

# Ein Sessel wie ein Statement

Autor(en): **Rombach, Mirjam**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **35 (2022)**

Heft 3

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1006141>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Ein Sessel wie ein Statement

Das Lausanner Designstudio Big-Game erweitert seine Polsterkollektion. «Extra Bold» ist so kühn wie konsequent.

Text: Mirjam Rombach



Trotz seiner reduzierten Form sitzt es sich bequem im «Extra Bold», schliesslich soll er Alltagsobjekt sein und nicht Ausstellungsstück.

Nur die sich überkreuzenden Beine erinnern an seine Verwandten. Ansonsten hat der «Extra Bold» wenig gemeinsam mit einem gewöhnlichen Sessel. Er besteht aus zwei gepolsterten, U-förmigen Zylindern, die ungefähr den Durchmesser einer Grapefruit haben. Das Halbrund des längeren Zylinders bildet gleichzeitig Arm- und Rückenlehne. Der untere ersetzt die Sitzfläche – die massgebliche Eigenschaft des traditionellen Stuhls. Entworfen haben ihn die Designer des Lausanner Kollektivs Big-Game. Augustin Scott de Martinville, Grégoire Jeanmonod und Elric Petit mochten die Idee des freien Sitzens, das weniger an die typischen Charakteristika eines Stuhls gebunden ist. «Wir wollten etwas entwickeln, das mit dem Körper im Dialog ist», sagt Scott de Martinville.

Wichtige Referenz für den extradicken Sessel war für die drei das norwegische Design der Siebzigerjahre. Allen voran die Arbeit des Gestalters Peter Obsvik: Neben dem Kinderstuhl «Tripp Trapp» hat Obsvik auch exzentrische Sitzmöbel wie den «Garden Chair» gestaltet, der eher einem Baum als einem Stuhl gleicht. «In Sachen Ergonomie war Obsvik seiner Zeit weit voraus», sagt Elric Petit, «seine Entwürfe basierten auf der natürlichen Bewegungsfreiheit des Körpers». Die nächste Position, so propagierte der Norweger, werde immer die beste sein.

Auch «Extra Bold» fordert seine Nutzerinnen heraus. Wer sich – etwas zaghaft – auf ihm niederlässt, fürchtet anfangs, mit dem Gesäss zwischen die Rollen zu rutschen. Die vermeintlich banale Haltung des Sitzens will aufmerksam ausgeübt sein. Der Sessel animiert müde Nutzer, auf ihn zu reagieren und aktiv eine passende Position zu suchen. Dass dies gelingt, liegt an der intensiven Auseinandersetzung der Industriedesigner mit Proportion und Form. In zahlreichen Tests optimierten sie die Sitzhaltung und loteten die Balance zwischen Ästhetik und Komfort aus. Denn trotz der markanten, skulpturalen Silhouette ist für sie klar: «Extra Bold» soll ein Gebrauchsgegenstand für den Alltag sein, kein Ausstellungsstück. Dass es sich bequem darin sitzen lässt, ist deshalb zentral.

#### Einfache Geometrie, raffinierte Konstruktion

Die Neuentwicklung «Extra Bold» ist das jüngste Mitglied einer Kollektion, die Big-Game für das französische Label Moustache entworfen hat. «Bold Chair» machte den Anfang: Inspiriert von den Stahlrohrkonstruktionen der Bauhaus-Klassiker, experimentierte das Kollektiv während Jahren mit der Art, wie sich ein einzelnes Rohr zu einem Stuhl biegen lässt. Weil dieser ohne Sitzfläche und Rückenlehne zu unbequem war, wird das Metall nun von Polyurethanschaum umhüllt. Als Bezug dient eine überlange, gestrickte Baumwollsocke. Damit sie sich zur Reinigung abstreifen lässt, entwickelten Big-Game ein Modell aus zwei Rohrteilen, die, miteinander verschraubt, zwei verschlungene U bilden. 2009 war der Prototyp fertig. Dann ging es Schlag auf Schlag: Die Designer Stéphane Arriubergé und Massimiliano Iorio mochten den Stuhl so sehr, dass sie mit ihm die Kollektion ihres gerade erst lancierten Möbelunternehmens begründeten. Den Namen entlehnte Big-Game aus der Typografie, wo «Bold» eine Variation der Schriftstärke bezeichnet. Passenderweise lässt sich der Begriff auch mit «mutig» übersetzen.

