

ICON'

APRIL 2024



INS GRÜNE

WELTREISENDE

Miles and More

Designerin und Kosmopolitin: Für Paola Navone ist die ganze Welt Inspiration. Ihre Entwürfe waren schon „ethno“, als es das Wort noch nicht gab, und sorgten dafür, dass sich Möbel locker machten. *Norman Kietzman* traf sie in ihrem Studio in Mailand

Paola Navones Studio liegt im Mailänder Kreativviertel „Zona Tortona“. Es ist ein zweigeschossiger Backsteinbau im Hinterhof, der Eingang wird durch einen kleinen Garten versteckt. Drinnen sitzen die 20 Mitglieder ihres Teams im ersten Stock zwischen unzähligen Materialproben und Prototypen, es herrscht die Stille intensiven Arbeitens. Man selbst kann nur warten. Die Designerin ist verspätet, aufgehalten bei Fir-

menbesprechungen im Mailänder Umland, Gervasoni und Casamilano gehören zu ihren Kunden, für Baxter hat sie gerade eine große Outdoor Kollektion entworfen. Dann kommt sie und sieht aus, wie nur Paola Navone aussehen kann: fließendes graues Gewand, ein XXL-Ring am Finger, das graue Haar kurz geschnitten und die großen dunklen Augen dunkel umschminkt. Sie sitzt ruhig und spricht schnell. Durch eine Glaswand sieht man im Nebenraum die ersten Exemplare der Leuchte

Die Magie der Seifenblase: Die Leuchtenfamilie „Oblò“ entstand in Zusammenarbeit mit der Glasmарke Lodes aus Venedig

„Oblò“, die sie gerade für die Marke Lodes entworfen hat. Lodes ist aus Venedig, die Leuchte, klar, aus Glas.

Warum entwerfen Sie eine Leuchte, die man kaum sehen kann?

Die Idee war, Seifenblasen zu erzeugen, die eine Zeit lang in der Luft schweben. Im Glasschirm sind die Farben weder vollflächig noch kräftig. Sie sind eher flüchtig, wie alles an dieser Leuchte flüchtig ist. Für uns lag die Herausforderung darin, einen Gegenstand so leicht zu machen, dass man denkt, er würde davonfliegen, wenn man nach ihm pustet. Diese Leuchte ist nicht an einen Stil gebunden. Sie ist nicht reich, sie ist nicht arm, sie ist beinahe immateriell. Damit ist sie das Gegenteil von dem, was wir sonst machen.

Inwiefern?

Normalerweise entwickeln wir Dinge, die sich berühren lassen. Hier geht es eher um die Wirkung des Objekts, darum, Licht auf die leichteste und leiseste Art zu erzeugen.

Glas ist ein wunderschönes Material. Es ist wie eine Flüssigkeit, die an einem bestimmten Punkt eine Gestalt annimmt und erstarrt. So erinnert es an eine Art Membran, die aus Nichts besteht (lacht).

Die Wahrnehmung der Dinge ist spätestens seit 1988 Ihr Thema. Damals haben Sie mit dem Design-Unternehmer Giulio Cappellini die Firma Mondo gegründet und Ethno-Möbel salonfähig gemacht. Seither versteht man Design nicht mehr als rein westliches



Bestseller: Die Karaffe „Fisch“ entwarf Paola Navone (unten) für Serax, das Sofa ist aus der „Ghost“-Kollektion von Gervasoni, die Liege „Lo-Lita“ bringt die Marke Slide aus Italien heraus

Phänomen, sondern lässt sich auch von anderen Kulturen inspirieren. Was hat Sie zu Mondo inspiriert?

Mondo war ein unglaubliches Abenteuer, weil wir eine Art Wette eingegangen sind. In den Achtzigerjahren wurde das Design von Memphis bestimmt. Doch die Frage war: Was kommt als Nächstes? Also stellten wir eine Kollektion zusammen, die Einflüsse aus der ganzen Welt enthielt. In diesen Jahren verbrachte ich die Hälfte meiner Zeit in Asien. Es war eine Evolution, bei der sich gar nicht so sehr die Dinge veränderten, sondern eher die Menschen und ihr Blick auf diese. Es ist schön, dass sie sich geöffnet haben. Heute ist es völlig normal, auf geflochtenen Stühlen zu sitzen.

Welche Erfahrungen haben Sie in Asien gesammelt? Sie haben Ihr Leben ja gut zwanzig Jahre zwischen Mailand und Asien aufgeteilt und hatten sogar ein Designbüro in Hongkong.

