

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 17 (2004)
Heft: [13]: Design heisst immer auch erfinden

Artikel: Geschichte : die drei Beine einer Team Form
Autor: Gantenbein, Köbi
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-122469>

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: 14.04.2026

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

Die drei Beine einer team form

Text: Köbi Gantenbein

In vierzig Jahren hat das Atelier team form seine Methode des Designs entwickelt. Sie hat drei Beine: der Entwurf als Risiko, der Entwurf als teilnehmende Beobachtung und der Entwurf als 1:1-Versuch.

Im Tobel hinter Hinwil im Zürcher Oberland hat 1832 der Zunfrichter Hans Heiri Egli eine Spinnerei mit Werkstatt, Zwirnerei, Bauernhof und Wohnung gebaut. Da arbeitet das Designatelier team form. Heute sind das dessen Gründer und Besitzer Franz Hero und Karl Odermatt, der Designer Ivo Schmid und Elisabeth Douglas, die das Büro besorgt. Statt Spindeln und Zwirnleihern gibt es Zeichnungstische, Fräsen und Bohrmaschinen, statt Bauernhof einen verträumten Garten und statt Landwirtschaft Wohnhäuser. Ein stattliches Anwesen. Wie einst der Fabrikant Egli arbeitet Franz Hero nicht nur im Fabrikli, sondern wohnt auch da. Karl Odermatt pendelt zwischen Stäfa und Hinwil. Denn am Zürichsee begann Anfang der Sechzigerjahre die Karriere dieses Ateliers. Die Schreiner Hero und Odermatt, (Techniker) der eine, (Entwerfer) der andere, richteten in einer Scheune ihre erste Werkstatt ein und wurden Designer. Als Autodidakten. Bald hatten sie ihre Methode gelernt, der sie während vierzig Jahren treu geliebt sind und dank der sie eines der wenigen Designateliers in der Schweiz sind, das ausschliesslich vom Möbeldesign lebt – gut lebt. Ihre Methode steht auf drei Beinen.

Entwurf als Risiko

Der Entwurf ist das Geschäftsrisiko des Designers – das ist das erste Bein. team form arbeitet nicht im Honorar mit fixen Stundenansätzen, sondern mit Lizenzen. Die Designer als Unternehmer entwerfen einen Stuhl und entwickeln ihn, bis er technisch ausgereift ist. Das erste Risiko: Sie müssen einen Hersteller finden, der den fertigen Entwurf übernimmt und ihnen dafür zwischen zwei und fünf Prozent des Preises ab Fabrik als Tantiemen bezahlt. Am Ladenpreis macht die Arbeit des Designers und Erfinders noch ein knappes Prozent aus. Das zweite Risiko: Fällt der Fabrikant auf die Nase, sei es, weil er es falsch angepackt hat oder der Entwurf nicht ankommt, dann bleibt in der Kasse im Hinwiler Tobel ein Loch. Diese ökonomische Methode hat Folgen für den Entwurf: team form muss dafür sorgen, dass die Möbelstücke lange begehrt sind. Ein kurzer Sommer eines modischen Stuhls würde die Aufwände kaum decken oder bräuchte riesige Serien. Hero und

Odermatt dachten von Anfang an als Industrial Designer. Nicht das Einzelstück zählt, sondern der Typ, gefertigt in Serie. Schliesslich – ihre wenigen Partnerschaften dauern seit vielen Jahren an: Interlübke, der Schrank-, Wohn- und Schlafzimmerfabrikant, die Tischfabrik Ronald Schmitt, die Stuhlfabrik Kusch + Co., ArtCollection, ein Hersteller für Büromöbel, und die Sitz- und Polstermöbelfirma Cor. Alle sind sie Lieferanten des gut betuchten Mittelstandes, der sich im Fachgeschäft versorgt und nicht bei Ikea; alle aus Deutschland. team form ist eines der wenigen Schweizer Ateliers, die fast den ganzen Umsatz im Export realisieren.

Entwurf als teilnehmende Beobachtung

Teilnehmende Beobachtung – so heisst das zweite Bein der Methode. team forms Schränke, Tische, Stühle, Polstermöbel und Wohnlandschaften haben alle Geschichten. Die einen ruhen unmittelbar im Alltag der zwei Designer – sie wollen bequem sitzen und finden keinen Stuhl, also bauen sie einen. Die andern entstanden auf Messen, auf Reisen, bei Fabrikbesuchen oder unterwegs in Wohnungen und Büros bei Freunden. Der Ideengenerator ist praktisch und bodenständig. Die Beiträge verdanken sich nicht einfach der Marktforschung und der Lebensstilanalyse; unmittelbare Erfahrung, neugierige Augen und Ohren und ein felsenfest moderner Glaube, dass noch lange nicht alles erfunden ist, machen Projekte.

