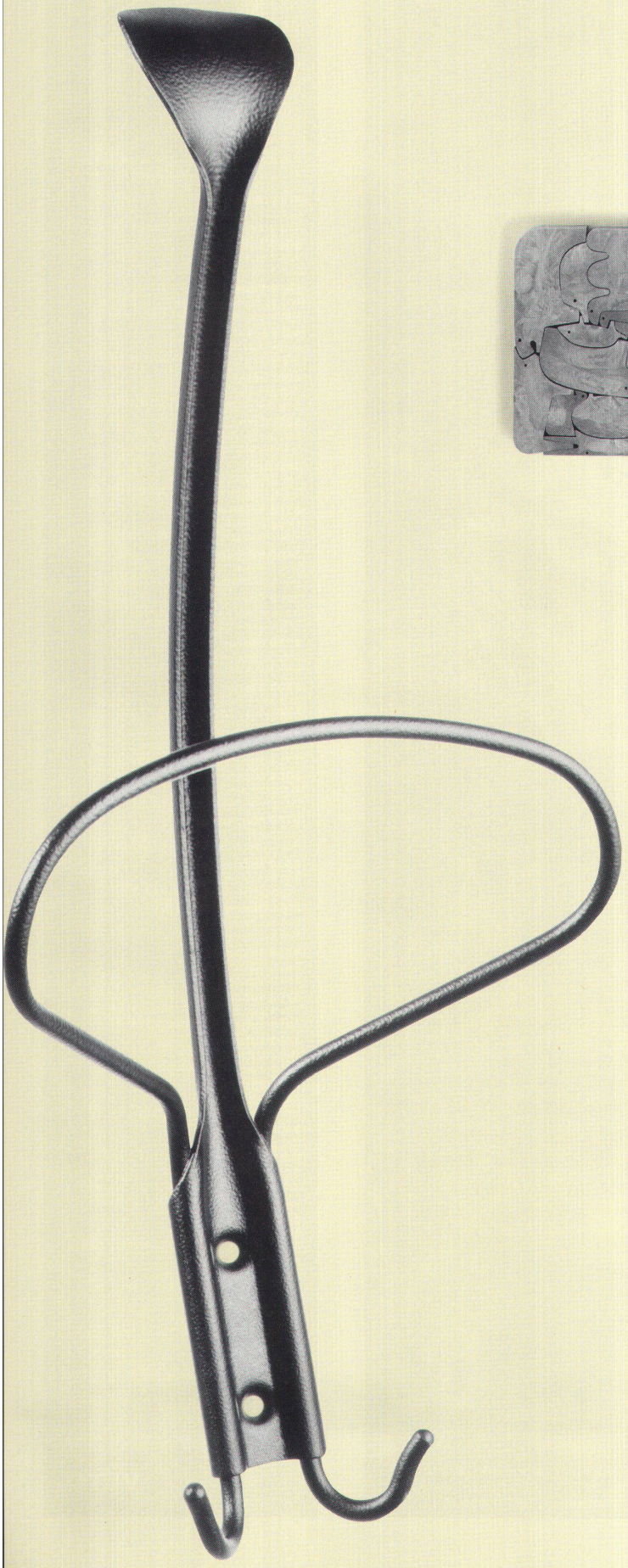
Drahthaken für Kleider

Eine weitere Eigenart von Mari ist, dass er sich auch in der Zeit der hochindustriellen Fertigung für einfache Verfahrensweisen interessiert. Seine Antwort zum Beispiel auf die Frage: «Wie sollen Kleider aufgehängt werden?» heisst «Museo»: Ein Stück Draht wird zu einem Kleiderhaken gestaltet, formal perfekt und ausdrucksstark. Für diese elegante Lösung vertraut Mari auf die archaischen Fertigungsweisen des Stanzens und Pressens.

