

Autor: Nora Schmidt

"Der Stil war immer das Problem"

Ein Interview mit dem italienischen Architekten und Designer Michele De Lucchi

Seit 30 Jahren belebt und beeinflusst Michele De Lucchi mit seiner Konventionen hinterfragenden Denk- und Arbeitsweise die internationale Designwelt. In Florenz zum Architekten ausgebildet, zog es ihn dank Freundschaften mit Ettore Sottsass und Alessandro Mendini Ende der siebziger Jahre nach Mailand, wo er einer der Hauptaktivisten der provokativen Designergruppe Memphis wurde. Obwohl er nach eigenem Bekunden seine Objekte ohne Rücksicht auf Nachfrage oder Marketing kreiert, landete er gleichwohl Dauer-Bestseller wie die Lampe Tolomeo für Artemide. Neben seinen Design-Professuren und der Leitung der Design-Abteilung von Olivetti eröffnete er Ende der achtziger Jahre das Studio De Lucchi, wo er sich mit seinem interdisziplinären Team dem gesamten Feld der Gestaltungsaufgaben von Graphik-, Produkt-, Ausstellungs- und Interieurdesign bis hin zur Architektur widmet. Seit Anfang der neunziger Jahre realisiert er unter seinem Label Produzione Privata auch handwerklich herausragende Kleinstserien seiner Entwürfe.



Michele De Lucchi mit einem seiner unzähligen, handgefertigten Holzhäuschen.

Herr De Lucchi, Seit mehr als dreissig Jahren sind sie als erfolgreicher Designer aktiv, haben verschiedenen Epochen durchlebt. An welchem Punkt steht Design heute?

Design ist in der Tat immer eine Art Zeitzeuge. Design dokumentiert den Zeitgeist. Heute befinden wir uns in einer sehr spannenden Phase, da es keinen Stil gibt. Ich finde das wunderbar. Denn sobald sich ein Stil entwickelt, gibt es keinen Fortschritt mehr.

Sie haben nach Ihrem Architekturstudium gemeinsam mit Ettore Sottsass, Andrea Branzi, Paola Navone u.a. für Alchymia gearbeitet. Alchymia gilt als die Vorgängergruppe von Memphis, die Gruppe, die mit ihren Projekten in den 80er Jahren für internationale Furore sorgte.

Alchymia war etwas besonderes, weil es die erste Designbewegung war, die sich auf die Konzeptkunst der späten 60er und 70 Jahre bezog. In dieser Zeit legten die Künstler ihre Farbpaletten nieder und begannen den Diskurs über ihre Tätigkeit, ihre Aufgaben und die Bedeutung der Kunst. Dieses Aufbegehren hatte auch Einfluss auf die Architektur und das Design. Peter Cook und Archigram regten das insbesondere an. Man kann sagen, dass fast zehn Jahre nicht entworfen wurde.

Was haben sie und Ihre Kollegen genau gemacht in dieser Zeit?

Diskurse geführt. Wir haben Happenings veranstaltet, Metaphern entwickelt. Man hat versucht sich der Architektur und dem Design auf interdisziplinäre Weise wieder zu nähern. Das war eine fundamentale Entwicklung, weil sie die soziale Idee des Architekten beschreibt. Unsere Rolle als Architekt hat sich mit einem Mal stark verändert. Wir waren nicht mehr nur Techniker, deren Aufgabe es war, Häuser zu zeichnen und zu konstruieren – die intellektuelle Auseinandersetzung gewann immer mehr an

Gewicht.



First Chair und End Table von Michele De Lucchi für Memphis, 1983

Hatten Sie nie den Wunsch als Architekt zu arbeiten?

Ich habe nur wenige Häuser geplant, weil das Ende meines Studiums eben genau in diese konzeptionelle Phase fiel. Allerdings unterscheide ich nicht zwischen Design und Architektur. Es sind zwei extrem ähnliche Disziplinen. Natürlich gibt es Differenzen, aber im Grunde geht es darum, den Menschen Lebensräume zu schaffen und ihn damit zu beleben, was etwas anderes ist, als den Markt zu beleben.