Karl Odermatts Augen leuchten hell, wenn er «die vernünftige als die brauchbare Form» lobt. Seine Empathie hat etwas Antiquiertes in einer Zeit, wo eine Form heute noch frisch und morgen schon wieder Abfall ist. Diese bedächtige Haltung findet ihr Publikum bei Leuten ab 35 Jahren, die es zu etwas gebracht haben und zu deren Biografie die



1

lange Lebensdauer eines Möbelstücks gut passt. Sie richten sich nun ein. Oder bei Hoteliers oder Bauherren von Geschäftshäusern, die ihre Investitionen ins Mobiliar mit langen Fristen kalkulieren.

Franz Hero sagt: «Natürlich haben wir versucht, auch im Markt der grossen, günstigen Masse erfolgreich zu sein. Wer wollte keinen weltweiten Bestseller in seinem Portfolio haben? Aber der billige Stuhl ging mit unseren gestalterischen Möglichkeiten nicht auf – auch geschäftlich nicht. Als wir einmal einen Stuhl in diesem Markt platzieren konnten, produzierte der Hersteller einen Flop, weil er nichts vom Marketing verstand. Die Möbelhäuser Ikea und Interio aber sind unerhörte Marketing- und Logistikmaschinen. Ihr Preisdruck auf den Designer ist enorm. Und ihr Druck auf minimale Qualitätsstandards auch.» Bei aller praktischen Art – Karl Odermatt und Franz Hero kümmern sich auch um Design als künstlerisch inspirierten Beruf. Ihre Beiträge für die Wohnwelt gehobener und also kulturbeflissener Kreise bedingen ein feines Sensorium für deren Lebensstil. Welche Form hat welche Bedeutung, welche Farbe und welche Oberfläche sind nötig, um unter den vielen Gegenständen, mit denen sich diese Leute umgeben, zu bestehen? Was gilt da – ausser dass sie praktisch sein müssen – auch noch als schön? Eine Formel heisst: «Wir schaffen Gefässe für all die vielen Waren, die versorgt und gelagert werden müssen. Es gibt viel Buntheit – unsere Möbel setzen sich ab, sie sind formal minimiert, zurückhaltend und beruhigt. Sie fassen das Leben zusammen.»

team forms Möbel sind Bekannte der Marksteine des Möbeldesigns aus den Dreissiger- und den Fünfzigerjahren, das Denken erweist Mart Stam oder Marcel Breuer die Ehre, und die zwei aus Hinwil nehmen Mass an den raumgrei-

fenden, unerreichbar eleganten Möbeln von Ludwig Mies van der Rohe. Kurz – sie schwimmen mit im Fluss derer, die die Moderne studieren, ehren und ihr nacheifern.