Ich habe viele Unternehmen kennengelernt, die auf die Verarbeitung verschiedener Materialien und auf unterschiedliche Handwerkstechniken spezialisiert waren. Und mit ihnen Projekte realisiert, die von internationalen Organisationen wie der Weltbank oder der UNIDO (Organisation der Vereinten Nationen für industrielle Entwicklung) finanziert wurden. Damit sollte kleinen und teils sogar großen Firmen geholfen werden, Dinge zu produzieren, die sich in Europa oder in Amerika verkaufen lassen. Mich haben ihr Know-how und ihre Formensätze inspiriert. Als ich anfang, mit Gervasoni zu arbeiten, habe ich eine ganze Reihe von Kontakten eingebracht. Es war ein wirklicher Pioniermoment.

Gervasoni haben Sie als Art-Direktorin von 1998 bis 2020 geformt und aus dem inzwischen mehr als 140 Jahre alten einstigen Korbwarenunternehmen aus Udine eine lässige, unkonventionelle Möbelmarke gemacht. Vor allem die Kollektion „Ghost“ hatte daran großen Anteil, die dieses Jahr 20 wird. Was war das Besondere an dem Entwurf?

Die Idee von „Ghost“ besteht darin, das Gesicht von Möbeln mit abziehbaren Bezügen zu verändern, als wären sie Chamäleons. Gervasoni hatte zu diesem Zeitpunkt noch nie Polstermöbel hergestellt. Sie brauchen eine ganz eigene Kultur der Fertigung, die man nicht von heute

auf morgen erlernen kann. Also habe ich eine Kollektion entworfen, für die man das auch nicht können muss. Wir haben eine sehr dünne Trägerstruktur entwickelt und darüber gewissermaßen ein XXL-T-Shirt gelegt. Natürlich waren italienische Möbel schon bekannt für Bezüge zum Abnehmen. Doch musste man ein Sofa dafür zum Polsterer schicken. Mit „Ghost“ gab es den ersten echten abnehmbaren Bezug.

Wie steht es um das gegenwärtige Design?

Es gibt eine katastrophale Angst vor Experimenten. Jeder macht die gleichen Dinge ein bisschen anders. Aber es fehlt diese Neugier auf andere Dinge, die mehr mit dem Immateriellen zu tun haben. Etwas, das ich sehr vermisse. Verstehen Sie mich nicht falsch: Viele machen das gut, manche sogar sehr gut. Aber diesen beruhigenden Möbeln in beige Farben fehlen jegliche Kontraste. Die Hersteller sind nur darauf fixiert, die Märkte zu verstehen und die immer gleichen Dinge zu verkaufen. Alles ist sehr horizontal angelegt ohne Ausschläge nach oben oder nach unten. Niemand fragt sich mehr, in welchem Haus oder in welcher Welt wir morgen leben wollen. Doch nur so können wir herausfinden, was wir als Nächstes tun sollen.

Was wäre das Ihrer Meinung nach?

Zunächst einmal ist da die Absurdität der Umweltverschmutzung. Wir reden einerseits viel und tun andererseits noch zu wenig. Dabei

sollten wir aufhören, so viele Dinge zu entwerfen und zu produzieren. Die Digitalisierung führt dazu, dass sich die Menschen mehr und mehr auf die virtuellen Dinge konzentrieren. Bei unseren Architekturprojekten verwenden wir oft Möbel aus zweiter, dritter oder vierter Hand. Das ist natürlich ein radikaler Ansatz, aber in gewisser Weise gefällt uns das sehr gut. Indem wir Dinge benutzen, die bereits existieren, brauchen wir keine neuen zu produzieren. Wenn wir doch etwas entwerfen, ist es mir wichtig, dass Objekte dabei herauskommen, die nicht allzu präzise wirken, sondern etwas Imperfektes besitzen. Sie sollen Seele zeigen.

Warum haben Sie – übrigens die beste Aktion während des vergangenen Salone – Ihr Archiv aufgelöst und alles verlost?

Auf meinen Reisen habe ich über die Jahre Tausende Dinge gesammelt, die dann in meinem Haus standen. Wir haben ihnen ebenso wie vielen Prototypen eine Nummer gegeben. Und wer diese gezogen hat, konnte den Gegenstand mitnehmen oder dalassen, wenn er ihn nicht haben wollte: „Take it or leave it“ hieß das Projekt, und lustigerweise dachten viele Teilnehmer, sie müssten dafür bezahlen. Dabei sollten sie einfach nur die Dinge mit nach Hause nehmen. Mir war diese Aktion sehr wichtig. So habe ich meine ganze Welt geleert und den Kopf wieder frei. Ich kann wieder neu darüber nachdenken, was ich morgen machen will.

