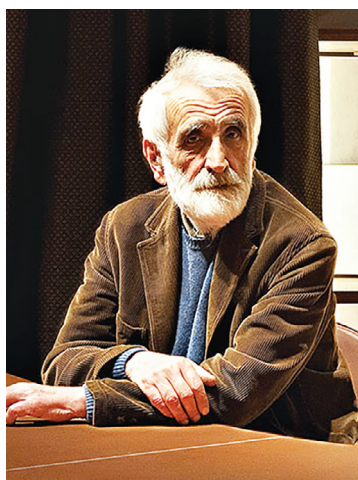
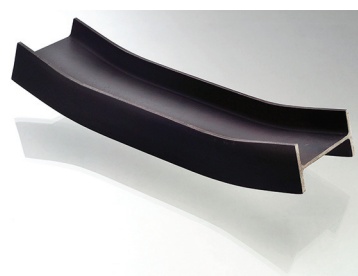


Hommage à Enzo Mari

Le designer italien, né en 1932, est mort le 19 octobre dernier. Amoureux de l'épure sous toutes ses formes, il a été un pionnier du mobilier en kit accessible au plus grand nombre. Il avait aussi signé avec Iela Mari quelques grands classiques de la littérature de jeunesse tels *L'Œuf et la Poule* ou *La Pomme et le Papillon*. Éric Boyer revisite le parcours sans compromis de cet artiste militant.



↑
Enzo Mari.



↑
La Putrella.

Quand Enzo Mari a commencé à ouvrir les yeux sur la production industrielle qui l'entourait au crépuscule des années 1950 il s'est aussitôt exclamé « Quelles merdes ! Tout y est faux ! ». Le jeune homme, né en 1932, n'a pourtant jamais étudié le design. Il ignorait alors jusqu'à l'existence d'une telle discipline et, bien entendu, des principes défendus par le Bauhaus. C'est pourtant bien l'idée d'un minimum de moyens pour un résultat maximum, credo souvent répété au sein de cette école, qui sous-tend la création de sa Putrella (1958) : un objet industriel – une petite poutre d'acier – légèrement incurvée pour lui donner le sens d'un contenant. Un geste à peine esquissé qui change l'usage et transforme une poutre en un vide-poche ou une coupe à fruit. Même s'il prétendait à la fin de sa vie avoir cherché pendant plus de cinquante ans une réponse à la question « Qu'est-ce que le design ? » il est évident que la réponse tant cherchée est là, dès ses débuts, dans la Putrella : un geste élégant sur un objet industriel.

Attention, pour Enzo Mari l'obscénité est partout et l'honnêteté est rare. Les objets industriels étaient porteurs de Beauté car entièrement dévolus à l'action, au Faire. À l'écart des modes et de la séduction, l'esthétique industrielle ne triche pas. Mais d'où lui venait cette appétence pour la beauté et comment l'a-t-il investie dans des objets ?

Forcé à travailler dès l'adolescence pour subvenir aux besoins de sa famille, il étudie le soir. Tenté par l'université qui offrait un emploi du temps adaptable à son activité de travailleur, il découvre, hélas, que son accès est conditionné à la possession de la *maturità*, diplôme équivalent au baccalauréat. Par chance près de l'habitation familiale se trouve une école des

Beaux-Arts dont les portes sont ouvertes aux non-diplômés ! Il décide conséquemment de devenir artiste et surtout de comprendre de quoi il retourne, de découvrir ce qu'est l'essence de l'art.

Rapidement il fréquente principalement églises et basiliques pour se confronter aux chefs-d'œuvre des maîtres de la Renaissance comme Giotto ou Piero della Francesca. C'est à leur contact et en étudiant les classiques de l'Antiquité grecque ou égyptienne qu'il comprend combien l'art véritable est rare et difficile même si la leçon l'enchanté : il faut regarder la nature. Non pour y copier des formes plaisantes, évidemment non. Mais pour prendre modèle sur sa perfection : les formes de la nature ne sont ni jolies ni laides, elles sont optimales, idéales, absolues. Elles sont justes.

Désormais les chefs-d'œuvre de l'art classique seront les mètres-étalons à partir desquels il jugera son travail et celui des autres.

Conscient qu'à ce niveau d'exigence les artistes dignes d'intérêt sont rares (un par siècle environ, estime-t-il), c'est l'éthique de l'action qui est primordiale. Il faut s'en remettre à l'action qui est, dès lors, plus importante que le résultat, plus importante que l'œuvre. L'honnêteté du « faire ». Car la méthode qui doit le mener à la perfection est ingrate, le travail est long et pénible qui mène à la juste forme, à la forme unique. Car un projet ne peut avoir qu'une seule forme et c'est au designer de la trouver. Et selon lui l'art fonctionne de la même manière, un tableau de Picasso n'a besoin d'aucune amélioration, il est juste. Et l'on comprendra d'autant plus l'éthique de travail d'Enzo Mari quand l'on sait à quoi elle s'oppose : le formalisme.