Entwurf als 1:1-Versuch

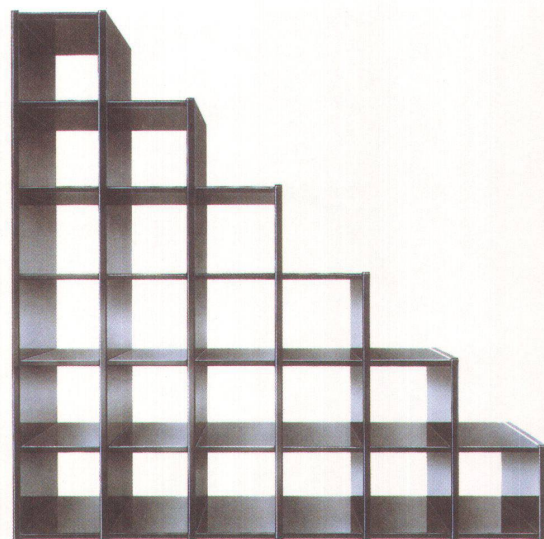
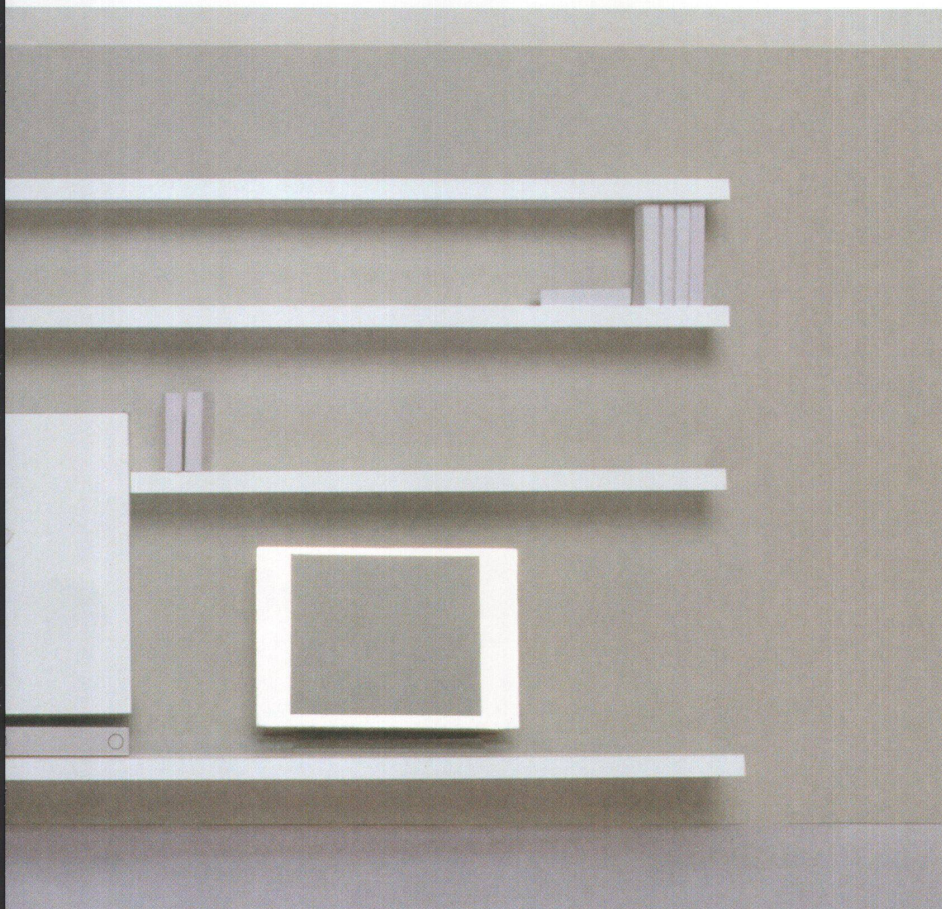
Das Bild ist gut, seine Prüfung ist besser – so das dritte Bein der Methode von team form. Hero und Odermatt sind keine zeichnenden und schreibenden, sie sind konstruierende Designer. Im Fabrikli stehen alle Maschinen, mit denen sie Anschauungs- und Funktionsmodelle bauen. Bald nach dem ersten Einkreisen der Aufgabe und der vermuteten Lösung stehen sie an Kreissäge und Bohrmaschine: Wie kann die Vorstellung gebaut werden? Funktioniert das Bild auch konstruktiv im Detail eines Beschlags oder eines Profils, das in der grossen Form eines Möbels verschwindet? «Wir wollen wissen, wie es geht», sagt Franz Hero. «Ein Hersteller will von uns nicht allein eine Idee, sondern die formal und technisch ausgereifte Lösung.» Also möchten sie nicht allein die technische Sprache der Ingenieure verstehen, wie es unter Designern Brauch und Sitte ist, sondern diese Sprache auch sprechen können.

Zu dieser Erwartung passt auch die Autorschaft und Arbeitsweise von team form. Der eine wirft den Stein, der andere kritisiert, dass der Wurf nicht weit genug geht oder zu weit. Je nachdem. Im Hin und Her zwischen Werkbank und Schreibtisch reift der gültige Entwurf. Diese Form hat eine Bedingung: «Am besten sind wir als kleinstmögliche team form», sagt Karl Odermatt, «nur dann haben Franz und ich Zeit für das, was uns interessiert: die Arbeit am Gegenstand. Je mehr wir seinerzeit waren, umso mehr Umsatz musste her, umso mehr mussten wir den Aufträgen nachreisen und umso mehr Leute redeten auch drein.» →

Das System an der Wand

Die Wohnwand ist seit den Sechzigerjahren der Anker der Bürgerstube. Seit dreissig Jahren läuft «studimo» von team form: ein offenes Regalsystem mit vielen Spanplatten für Rücken, Seitenwände und Böden. Dazu Variationen an Schubladen, waagrechten und senkrechten Schiebetüren (Seite 13). Hero und Odermatt schlagen nun für die weitere Entwicklung vor: Konsolen statt eines aufwändigen Regalsystems. Ein Profil an die Wand montiert, darin eingehängt die Konsolen und ein quadratischer Schrank hinter einer Türe, bewegt von einem Schwenkbeschlag. Alle Kabel sind in Profil und Konsole eingebaut. Redesign der Wohnwand? «Wir haben ganz vorne angefangen. Formal und technisch. Radikal minimal, wie wir es noch nie gemacht haben», sagt Karl Odermatt. Für das Gesamtkunstwerk ist nicht mehr der Designer der Wohnlandschaft zuständig, der Benutzer will selber komponieren. Statt der kompletten Einrichtung ist die Collage von Einzeilmöbeln Trumpf.

--> Regalwand mit Schwingtürkorpus und Konsolen, direkt an die Wand montiert 1. Die erste Wohnwand «studimo» 1977 2.



