

"Design ist ein seltsames Spiel" : Interview mit Jasper Morrison

Autor(en): **Mauderli, Laurence / Morrison, Jasper**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **18 (2005)**

Heft 8

PDF erstellt am: **19.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-122684>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

«Design ist ein seltsames Spiel»

Interview: Laurence Mauderli

Jasper Morrison blickt auf 25 Jahre Design zurück. Seine persönliche Bilanz ist erfolgreich. Durchzogen ist allerdings sein Urteil über die Branche: Es herrsche zu viel Hysterie und es gebe zu viel Schrott, zu viele angehende Designer, zu wenige intelligente Vorschläge. Nicht alles, was glänzt, besteht vor seinem kritischen Blick.

? Jasper Morrison, fühlen Sie sich als Londoner wohl in Paris?

Ja, sehr. Es war die richtige Entscheidung, neben London ein zweites Studio in Paris zu eröffnen. Ich fahre gerne Zug und schätze das Pendeln zwischen den zwei Metropolen. Ausserdem bin ich etwas klaustrophobisch veranlagt und brauche den regelmässigen Ortswechsel. Im Zug kann ich sehr gut denken und arbeiten. Ich reise viel und fühle mich wie ein Nomade.

? Wie hat sich das Design seit der Gründung ihres Studios vor 25 Jahren verändert?

Am meisten verändert haben sich die Möglichkeiten in Bezug auf Material und Herstellungsmethoden. Alles ist anspruchsvoller und raffinierter geworden. Ich erinnere mich gut daran, wie ich früher aus Ready-Made-Elementen einfache Objekte machte – einen Tischfuss aus aufgestapelten Blumentöpfen, einen Kleiderständer aus einem Lüftungrohr, solche Dinge. Ich kaufte die Elemente billig ein oder fand sie auf dem Müll. Ich glaube, dass ich es bis heute immer geschafft habe, mit der gleichen Unvoreingenommenheit wie damals an ein Projekt heranzugehen.

? Was ist für Sie schlechtes Design?
Schlechtes Design ist ein Geländewagen, der für das Ego eines fetten Typen entwickelt wird.

? Und was ist gutes Design?

Gutes Design ist ein Fahrrad. Spass beiseite: Unabhängig davon, was man entwirft, sollte man dabei stets das Ziel vor Augen haben, ökonomisch und effizient zu arbeiten. Schönheit kann erst entstehen, wenn dieses Ziel erreicht ist. Oft geht es einfach darum, eine existierende Typologie mit wenigen gezielten Eingriffen zu verbessern. Ich sehe mich als Wiederaufbereitungsanlage für vergessene Formen.

? Wie kommen Sie als Designer zu den intelligenten Lösungen?

Intelligentes Design bedeutet auch etwas liegen zu lassen, wenn die Zeit dafür noch nicht reif ist. Intelligentes Design sollte langlebig sein. Gegenstände müssen den heutigen Anforderungen an Umweltverträglichkeit und gesellschaftlichem Nutzen entsprechen. Formal gesehen sollten sie zurückhaltend gestaltet sein: Damit sie sich unauffällig in den Lebensraum einfügen, um diesen diskret zu verbessern. Ich mag keine Extravaganz. Wenn ich mich umblicke, erschrecke ich ob all dem Schrott, der entworfen wird. Designer sollten etwas sorgfältiger sein.

? Schenken Sie allen Stadien des Designprozesses dieselbe Aufmerksamkeit?

Ja. Wir lassen keinen Raum für irgendwelche Interpretationsmöglichkeiten. Deshalb verfolgen wir sämtliche Projekte stringent bis zum Schluss. Dem Stadium der 3D-Prototypen-Herstellung, der letzten Etappe vor der Herstellung, schenke ich jedoch besonders viel Aufmerksamkeit.

? Heute entwickeln die meisten Designer ihre Produkte am Computer. Sie auch?

Computer machen vieles möglich. Allerdings sind Objekte, die ausschliesslich am Computer konzipiert werden, nicht die gleichen wie solche, bei denen der Zeichenstift im Spiel war. Am Anfang einer Idee skizziere ich viel. Nicht alle der vielen Skizzen, die hier herumliegen, führen zu einem konkreten Produkt. Manchmal entdecke ich irgendwo eine alte Skizze wieder, die für ein aktuelles Projekt relevant wird. Design ist ein seltsames Spiel.

? In Ihrem Atelier steht der Landi-Stuhl von Hans Coray, eine Ikone des Designs, die nicht am Computer entstanden ist. Was fasziniert Sie daran?

Er ist einer der besten Stühle, die es gibt. Dieser Stuhl besitzt alle Elemente, die grosse Entwürfe ausmachen. Was mich daran fasziniert, ist die Kombination aus technologischer Innovation, Formgebung und der Tatsache, dass dieses Stück seit 1939 so populär geblieben ist. Würde der Stuhl jetzt entwickelt werden, käme er absolut zeitgemäss daher. Er ist so selbstverständlich, so industriell und doch so einzigartig. Das bewundere ich an diesem Objekt.