Heutzutage gibt es Design- und Architekturschulen, man unterscheidet also zwischen den Disziplinen. Sieht man das den daraus resultierenden Arbeiten an?

Oh ja, das tut man. Designer berücksichtigen häufig nicht die Dimension des Raumes. Architekten hingegen vernachlässigen die Dimensionen der Objekte. Als ich Architektur studierte, folgten wir einer anderen Methode als heute. Architektur sollte von innen nach aussen entstehen. Heute ist es genau anders herum. Die Architektur entsteht von aussen nach innen. Man sieht das der heutigen Architektur an. Ich mag auch diese Projekte. Allerdings entstehen dabei häufig seltsame Innenräume.



Giona von Michele De Lucchi und Alberto Nason für Produzione Privata

Nach Alchymia gründeten Sie u.a. mit Ettore Sottsass die Gruppe Memphis. Memphis war Protest. Gegen was protestierten Sie?

Memphis entstand aus der konzeptionellen Phase von Alchymia. Mehr als um den Protest ging es uns um die Provokation. Wir haben Mittel gesucht, die Konvention zu brechen, alles was es vorher gab, in Frage zu stellen.

Was war die Konvention?

Der Stil. Der Stil war immer das Problem. Der damalige Stil nannte sich "International Style". Dieser Stil war seit Jahren massgebend für Design und Architektur. Doch aus einem Stil ergibt sich in den seltensten Fällen Innovation. Die Aufgabe eines Designers, Künstlers oder Architekten hingegen ist es, neue Ansichten und Perspektiven zu präsentieren. Neue Blickwinkel zu kreieren bedeutet auch, das Vorhandene nachzuahmen und zu vollenden. Schliesslich gestalten wir noch immer Besteck, Geschirr, Tische, obwohl es unzählige Tische gibt. Und immer wieder möchten wir von diesen Objekten überrascht werden. Als wir im Jahr 87 unsere letzte Ausstellung mit Memphis hatten, war das allerdings eine sehr schmerzhaft Erfahrung, da wir realisierten, dass die Provokation vollbracht war und wir mit Memphis einen Stil entwickelt hatten. Auf einmal wurden wir kopiert. Überall sah man den Memphis Stil. Das ist einerseits ein schönes Gefühl, andererseits wussten wir, dass wir damit aufhören müssten, um etwas Neues anzufangen.

Wann ist ein Produkt etwas „Neues“?

Für mich sind nicht die Objekte am interessantesten, die unbedingt perfekt funktionieren, sondern diejenigen, die mir zeigen, dass es eine Weiterentwicklung gibt. Innovationen entstehen auf diese Weise. Ettore Sottsass beispielsweise arbeitete nicht für den Markt und nicht für schön ausgestaffierte Möbelgeschäfte. Seine Objekte wollte niemand kaufen. Vor allem weil sie zu exaltiert waren.

Mir gefallen fast all seine Projekte.

Aber Sie haben nie eines gekauft.

Mir fehlt das nötige Kleingeld.

Eben. Sottsass-Produkte werden nicht als Gebrauchsgegenstände verkauft. Es sind Skulpturen. Und trotzdem hatte Sottsass einen enormen Einfluss auf das Design mehrerer Generationen. Ich mag seine Projekte, weil sie mir zeigen, dass es eine Zukunft gibt. Sie öffnen eine Tür für einen optimistischen Blick nach vorn.



Go von Ross Lovegrove für Danerka, Canova von Michele De Lucchi für Produzione Privata

Fällt Ihnen ein jüngerer Designer ein?