2

Das Bett an der Wand

Hundert Betten samt Ensembles verlassen pro Woche die Fabrik Interlübke in Rheda-Wiedenbrück im deutschen Bundesland Nordrhein-Westfalen.

«Ein Produkt pflegen ist ebenso nötig wie es erfinden», sagt Karl Odermatt. Pflegen heisst hier ein Bettgestell, das es erlaubt, zwei Betten ohne Fuge zusammenzuschieben, und die Bettfüsse so einrichten, dass man nicht die Zehen daran wund schlägt. Und es heisst, die Montage der Leiste vereinfachen, an der alles ums Bett hängt. Also haben die Designer ein neues Aluminiumprofil entwickelt, an dem die Kleinmöbel und das Licht ein- und ausgehängt werden können. Pflege durch Entwicklung und Redesign? Man sammelt Erfahrungen, prüft nach, neue Technologien wie das LED-Licht werden verfügbar – das Bild bleibt, der Komfort steigt, wenn Details verändert werden.

--> Schlafzimmer <nocto> 1. Seit 1997 ist das Schlafzimmer <nocto> ein Renner: ein Bett, Kommoden in Varianten, Nachttische, Leuchten, Bettkopf. Die Weiterentwicklung 2 brachte die Leiste an der Wand, in die eine Leuchte eingebaut ist und an der die Kleinmöbel hängen.



1

→ Überraschend: Im Atelier stehen Zeichentische mit Reisschienen, keine CAD-Anlagen. Franz Hero: «Wäre ich jünger, ich hätte damit auch begonnen. So haben wir das verpasst, wir zeichnen von Hand und leben wohl damit. CAD beginnt im Konstruktionsbüro des Fabrikanten.»

Und nun?

Franz Hero ist Jahrgang 1933, Karl Odermatt 1940. Innerhalb vierzig Jahren haben sie die Methode team form entwickelt. Jetzt – im schönen Alter – kosten sie sie aus, gelassen und nicht dem Verdienst allein verpflichtet, denn auch der wirtschaftliche Erfolg hat es gut mit den zwei gemeint. Sie und ihre Hersteller hatten ertragreiche Zeiten. Deutschland brauchte enorm viele Möbelstücke im Geschmack der kultivierten und kühlen Moderne.

Heute geht es der Möbelindustrie nicht mehr so gut. Die Eigentümer-Patrons, die als Unternehmensleiter auch das Design bestimmt und riskiert haben, sind inzwischen selten geworden. «Die alten Unternehmer», wie sie Karl Odermatt nennt, «haben Managern Platz gemacht, die Vierteljahresbilanzen vorlegen müssen.» Die Möbelindustrie ächzt unter der Vielfalt von Typen und Teilen, die in Produktion und Logistik kaum mehr zu bewältigen sind. Und der Markt ist sowieso gut aufgefüllt. Das alles merken die zwei Designer auch, aber Franz Hero ist zufrieden: «Wir arbeiten ohne Druck an Projekten, suchen Fabrikanten und haben wie alle, die nichts müssen, einen schönen und grossen Spielraum.» Und Karl Odermatt fügt hinzu: «Wir machen weiter, solange wir gesund sind. Wir machen mit, solange wir glauben, dass wir etwas zu sagen haben. Und wenn wir aufhören, gibt es team form nicht mehr, denn wir suchen keine Nachfolger. So einfach ist das.» •



2

Der Stuhl an der Wand



Anfang der Siebzigerjahre galt: Je virtuoser ein Stuhl von drei zu scheinbar zwei Dimensionen fand, umso besser der Designer. Der Klassiker aus dieser Zeit ist der Stuhl «Pli», den Giancarlo Piretti 1970 für den Hersteller Castelli erfunden hat. Auch team form entwarf 1971 für Interlübke einen Klappstuhl: zwei Aluminiumrahmen, zusammengehalten in einem, Beschläge, Kunststoff für den Sitz und die Rückenlehne. Etliche tausend Stück wurden verkauft, nach gut zehn Jahren verschwand das Modell. War Design mit Kunststoff um 1970 ein Abenteuer, ist es heute Alltag. Das Material ist auch nicht mehr hart und kalt, sondern weich und warm. Und bequem war der Stuhl seinerzeit auch nicht. Das wollten Hero und Odermatt verbessern. Zusammenklappen können muss man den Stuhl wie damals. Weil aber die Rückenlehne nicht zu niedrig werden darf, wurde eine neue Konstruktion nötig. Das alte Thema, mit neuem Material konstruiert, ergibt ein neues Bild. --> Stühle im Profil, aufgeklappt und zugeklappt. Der gelbe Stuhl von Interlübke 3 um 1970 und der blaue, neue Klappstuhl 4 im Funktionsmodell 1:1.