? Alles spricht von Innovation, auch im Design. Was bedeutet für Sie der Begriff?

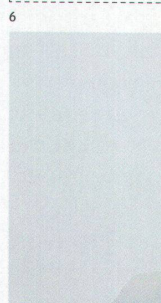
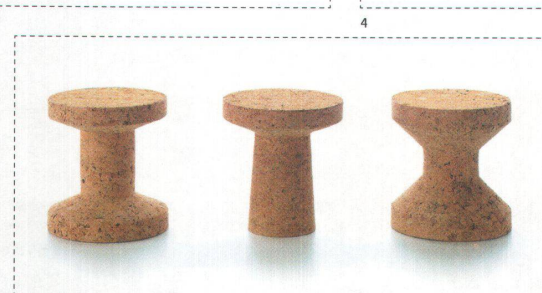
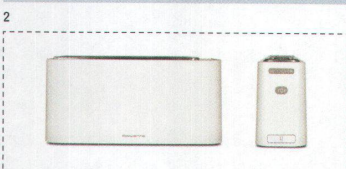
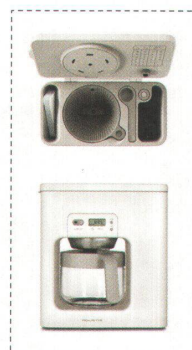
Innovation kann dazu führen, das Ziel zu verfehlen.

? Was meinen Sie damit?

Als Zielsetzung finde ich die Frage der Objektqualität viel wichtiger als die der Innovation. Zu viele Designer lassen sich von diesem Wort irreführen. Viele glauben, ein Produkt würde nur deshalb weniger kritisiert, weil man es als innovativ bezeichnet. Ein klassischer Irrtum.

? Können Sie diesen Irrtum an einem konkreten Projekt erklären?

Ich möchte Ihnen ein Beispiel nennen – obwohl es für den Moment aufgeschoben wurde. Wir wurden von einem Fahrradhersteller angefragt, ein Velo zu entwickeln. Ich kam auf die Idee, für den Rahmen, dem kostspieligsten Teil des Fahrrads, dieselbe Technologie anzuwenden, die ich für den Air-Chair wählte: die Airmold-Technik. Dabei wird wie beim Spritzgussverfahren ein Werkstoff in eine Form gebracht und mit starkem Luftdruck in die Wandungen der Form gedrückt. Wir haben viele 3-D-Computermodelle für den Rahmen entwickelt und stellten fest, dass sich die Kunststoffe für diesen Einsatz momentan nicht eignen, da sie zu flexibel sind. Eine meiner Vorstellungen für dieses Projekt bestand darin, einen kostengünstigen Rahmen mit integrierter Lenkstange zu entwickeln. →



1-2 «Oblong», 2004, für Cappellini: Leichte, mit Polyster-Körnern gefüllte Kissen können frei zusammengeschoben werden. Zu haben in Leder oder in Baumwolle.

3 Der Stuhl «Low Soft Sim», 2004, ist Teil der Vitra Home Collection. Sitzfläche und Lehne bestehen aus dreidimensional gestrickter Polyester-Faser. Ein Ottoman gehört dazu und ist ebenso aufgebaut.

4-6 «Kettle», «Toaster» und «Coffee Maker», alle 2004: Wasserkocher, Toaster und Kaffeemaschine gehören zum Frühstück-Set für Rowenta. Fotos: Christoph Kicherer

7 «Cork Family», 2004: Dreiteilige Serie von Beistelltischen für Vitra. Die Beistelltische bestehen aus gepresstem Kork.

8-9 «Air-Chair», 1999, und «Falt-Air-Chair», 2001, für Magis, bestehen aus Kunststoff. Die Kunststoffrohre werden bei der Herstellung von innen mit Druckluft geformt.

10 ATM «Advanced Table Module», 2002, für Vitra: Der Tisch hat Beine aus Aluminium. Die MDF-Platte liegt auf einer Chromstahl-Unterkonstruktion. Foto: Hans Hansen

→ Das wäre eine Innovation gewesen. Die Gegebenheiten wollten es anders. Anstatt auf einen Metall- oder Karbonrahmen umzusatteln, haben wir es vorgezogen, die Sache ruhen zu lassen. Ein Fahrrad zu entwerfen, das mehrere tausend Franken kostet, finde ich nicht wirklich passend. Das meine ich mit Innovation.

?

Wie wird sich der Beruf des Designers in Zukunft entwickeln?

