

Detail**[Schließen]**Ausgabe: 07+08/2007 | **Druckansicht »****Besuch bei****Alessandro Mendini**

Keine Spur von der glatten, kalten, weißen Noblesse üblicher Designerbüros: Die ehemalige Fabrikhalle am Rande der Mailänder Altstadt, in der Alessandro und sein Bruder Francesco Mendini residieren, atmet eher den Geist eines großen Künstlerateliers. Die hohen Wände sind dicht an dicht mit Gemälden tapeziert, Skulpturen stehen zwischen den Schreibtischen der Mitarbeiter, Mendini selbst logiert in einem aufgeständerten Holzverschlag, zu dem eine schmale Treppe führt. Der warmen Atmosphäre entspricht die Wesensart des Maestros: Mendini ist ein überaus freundlicher, kultivierter Herr und Gastgeber. Geboren wurde er 1931 in Mailand. Nach dem Architekturstudium arbeitete er als Chefredakteur für die Zeitschriften „Casabella“ und „Modo“, von 1979 bis 1985 gab er „Domus“ heraus. 1978 gehörte er zu den Mitbegründern von Studio Alchimia und entwickelte das so genannte Banal Design. Mit Re-Designs von Möbelklassikern und dem Sessel „Poltrona Proust“ wurde er berühmt. Für Alessi schuf er unter anderem ein postmodernes Tee- und Kaffeeservice und den Flaschenöffner „Anna G.“. Swatch, Zanotta, FSB, Abet Laminati, Driade und Venini gehören zu seinen Auftraggebern. Mendini trat auch mit Architekturentwürfen hervor. Bekannte Bauten sind der Paradise Tower in Hiroshima (1989), das Museum in Groningen (1994) und die Villa Comunale in Neapel (1998). Wir besuchten Alessandro Mendini im April zur Zeit der Mailänder Möbelmesse. Der italienische Altmeister im Gespräch



'Dekorieren heißt: Das Objekt mit narrativen Elementen zu besetzen, es gewissermaßen literarisch aufzuladen.'

Sie haben sich sicherlich bereits auf der Möbelmesse umgeschaut. Ist Ihnen ein außergewöhnlicher Entwurf aufgefallen?

Zweifellos ist auf dem Salone mehr Energie und Kreativität zu spüren als im vergangenen Jahr. Ganz allgemein ist das Niveau sehr hoch – vor allem, was die Verarbeitungsqualität und die Materialien anbelangt. Aber einen wirklich herausragenden Entwurf zu benennen, fällt mir schwer. Was einem da an interessanten Novitäten ins Auge springt, scheint mir letztlich doch sehr formalistisch, sehr modisch zu sein. Mir fehlt es da ein bisschen an Substanz.

Können Sie das bitte erklären?

Nun, die Sachen sind kommerziell, gefällig und professionell gemacht. Aber das utopische Element oder den gesellschaftskritischen Ansatz sucht man vergeblich. Das wäre mal ein wirklich neuer Trend: Entwürfe, die in eine Welt weisen, die anders ist als unsere. In eine Welt vielleicht, in der Ökologie eine größere Rolle spielt. Und Luxus eine kleinere. Zurzeit sehe ich so etwas jedoch nicht. Es gibt lediglich eine unglaubliche Perfektionierung in formalistischer Hinsicht.

Nach der Vorherrschaft des Minimalismus in den 90er Jahren trauen sich die Designer längst wieder an Ornamente heran. Wie finden Sie das?

Gut.

Wie unterscheidet sich Ihr eigener dekorativer Ansatz von den Arbeiten etwa einer Patricia Urquiola oder eines Marcel Wanders?

Patricia und Marcel sind wunderbar, vor allem sind sie 30 Jahre jünger als ich. Daher beschäftigen sie sich mit ganz anderen Themen, gehen von ganz anderen Voraussetzungen aus und besitzen ganz andere Vorbilder. Mein dekoratives Design ist inspiriert von Kunstrichtungen, die zu Anfang des 20. Jahrhunderts aufkamen, vom Kubismus etwa oder vom Futurismus. Ihr Stil dagegen leitet sich zum einen ab aus den Möglichkeiten neuer Materialien, zum anderen interpretieren sie gewisse Mentalitäten des 19. Jahrhunderts. Sicherlich ist ihre Art des Designs auch eng verbunden mit der Methode der Mode: Gut ist, was heute gefällt – morgen kommt etwas anderes dran.

Ist Dekoration nicht immer modisch?

Dekorieren heißt: Das Objekt mit narrativen Elementen zu besetzen, es

gewissermaßen literarisch aufzuladen. Das dekorative Objekt kommuniziert mehr, es wirkt sympathisch und emotional, weil es eine Schrift trägt oder zumindest Buchstaben. Auch die neuen Protagonisten des Dekors arbeiten mit diesen Elementen, aber vielleicht in einer oberflächlicheren Art, weil sie so tun, als gäbe es die großen Probleme nicht. Sie klammern Themen wie Krieg, Gewalt, die Schere zwischen Arm und Reich aus.