La création de formes nouvelles n'a pour lui aucun sens intrinsèque. Cette action empreinte de vanité n'aboutit qu'à la dissimulation de la

forme idéale par une forme superficielle, décorative. À la fin l'objet sera confus et faible mais conforme à la loi du marché qui gouverne la production industrielle et exige un renouvellement constant de son offre pour remplacer sans cesse les objets par d'autres et arriver à ce que, pour paraphraser Mari, les villes d'aujourd'hui soient de gigantesques décharges.

On ne peut saisir sa démarche de créateur si l'on n'a pas conscience que c'est la forme de l'objet qui en porte le sens et qu'il faut absolument éviter que ce qui est de l'ordre du décoratif n'influe sur le projet lui-même (Enzo Mari préférant le terme de « projet » à celui de « design », nous essaierons de respecter ce vocable autant que faire se peut). Il rejoint ainsi les animateurs du mouvement moderne qui dans les années 1930 réalisèrent de véritables inventions formelles au cœur du monde des objets en combattant les formes pompières susceptibles d'étouffer la vie.

Vous l'aurez compris, l'art est un domaine qui l'intéresse, mais la science possède également à ses yeux de nombreuses qualités. Entre autres l'idée qu'une expérience scientifique, une découverte, doive être reproductible par d'autres pour être valide. Une large partie de son œuvre repose précisément sur l'implication de l'autre et ses propositions pour les enfants exploitent largement sur cette idée.

Avant de nous pencher plus précisément sur ce qu'il a pu produire aux éditions Danese dans ce sens, étudions les leçons de son *Proposta per un'autoprogettazione*.

À la préhistoire de ce projet il y a un autre travail, autour d'une banquette convertible conçue à la fin des années 1960, dans lequel toute son éthique de travail s'était trouvée réunie : l'objet était d'une manipulation facile et rapide, à l'inverse de la plupart des canapés convertibles, il était très peu cher – le



16 *Animali*, édité par la galerie Danese, puzzle dessiné par Enzo Mari en 1957.

moins cher du marché – et construit avec les meilleurs matériaux de manière à pouvoir durer un siècle.

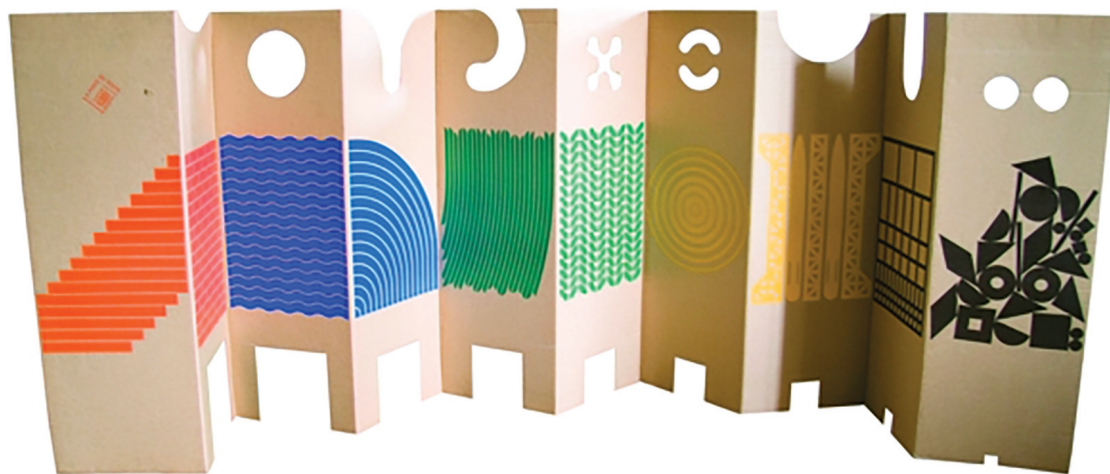
Produit à 10 000 exemplaires cet article a été un échec complet, souvent jugé trop laid. Très affecté, Enzo Mari a ensuite décidé de travailler à un projet qui puisse faire comprendre à ses contemporains le sens de son travail.

Persuadé que la meilleure façon d'apprendre passe par la construction, il a créé une vingtaine de modèles d'éléments de mobilier (lit, étagère, commode, etc.) réalisables avec de simples planches et des clous. Pas besoin d'outils complexes ni d'un savoir-faire savant. Le citoyen construisant ainsi ses propres objets serait alors en mesure de juger plus justement désormais les propositions de l'industrie (qualité, prix) dans un domaine qu'il a déjà pratiqué. Une fois les modèles exposés dans une galerie en 1974, les plans furent distribués gratuitement par le designer lui-même en échange des timbres pour l'expédition. Fortement

critiqué par ses collègues qui voyaient dans cette démarche complexe l'inverse du devoir du designer, il a pu mesurer le succès public international à l'échelle des milliers de demandes qui affluèrent dans sa boîte aux lettres¹.

