

S

Schaufenster
Die Presse

Räderwerk

22 Seiten „Luxury Times“
mit Neuem aus
der Welt der Uhren.

Werkstück

Designer Michael
Anastasiades bricht in
seiner Arbeit das Licht.

Mann der Stunde

Bardo Böhlefeld spielt ab
dieser Saison am Burgtheater.
Ein Vorstellungsgespräch.





Subtilität, in Glas gefasst

Der Designer Michael Anastassiades liebt das Archetypische. Und entwirft schon einmal Sollbruchstellen im System. Selbst in Form von Trinkgläsern.

Interview: Norbert Philipp



UMKEHRUNG. „Flint“ von der Glasmanufaktur Lobmeyr bricht mit Konventionen.

Irgendwie dreht sich ja alles um das Licht. Als Designer kann man entwerfen, was man will. Erst das Licht macht es sichtbar. Und erst die Schatten und Konturen profilieren die Dinge, die uns umgeben. Manche Designer schauen trotzdem noch mal genauer hin, auf die Quellen der Helligkeit und auf die Bedingungen, unter denen sie spenden, was Lebewesen wie Menschen lieben: Licht. Michael Anastassiades ist nicht nur Lichtverstehender, sondern irgendwie auch Menschenkenner. Denn gern widmet er sich menschlichen Grundbedürfnissen: wie auch vertrauten Formen. Und beim „Verstehen“ fängt Anastassiades auch mal ziemlich weit hinten in der Menschheitsgeschichte an, im Neolithikum. Von dorthin legte er seinen gestalterischen Zugang in die Gegenwart, in die Werkstatt von Lobmeyr, für eine Kooperation, bei der die Trinkgläser mit dem Namen „Flint“ entstanden. So archaisch wie die ersten gestalteten Dinge der Menschen überhaupt, die steinzeitlichen Faustkeile.

Ein Designerleben ist auch ein Leben im Flugzeug. Ist das Flugzeug Ihr eigentliches Designstudio?

Ja, man verbringt viel Zeit im Flugzeug und am Flughafen. Es geht aber darum, die Zeit optimal zu nützen. Mein Sketchbook habe ich stets dabei und ich beobachte gern. Selbst an den uninspirierendsten Plätzen wie Flughäfen gibt es eine Menge zu entdecken.

Im Gegensatz zum eher „feindlichen“ Design eines Flughafens pflegen Sie einen menschenfreundlichen Zugang zur Gestaltung. Worauf wollen Sie mit Ihren Entwürfen generell hinaus?

„Als Kreativer hat man beinahe die Pflicht, sich weiterzuentwickeln.“

Mein großes Interesse gilt der Frage, wie man die Produktionsbedingungen eines Objekts ausreizen kann. Auch in jene Richtung, die in der Welt der Dinge aktuell so sehr nachgefragt ist - nämlich Einzigartigkeit und Individualität. Mich hat schon immer beschäftigt, wie man ein Objekt aus der Systematik, in der es sonst gefangen ist, herauslösen kann. Wenn man dann mit einer Manufaktur wie Lobmeyr zusammenarbeiten kann, ist das natürlich ein Glücksfall. Denn hier stecken im Herstellungsprozess so viel Wissen, Erfahrung und handwerkliche Fertigkeiten. Vor allem in jenen Schritten, an denen tatsächlich die Hand beteiligt ist, nachdem das Glas geblasen wurde - was ja für sich schon ein faszinierender Vorgang ist. Man fühlt sich irgendwie in der Werkstatt 200 Jahre zurückversetzt. Und gleichzeitig ist diese Handwerkskunst von Lobmeyr doch hochaktuell. Bei den Gläsern „Flint“ ist der Anspruch der Individualität vollends aufgegangen: Wenn man sie

nebeneinanderstellt, könnte man meinen, sie ähneln sich. Aber im Grunde - beim näheren Hinsehen - gleicht keines dem anderen.

Das Ausbrechen aus dem System oder vielmehr auch aus globalen Zusammenhängen, dafür scheint ein Unternehmen wie Lobmeyr selbst ja ein Paradebeispiel.

Ja, ich erinnere mich gut, als ich vor ein paar Jahren zum ersten Mal hier in die Kärntner Straße gekommen bin. Die Räume sind so voller Geschichte und wunderbarer Objekte. Und das inmitten einer durch und durch globalisierten Einkaufsstraße. Natürlich bin ich auch ein Anhänger dieser direkten Verbindung von Entwurf und Herstellung, die hier gepflegt wird und die ja bis zur Wiener Werkstätte zurückgeht. Dieses Gestaltungsmodell war ja schon fast wieder vergessen, als ich selbst als Designer begonnen habe und später mein eigenes Label gegründet habe. Es funktionierte, als ich mit dem Studium Anfang der 1990er-Jahre fertig war, ja ungefähr so: Wenn man sich als Gestalter profilieren oder weiterentwickeln wollte, dann musste man für die großen, damals vor allem italienischen Hersteller arbeiten. Oder, wenn man sich in dieser Welt nicht wohlfühlte, seinen eigenen Weg gehen. Als Kreativer hat man ja schließlich fast die kreative Pflicht, sich weiterzuentwickeln. Ideen wollen ja nicht nur Skizze bleiben. Sie wollen umgesetzt werden. Deshalb habe ich es auch gewagt, auch einen eigenständigen Weg mit meinem eigenen Label zu gehen: Auf der London Design Week, das war 2006, hab ich kurzerhand alles, was ich je entwickelt habe, ausgestellt in meiner Wohnung. Einfach um zu sehen: Wie reagiert die Welt da draußen auf das, was ich mache. Und zum Glück hat sie positiv reagiert.