Fügen und Verbinden

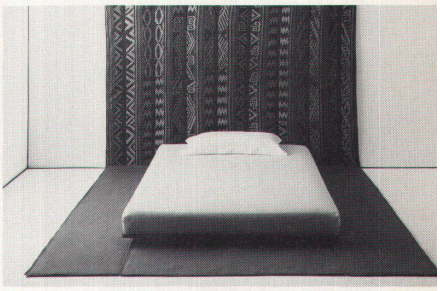
Enzo Mari ist Verteidiger einer klassischen Auffassung von Design. Seine Entwürfe kreisen immer wieder um zwei Themen: Material und Konstruktion. Intensiv beschäftigt er sich zurzeit mit Holz und den Möglichkeiten des Fügens und Verbindens. Er bereitet seine Projekte ausführlich vor, stellt Studien über Holz an und macht Ausflüge in die Geschichte der Technologie und Kultur: «Die Nachfrage nach Holzprodukten ist gestiegen. Wir haben aber die Beziehung zur Eigenart des Holzes verloren, denn wir gehen nur mehr mit zugeschnittenen Normleisten um, die von der Grossindustrie geliefert werden, und wissen nicht, wie stark diese neuen Bedingungen und Fertigkeiten auch die Verbindungen bestimmen.» Beim Tisch «Don Giovanni», entworfen für Zanotta, hat Mari als Verbindung ein Aluminiumgussteil entwickelt, hochglanz poliert, das tausendfach reproduziert werden kann. Das Gussteil spricht eine klare konstruktive Sprache. Formal zurück-

Der Kleiderhaken – Maris Entwürfe wollen das Selbstverständliche



Das Puzzle aus 16 Tieren, entworfen 1957, bis heute in Gebrauch

«Tapetto volante» für Interflex – das Bett wächst in den Raum



haltend gestaltete er Beine und Querleisten des Tisches innerhalb des engen Rahmens, den die Vorfabrikation zulässt. Ist die Verknüpfung der Teile gelöst, zieht sich Mari als Gestalter zurück. Der Benutzer kann den Tisch bestellen, den er braucht. Bei «tapetto volante», einem Bettsystem für Interflex aus dem Jahr 1992, zerlegt Enzo Mari das Thema Bett in überschaubare Teile. Das Verbindungsproblem löst er ähnlich wie beim Holztisch mit einem industriell gefertigten Eckteil aus Aluminiumguss. Wie beim Tisch sind auch hier Breite und Länge variabel. Die Profile, aus Aluminum gezogen, werden gesteckt und mit einem Lattenrost verschraubt. So bilden sie zusammen mit den Beinen die Tragkonstruktion. Das Thema «Schlafen» trägt Enzo Mari aber auch fort in die Welt der Gefühle. Dazu gehören eine Reihe von Accessoires, die Mari für rund ums Bett entworfen hat: Die gepolsterte Rückenwand mit Spitzen oder der Wandteppich mit Bildern von Raffael. Anlässlich der letzten Mailänder Möbelmesse hat Mari eine Reihe renommierter Kollegen eingeladen, für sein Bett Wandteppiche zu entwerfen.

Sense und Sichel

Einerseits beschäftigt sich Enzo Mari damit, Alltagsprodukte zu verbessern. Daneben wurde er aber auch bekannt durch eine Reihe ausserordentlicher Ausstellungen, in denen er seine Erkenntnisse zum Design vorgestellt hat. «Perché una mostra di falci?» fragte eine Ausstellung über Sichel und Sense in Mailand. «Der wichtigste Grund für die Schönheit dieser Objekte liegt in der Art des Bedürfnisses, das sie erfüllen. Sie sind geknüpft ans Leben und Sterben. Die Sense ist dafür ein Symbol. Perfekt ist die Sense deswegen, weil sich bei diesem Gegenstand der Bauer mit seinem klaren Bedürfnis und der Schmied mit seinem Können treffen. Ich hänge nicht an Primitivismus oder an einer alten Form von Landwirtschaft. Was ich an der Sense sehe, sind exemplarische Qualitäten: Ihre Form ist nur nützlich und ökonomisch. Alle Blödeleien, die den Designern manchmal in den Sinn kommen, fehlen.»

ALFREDO W. HÄBERLI