Nous allons voir que l'obsession d'Enzo Mari pour la forme juste et sa confiance dans l'intelligence de l'humanité restent intacts quand il s'agit de s'adresser à la jeunesse. Tout commence en 1959 avec un puzzle constitué de 16 animaux de bois dont l'épaisseur permet la superposition et les jeux d'équilibre (suivie d'une version consacrée aux animaux marins). À la fois rigoureuse – le puzzle n'est pas évident – et libre – ces animaux attendent qu'on leur invente un destin², cette proposition a d'abord été testée sous forme de prototype auprès de ses propres enfants.

À la même époque il conçoit un autre prototype qui deviendra en 1965 le Jeu des fables : de grandes cartes rigides sur lesquelles sont imprimés



Le Paravent des jeux © Corraini, Italie, 2008 (première édition chez Danese en 1961).

les animaux que l'on croise dans les fables d'Ésope et qui possèdent des encoches permettant littéralement de construire de nouveaux récits autour de ces créatures familières.

Les recherches graphiques liées à la représentation de ces animaux ont poussé Mari à réaliser une série d'affiches de grand format représentant des animaux ou des fruits. Chaque image tente de figurer la quintessence de son sujet. Ainsi la pomme (*Uno, la mela* - 1963) est-elle le résultat d'une année de travail. Poire, cochon, panthère, gorille et autres, suivront au fil du temps, la série s'achevant en 1976.

N'oublions pas que l'accompagnement dans cette aventure éditoriale (qu'il s'agisse d'objets pour les enfants ou pour les adultes) le couple qui fut à la fondation de l'entreprise Danese : Bruno Danese et Jacqueline Vodoz avec qui les discussions étaient longues et intenses – sans compter Bruno Munari, autre designer fer de lance de la maison. Seule une relation de confiance entre les entrepreneurs et l'artiste a permis ce parcours créatif au long cours qui a vu, autre exemple, la création du *Paravent des jeux* en 1961, grande feuille de carton pliée qui révèle des découpes abstraites et des imprimés à peine suggestifs,

permettant l'invention d'espaces de jeu inédits. On voit bien que davantage que des jeux, il s'agit en réalité de véritables structures de jeux. L'idée est – comme Charles et Ray Eames sauront le faire aux États-Unis à peu près dans les mêmes années avec leur *Toy*, structure de tous les possibles et avec leur *House of cards* ou même avec leurs coloriages – de proposer un cadre relativement léger aux enfants pour accompagner leur imagination tout en les impliquant physiquement dans l'action, dans la construction.

C'est peut-être avec le projet *Living* (1976) que Mari va le plus loin dans l'iconoclasme : en piochant une suite de cartes, les joueurs découvrent imprimées les possibilités d'une vie à laquelle ils n'auraient pas nécessairement songé. Les multiples combinaisons possibles (métiers, lieux de vie, habitudes) renouvellent les options et offrent la possibilité d'envisager une société plus ouverte. Plus proche du livre, les *Carte da disegno* (1978) sont constituées de grandes bandes de papier où les dessins sont à compléter, voire à inventer : dessiner un rêve, une émission de télévision, les wagons du train, etc.

Bien sûr on ne saurait clore sans évoquer ici les livres qu'il a conçus

avec Iela Mari, sa compagne d'alors. *La Pomme et le Papillon*, en 1960 ou *L'Œuf et la Poule*, des mêmes, l'année suivante, plus refermés sur eux-mêmes que les propositions précédentes, vont remettre en cause la structure du livre traditionnel en proposant (dans leurs premières incarnations tout au moins) une lecture autour d'un axe constitué de spirales. Sur le thème de l'éternel recommencement, ce carrousel raconte comment la pomme nourrit la chenille qui devient papillon qui pond dans une fleur qui devient pomme qui nourrit etc. Cette forme particulière autour d'une spirale permet à la lecture de ne jamais finir, comme nous aurions souhaité que le fit la vie d'Enzo Mari.

Loïc Boyer

1. On notera cependant qu'à son grand désespoir quelques-uns le remercièrent de leur permettre de meubler ainsi leur chalet de montagne avec du mobilier de designer de style rustique...

2. Lui-même les mettra en scène dans *La Balançoire*, joli livre monochrome qui raconte ce que ces personnages sont capables de faire une fois installés sur un tape-cul.

Voir aussi le site des Trois Ourses :