2011 folgte eine Sitzbank, danach ein Hocker. «Den ersten Stuhl, den wir lancierten, fanden die Leute zwar interessant», erzählt Grégoire Jeanmonod, «dennoch bleiben sie skeptisch. Es brauchte fast zehn Jahre, bis sie ihn akzeptierten.» Heute ist das mehrfach kopierte Stück Bestandteil von renommierten Designsammlungen weltweit. Der Erfolg ermutigte die Designer, mit «Extra Bold» einen Schritt weiterzugehen. Als sie 2020 an einem Armsessel



Der 2009 lancierte «Bold Chair» (oberstes Bild) ist der Vorgänger des skulpturalen Polstersessels «Extra Bold».

**Big-Game**  
Augustin Scott de Martinville, Elric Petit und Grégoire Jeanmonod gründeten 2004 ihr eigenes Designstudio in Lausanne. Der Franzose, der Belgier und der Schweizer beschreiben ihre Entwürfe als «einfach, funktional und optimistisch». Zusammen mit einem kleinen Team entwickelt das Studio Gebrauchsgegenstände, Lampen und Möbel für internationale Design-

unternehmen. Es hat zahlreiche Preise erhalten, unter anderem den Swiss Design Award oder den Goldenen Hasen (siehe Hochparterre 12/05). Die drei Gründer unterrichten regelmässig an der Ecal.

**Sessel «Extra Bold», 2021**  
Hersteller: Moustache  
Design: Big-Game  
Preis: € 1300  
www.moustache.fr

tüftelten, hatten sie ein Déjà-vu: «Unsere Zeichnungen gliederten einen Entwurf, den wir vor zehn Jahren gemacht hatten», sagt Scott de Martinville, «damals erschien er uns zu radikal, also verfolgten wir ihn nicht weiter.»

Mit seiner einfachen Geometrie gliedert sich der Sessel in die Kollektion ein – alle Teile sind nach demselben Gestaltungsprinzip konstruiert. Gleichzeitig erzählt der Sessel vom veränderten zeitlichen Kontext. Um ein wenig dicker, reduziert sich seine Linienführung auf ein Minimum. In seiner Konstruktionsweise löst sich «Extra Bold» von seinen Verwandten: Seine schwer wirkenden Zylinder scheinen lediglich aneinandergelehnt, die Verbindungsstellen bleiben unsichtbar. Die Flexibilität des Polsterschaums macht dies möglich. Drückt man diesen an der Verbindungsstelle ein, kommt ein Stück eines flachen, verschraubten Metallstifts zum Vorschein. Der Stift steckt in einer stabilen Schiene, die mit dem Stahlrohr verschweisst ist und im Zylinderinnern verborgen bleibt. Einziger Wermutstropfen des aussergewöhnlichen Entwurfs: Polyurethanschaum basiert auf Erdöl und wird kaum recycelt. «Wir würden gerne mit ökologischeren Alternativen arbeiten. Leider ist ihre Formstabilität schlechter, was sich nachteilig auf die Langlebigkeit auswirkt», sagt Petit.

#### Aus dem Malkasten gegriffen

Die reduzierte Farbpalette enthält reine, kräftige Töne wie Orange, Rot, Königsblau oder Grün. Die Farben passen zu der klaren Formensprache von «Extra Bold», unterstreichen seinen Namen und feiern den Wagemut der Siebzigerjahre. Zwar gibt es den Stuhl mittlerweile auch in gedeckten Nuancen. Doch wer einen «Bold» kauft, habe keine Scheu vor leuchtenden Farben, so Jeanmonod. Und weil es nicht einfach ist, das Farbempfinden dreier Gestalter auf einen Punkt zu bringen, steht hinter jedem Farbton eine Bedeutung. Wer wie die drei Designer von Big-Game über alles gemeinsam verhandelt, streitet nicht über den «goût des couleurs».

Der Prototyp, der im Lausanner Studio in einem Industriequartier steht, trägt den dunkelblauen Baumwollstrick einer Sockenfabrik. In den Verkauf kommt das Modell mit einem Wollbezug, den das Kollektiv von der niederländischen Strickerei Febrik bezieht. Die Quadrat-Tochter ist auf Interieur-Textilien spezialisiert, die deutlich strapazierfähiger sind als Stoffe aus dem Bekleidungssektor. Dass sich das Textil aus zwei verschiedenfarbigen Garnen zusammensetzt, erhöht zudem die Farbtiefe.

3-D-Zeichnungen an der Wand des Studios in Lausanne zeigen ein «Bold»-Exemplar im Kinderformat. Zudem arbeitet das Kollektiv an einem weiteren Polstermöbel für Moustache – die Details sind noch geheim. Doch eines ist klar: Die Idee einer Linie, die ein dreidimensionales Objekt zeichnet, ist noch längst nicht ausgeschöpft. ●