Warum ist die Beschäftigung mit Licht für Sie in Ihrer Arbeit so elementar?

Weil das Licht auch so elementar für uns alle ist. Man muss das Licht als Licht zunächst einmal wahrnehmen, dann muss man es schätzen lernen. Das ist die Grundvoraussetzung dafür, dass man sich sinnvoll mit ihm auseinandersetzen kann. Genauso wie mit der Dunkelheit. Und natürlich mit dem Zusammenhang von dem einen mit dem anderen. Wie etwa: Wenn es dunkel ist, brauchen wir Licht. Aber es gibt gute Gründe, warum es einmal hell ist und einmal nicht. Tag und Nacht, beide Szenarien haben ihre Berechtigung. Die Nacht sollte man nicht zum Tag machen. Doch manche wollen die Dunkelheit unbedingt fluten mit Helligkeit. Darum geht es aber nicht, wenn man sich im Design mit Licht beschäftigt. Sondern vielmehr darum, die Helligkeit auszubalancieren, auch punktuell. Nicht nur mit einer einzigen Lichtquelle. Sondern mit mehreren. In unseren Räumen und im Alltag kommt Licht ohnehin von den verschiedensten Quellen. Von der Lichtverschmutzung in den Städten, von der Sonne, vom Mond. Ich selbst kann nicht so gut schlafen bei völliger Dunkelheit. Weil ich mich des-

orientiert fühle, wenn ich aufwache...

Auch bei Projekten mit Glas dreht es sich ja implizit um Licht?

Mein gestalterischer Zugang ist eine Philosophie, die ich natürlich nicht nur bei Lichtobjekten anwende. Diese Subtilitäten findet man in vielen Dingen. Und es geht darum, diese in der Gestaltung einzufangen. Wie auch bei den Gläsern „Flint“. Auch beim Glas geht es ums Licht. Wie es aufgefangen wird, wie man es wahrnimmt in den archaisch, scherbenhaft gebrochenen Schnitten an der Basis des Glases.

Ist der Name „Flint“ schon der Verweis auf eine ursprüngliche Gestaltungsidee?

Was mir zunächst tatsächlich in den Sinn kam, waren steinzeitliche Werkzeuge, die verwendet wurden zum Schneiden, Brechen, Bearbeiten von Dingen. Jede einzelne Bruchstelle dabei ist einzigartig. Diese Analogie war mir sehr wichtig bei der Gestaltung der Gläser. Das

Grobe, Archaische ist dabei nicht assoziiert mit negativen Emotionen wie Wut, sondern mit Kunstfertigkeit und Geschick der Handwerker. Gearbeitet mit archaischen Techniken, um archaische Bedürfnisse zu erfüllen. Der Verwender tritt auch in direkte Kommunikation mit dem Material, eine elementare haptische Erfahrung. Wenn man das Glas hält, könnte man fast denken, dass man sich schneiden kann, aber das kann man natürlich nicht, die Hände, die Finger passen in die Brüche des Glases, man beginnt unweigerlich mit dem Glas zu interagieren. Und ja, wahrscheinlich ist es ein „primitives“ Objekt. Und gleichzeitig ist es Design. Die steinzeitlichen Werkzeuge, sie waren schließlich auch die ersten Designobjekte. Gleichzeitig ist „Flint“ ein intellektuelles Stück, aber auch exzentrisch. So exzentrisch, dass es mit Sicherheit polarisieren wird.

Als ein Merkmal Ihrer Gestaltungsarbeit gelten auch die simplen Geometrien, die sich in vielen Entwürfen wiederfinden. Wie kommt das?

Es dreht sich bei der Gestaltung immer auch um das Vertraute. Wenn es die Idee ist, ein Objekt zu kreieren, das als zeitlos gelten soll, muss man sich immer auch auf etwas Vertrautes beziehen. Die Krümmung, die Kurve, der Kreis, die Kugel - das sind Konstanten in meiner Arbeit. Ich suche sie in der Natur. Ich suche sie in meinen Entwürfen. Viele Dinge sind rund. Sonne,

Mond. Es sind vertraute Formen, die man nicht lernen muss. Wenn wir ein neues Objekt mit vertrauten Linien einführen, dann hat der Dialog zwischen Objekt und Rezipient schon begonnen. Man hat quasi bereits eine Gesprächsbasis zwischen Gestalter und Nutzer. Die Herausforderung besteht dann natürlich darin, wie man ein kreatives, neues Szenario mit den bekannten Formen herstellt. Die Verantwortung des Designers liegt darin, hierbei seinen Beitrag zu leisten. Sonst wäre ja die gesamte Gestaltung nichts weiter als das Herstellen von Analogien zur Natur. ✘

MOBILE. Ein Objekt aus der eigenen Leuchten-Kollektion: der „Mobile Chandelier“.



FEINFÜHLIG. Messingaufsätze, auf denen der eigene Indoor-Garten keimt: „Floating Forest“.