Haben Sie eine Ahnung, wie das Design sich diesen Problemen stellen kann?

Nein. Ich suche, aber ich finde nicht.

Sie unterscheiden in einer „Theorie-Skizze“ zwischen kaltem und warmem Design. Was verstehen Sie unter diesen Begriffen?

Warmes Design ist dem Menschen nahe, daher nenne ich es auch anthropologisches Design. Ich verstehe darunter alle Dinge, die uns in unserem näheren Ambiente umgeben: Möbel, Haushaltsartikel, Kleider, alle psychologisch aufgeladenen, emotionalen Objekte. Kalt ist das Design der Computer, der Telefone, der virtuellen Kommunikation. Das warme Design ist europäisch, in gewisser Weise italienisch, weil es von der Renaissance herkommt, vom Humanismus. Ein großer Wert dieser Art von Design ist seine humanistische Qualität.

Ist das Bauhaus-Design kalt?

Nein, denn da gab es ja auch Leute wie Klee, Schlemmer oder Kandinsky. Sie repräsentieren ein ganz anderes Bauhaus als das, was uns immer als Erstes einfällt. Wenn ich von kaltem Design spreche, dann meine ich Hightech. Hightech und anthropologisches Design repräsentieren zwei Lebenswelten, zwei verschiedene Arten, in der Welt zu sein. Dabei rede ich keinem Krieg zwischen diesen Polen das Wort. Es sind nur einfach zwei verschiedene Sphären.

Gestalten Sie mit dem Computer?

Nein. Ich kämpfe auch nicht gegen Computer, aber ein wenig traurig stimmt mich diese Welt schon. Die durch Computer generierte Vorstellungswelt ist computerhaft, sie ist kalt, fast leichenstarr. Einen Bildschirm zu berühren, ist doch fast so, als berührte man das Gesicht eines Toten.

Eine Ausstellung Ihrer Werke trug den Titel „Zwischen den Künsten“.

Können Sie Ihre Stellung zwischen Design, Architektur, Grafik und bildender Kunst beschreiben?

Das ist eine europäische Haltung mit großer Tradition. Nehmen Sie nur Josef Hoffmann oder Gio Ponti. Auch sie waren Künstler, die Architektur und Design zugleich betrieben. So mache ich es auch. Dabei bin ich mir der Problematik voll bewusst, denn solch eine Arbeitsweise ist natürlich schwierig in der heutigen Zeit, weil inzwischen jede Disziplin außerordentlich komplex geworden ist. Heute in mehreren Disziplinen zu arbeiten, ist risikoreich. Man kann scheitern. Man ist vielleicht nicht auf der Höhe der Zeit. Aber ich bin halt so. Ich glaube an Eklektizismus, an figuratives Patchwork. Ich finde es interessant, Methoden des Kunsthandwerks, des Designs, der Architektur und der Mode zu nutzen und zu mischen. Eine Synthese zu finden, ist allerdings schwierig. Die Welt ist chaotisch, die Kultur eine Collage.

Arbeiten Sie deshalb auch gern mit anderen Architekten zusammen, wie Sie es etwa beim Museum in Groningen getan haben?

Ja, das gefällt mir. Mit ganz unterschiedlichen Charakteren, Talenten und Fachleuten zusammenzuarbeiten, hat mir bereits in meiner Zeit als Chefredakteur Spaß gemacht. Eine Zeitschriftenredaktion zu leiten, ist so, wie ein Orchester zu dirigieren. Da gilt es, aus jedem Instrument den optimalen Klang herauszuholen. So sehe ich auch die architektonischen Arbeiten. Das sind polyphone Werke. Jeder Autor steuert eine Farbe, ein Material, eine Idee zum Ganzen bei.

Im Deutschen gibt es das Sprichwort: Viele Köche verderben den Brei.

Gibt es nicht dieses Risiko bei zu vielen Autoren?

Ich arbeite immer riskant. Deshalb habe ich auch stets sehr viele Fehler gemacht.

Für Ihre Arbeiten nutzen Sie ein Repertoire an Zeichen, die Sie immer neu kombinieren. Eine bestimmte Farbpalette gehört dazu, ein Formenvokabular und sogar ein symbolisches Alphabet. Wie gehen Sie beim Gestalten vor?