Ich bewundere Ross Lovegrove. Sein Design erscheint mir sehr instinktiv. Er versteht es offensichtlich analytisch und rational vorzugehen und dabei sein technisches Talent mit Emotionalität zu verbinden. Diese Fähigkeit macht gutes Design aus. Ansonsten gibt es eine Reihe talentierter junger Designer. Was ich jedoch häufig vermisse ist die Neugier. Auch an den Designschulen, an denen ich unterrichtete beobachte ich das.

Warum meinen Sie fehlt den jungen Menschen die nötige Neugier?

Das ist ein Problem unserer Zeit. Wir haben heutzutage viel zu viele Möglichkeiten. Es ist viel schwerer Entscheidungen zu treffen. Die Industrie, die Elektronik, das Internet. Ständig werden wir mit einem riesigen Angebot an Dingen konfrontiert. Dadurch verlieren wir den Sinn für das Wesentliche. Anstatt sich mit einer Frage bewusst auseinander zu setzen, werden viele Entscheidungen zufällig und intuitiv getroffen. Der Designprozess jedoch erfordert bewusste, gut überlegte Entscheidungen. Ich glaube viele junge Designer sind damit überfordert.

Sie haben nach Memphis Ihr Studio Produzione Privata gegründet, in dem sie limitierte Auflagen gestalten und produzieren. Was hat Sie dazu bewegt?

Nach Memphis hatte ich das dringende Bedürfnis mit meinen Freunden aus alt-ingesessenen Handwerksbetrieben zusammen zu arbeiten – Glasbläser, Steinmetze aus Carrara, das sind alles wundervolle Menschen und wahrscheinlich die letzte Generation, die diese handwerklichen Fähigkeiten besitzt. Ausserdem widerstrebt es mir, eine grosse Firma zu unterhalten. Die limitierten Auflagen meiner Produkte lassen mir viel Freiheit zu experimentieren und Fehler zu machen. In der Massenproduktion musst du Fehler teuer bezahlen. Es ist ein vollkommen anderer Prozess.



Macchina von Michele De Lucchi, Alberto Nason und Mario Rossi Scola, Trelissi von Michele De Lucchi und Aya Matsukaze für Produzione Privata

Viele Designer wollen sich aber ganz auf den Designprozess konzentrieren und sind froh, die Produktion einem guten Hersteller überlassen zu können.

Das stimmt. Wenn ich jedoch ein detailliertes Briefing erhalte – Gestalte einen Tisch aus Holz mit vier Beinen – bin ich vollkommen paralysiert.

Aber die Massenproduktion und Marktorientierung ist doch ein wesentlicher Teil des Jobs eines Designers, oder sehen Sie das anders?

Es gibt Produkte und es gibt Projekte. Produkte sind für den Markt gemacht und Projekte sind Visionen. Beides sind wichtige Arten des Designs. In den seltensten Fällen werden jedoch aus guten Projekten gute Produkte.

Warum glauben Sie ist italienisches Design nach wie vor das weltweit renommierteste?

Hier in Italien sind wir in der glücklichen Situation sehr viele hoch qualifizierte Handwerksbetriebe und Kleinindustrie zu haben, die einen grossen Teil der Vorarbeit für die Industrie leisten. Diese Zusammenarbeit hat Tradition. Vieles, was sie auf dem Salone del Mobile sehen, sind Prototypen. Nur manche dieser Unikate gehen in Produktion. Doch diese Prototypen bilden den Humus, die Basis für das, was im nächsten Jahr als Neuheit präsentiert werden.

Vielen Dank für das Gespräch, Herr De Lucchi.

Zur Produzione Privata Kollektion 

article link

<http://www.architonic.com/nthst/der-stil-war-immer-das-problem/7000097>



Fotografieren Sie den nebenstehenden Qr-Code mit einer Qr-Code-Reader Anwendung auf Ihrem Handy.
So gelangen Sie direkt zu diesem Produkt.

(Kostenlose Qr-Code-Reader Anwendungen sind für die meisten mobilen Endgeräte mit eingebauter Kamera verfügbar.)