Design ist noch sehr naiv. Damit meine ich, dass es noch jung ist und erst noch verstehen muss, was es tun sollte. Design ist momentan in richtig schlechter Form. Es hat sich zu einer Art visueller Umweltverschmutzung entwickelt. Die Vorstellung, Designer zu werden, ist zu populär geworden. Als ob eine Hysterie ausgebrochen wäre. Im Design geht es um viel mehr als nur darum, sein Gesicht in einer Zeitschrift abgebildet zu sehen. Insgesamt widme ich vielleicht ein Prozent meiner Arbeitszeit für das, was sich Glamour nennt, zum Beispiel eine Ausstellung. Das grösste Problem sind die Designschulen, die zu einer Art Business geworden sind. Die Schulen wollen immer mehr Studierende, doch sind sie einmal ausgebildet, kann sie der Markt gar nicht alle aufnehmen. Es gibt einfach zu viele Designer – das ist die Realität. Und da dieses Phänomen nicht abnehmen wird, wäre es vielleicht gut, die Designwelt würde sich zweiteilen: In die Schweizer Schule – zu der auch ich mich zählen würde, und in die New Yorker Schule – die nichts als Oberfläche, «pure fashion», wäre. Nun bin ich weder Hellseher, noch habe ich eine Patentlösung anzubieten. Ich bleibe dran und mache weiter so wie bis anhin. •



Jasper Morrison

* 1949, lebt und arbeitet in London und Paris. Er studierte Design an der Kingston Polytechnic Design School und dem Royal College of Art, London. 1984 folgte ein Studienjahr an der Hochschule der Künste, Berlin. 1986 gründete er sein «Office for Design» in London, (heute Jasper Morrison Ltd.). 1987 Teilnahme an der Documenta in Kassel. 1992 organisierte er zusammen mit James Irvine für Cappellini «Progetto Oggetto», eine Kollektion von Haushaltsartikeln. Mit Andreas Brandolini und Axel Kufus entwarf er Installationen, Ausstellungen und städtebauliche Projekte. 1995 gewann das Büro den Wettbewerb für ein neues Tram der Stadt Hannover. Zusammenarbeit mit Alessi, Cappellini, Flos, Kartell, Magis, Rosenthal, Vitra. 2001 wurde Morrison als «Royal Designer for Industry» geehrt. 2002 eröffnete Jasper Morrison sein zweites Studios – Utilism Sarl. – in Paris.

www.jaspermorrison.com

Literatur zu Jasper Morrison

- Jasper Morrison: A book of Spoons. Imschoot, Gent 1997
- Heinrich Ganseforth: Eine neue Stadtbahn für Hannover: Design – Jasper Morrison. Gebrüder Mann Verlag, Berlin 1997
- Jasper Morrison: A world without words. Lars Müller Publishers, Baden 1998
- Charles Arthur Boyer, Federica Zanco: Jasper Morrison. Editions Dis Voir, Paris 1999
- Jasper Morrison: Everything but the Walls. Lars Müller Publishers, Baden 2002



Sarnafil TU – für alle Dachformen

Das von Renzo Piano entworfene Paul-Klee-Museum wurde mit der **wasserdichten** und **diffusionsoffenen** Unterdachbahn Sarnafil TU aus flexiblen Polyolefinen ausgeführt.

Das ökologische und verarbeitungsfreundliche Material ist verschweisssbar, flexibel und lässt sich an alle Bauteile anpassen.

Sarnafil AG
Industriestrasse
6060 Sarnen
Telefon 041 666 99 66
Telefax 041 666 98 17
info@sarnafil.ch
www.sarnafil.ch

**Sarnafil –
Kompetenz in Abdichtung**

Sarna
Sarnafil Division

Vizona sucht einen Architekten/Innenarchitekten FH (m/w)

Im Rahmen einer langfristigen Nachfolgeregelung suchen wir einen Architekten oder Innenarchitekten FH für die Führung der Planungsabteilung. Neben der Abteilungsverantwortung akquirieren Sie Kunden für die Gesamtabwicklung von Ladenbauprojekten. Das Tätigkeitsfeld umfasst im Wesentlichen die Bedarfsabklärung mit den Kunden, Planen von Inneneinrichtungskonzepten, Warenplanung, Merchandising und Architekturgestaltung, inklusive Realisierung dieser Konzepte mit Ihrem Team. Idealerweise verfügen Sie über Erfahrungen in der Planung von Retailflächen und gute Englischkenntnisse. Wir bieten Ihnen ein internationales Umfeld und würden uns über Ihr Interesse freuen. Weitere Informationen erhalten Sie von Martin Sesiani, Telefon 061/376.15.21 oder im Internet unter www.vizona.com. Ihre Bewerbungsunterlagen senden Sie bitte an Vizona AG, Klünenfeldstrasse 22, 4127 Birsfelden

vizona

Als international operierendes, marktführendes Unternehmen richtet Vizona Einzelhandels- und Dienstleistungsunternehmen ein. Unsere Erfahrung und unser Service machen uns zu einem professionellen Partner unseres Kunden – von der Entwicklung individueller Produktsysteme bis zur Realisierung komplexer Projekte.

**Vizona: engineering and
implementing retail concepts.**