Ich gehe sehr methodisch an jedes Thema heran und arbeite es sehr präzise aus. Ein Dekor besteht aus Mustern, Formen und Farben. Mal verwende ich

ein Dutzend Muster, ein anderes Mal nur drei. Es ist ein kombinatorisches Vorgehen, ein Spiel mit Regeln. Was den Prozess anbelangt, so fange ich immer mit kleinen Skizzen an. Das mache ich für mich allein. Dann gibt es die Phase der Kommunikation. Anschließend werden die technischen Fragen erörtert. Was mich aber am meisten interessiert, sind diese kleinen Skizzen. Im Grunde könnte ich es dabei bewenden lassen. (Stolz präsentiert Mendini seine Zeichenmappe mit hunderten von Skizzen zu Möbeln, Geschirren, Haushaltsgegenständen, Kacheldekoren, Skulpturen und Architekturprojekten.)

Welche Geschichten erzählen Sie mit Ihren Dekoren?

Mein „Poltrona Proust“ zum Beispiel setzt sich mit dem Roman des Lebens auseinander. Ob jemand das versteht oder wie er es versteht, weiß ich natürlich nicht. Ich bin sehr involviert in meine Arbeit. Wenn sie dann schließlich fertig ist und an die Öffentlichkeit gelangt, besitzen die Gestalten ihr eigenes Leben. Es sind noch meine Helden, aber sie vollführen ihre eigene Komödie, erleben ihre eigene Odyssee. Geburt, Leben und Tod: Das alles ist in der Dekoration. Die Dekoration ist früher als die Form, sie ist ein Kalligramm.

Spielt die ironische Haltung der Postmoderne, zu deren Protagonisten Sie nicht zuletzt mit Ihren berühmten „Re-Designs“ zählen, heute noch eine Rolle für Sie?

Ja, Ironie ist für mich sehr wichtig. Vor allem, weil sie garantiert, dass ich nicht ins Rhetorische abgleite, nicht akademisch werde. Ein ironisches Objekt zwinkert sozusagen mit den Augen und ruft ein Lächeln hervor. Womöglich ist es paradox. Jedenfalls muss es nicht perfekt sein. Es kann ein wenig zu klein oder zu groß sein. Die Farben müssen nicht zusammenpassen.

Der Funktionalismus war der letzte globale Stil in Architektur und Design. Wird es etwas derart Verbindliches wieder geben?

Hightech, der im Übrigen auf den Funktionalismus zurückgeht, ist ja ein globalistischer Stil. Anthropologisches Design dagegen greift eher lokale Stilelemente und handwerkliche Traditionen auf. Der Funktionalismus bekämpfte die Handwerkskunst, aber dieser Krieg ist vorüber. Wenn ich etwa eine Vase für Venini gestalte, dann ist das reines Kunsthandwerk und dennoch absolut zeitgemäß. Heute gibt es zahllose Anschauungen über Design, die alle ihr Recht haben. Ich bin kein Missionar. Stellen Sie sich eine Welt aus lauter Mendini-Objekten vor. Das wäre doch schrecklich.

Wie steht es um den Designnachwuchs?

Ich bin kein Professor. Aber ich kenne viele Schulen von Japan bis Brasilien. Manche betreiben noch diese Konditionierung im Sinne des Bauhauses und der HfG Ulm mit allen Ingredienzien: deterministische Lehre, progressistische Härte und so fort. Allerdings scheinen mir die ehemaligen Hochburgen an Gewicht zu verlieren. In Italien etwa, wo bislang Mailand den Ton angab, finden sich heute talentierte Designer überall in den Provinzen. Selbst kleine Firmen beschäftigen junge Designer, die im Allgemeinen sehr gut ausgebildet sind. Was mir jedoch fehlt, sind die sozialen Anliegen. Ein neues radikales Design wäre notwendig.

Wie könnte das aussehen?

Ich wünsche mir ein Kontrastprogramm. Zurzeit bewegt sich das Design im Fahrwasser der Industrie. Es gibt keine Dialektik. Es geht darum, zu verkaufen, Royalties zu bekommen, Geld zu machen. Das ist natürlich kein großes Ziel im Leben. In Wirklichkeit ist es jedoch ziemlich traurig.

Welche jungen Designer finden Sie interessant?

Die Campana-Brüder. Natürlich sind sie auch modisch und gefällig. Aber ihre Grundidee der Bricolage und ihre soziale Intention gefallen mir. Sie weisen auf die Armut in Brasilien hin. Die Campana-Brüder sind originell.

In diesem Jahr gibt es zum zehnten Mal den „Salone Satellite“. Wie beurteilen Sie die Entwürfe der Newcomer?

Man sieht Fantasien, aber wenig Originelles. Woran es liegt? Vielleicht orientieren sich die Jungen noch zu sehr an den großen Meistern. Man kennt das ja. Finnland brachte nach Alvar Aalto zwei Generationen lang keine wirklich kreativen Leute mehr hervor. Großmeister sind eine Bürde.

/ Interview: Klaus Meyer

Quelle: design report

design report established by  **Rat für Formgebung**
German Design Council

© 2013 · Konradin Medien GmbH · Leinfelden-Echterdingen