

Helden

Studiobesuch: Zu Gast...

Weiterlesen

Alfredo Häberli zählt zu den erfolgreichsten und kreativsten Möbeldesignern. Mit seinen schlaun Entwürfen erfindet er Alltagsgegenstände neu und zaubert denen, die sie benutzen, ein Lächeln ins Gesicht. Das gelang ihm 2015 auch bei einer Zusammenarbeit mit BMW. Der Schweizer entwarf eine Mobilitätsskulptur, deren Eleganz für Staunen unter den Besuchern der Möbelmesse Salone del Mobile in Mailand sorgte. Ein Gespräch über Häberlis argentinische Wurzeln, warum man gutes Design nicht erklären muss und wieso man in seinem Beruf für seine Freiheit kämpfen muss.

Fotos: Lukas Wassmann Interview: Hendrik Lakeberg

Herr Häberli, für Ihr Möbeldesign sind Sie weltbekannt, würde es Sie interessieren, ein Auto zu gestalten?

Alfredo Häberli: Natürlich! Aber das ist eine große Aufgabe. Mein Traum wäre, gemeinsam mit BMW ein Team zusammenzustellen und gemeinsam eines zu entwerfen. Das Know-how von BMW und mein Gestaltungsansatz könnten zu spannenden Ergebnissen führen.

Was könnte man grundsätzlich an Autos verbessern?

Häberli: Vor allem die Dimensionen, denke ich. Eine Frage wäre für mich zum Beispiel: Brauche ich den ungenutzten Raum, mit dem ich meistens umherfahre? Gibt es Lösungen, wie ich mit ihm flexibler umgehen kann? Darüber hinaus wird auch die Entwicklung der Mobilität in den kommenden Jahrzehnten spannend werden. Sie stellt neue Herausforderungen an das Design. Die Mitarbeiter in meinem Studio nutzen Carsharing, aber haben alle kein Auto, teilweise jedoch bis zu drei Fahrräder. Ich selber gehöre noch zur alten Generation und besitze vier Autos. Aber ich denke trotzdem, dass es wichtig ist, das Thema Auto neu zu denken. Für meine Generation ist es allerdings nicht so einfach, diese Romantik, die mit dem Auto verbunden ist, die Kindheitserinnerungen, über Bord zu werfen. Das kann aber auch von Vorteil sein.



In seinem Studio sammelt Alfredo Häberli Designobjekte aus der ganzen Welt. Darunter befinden sich viele Mitbringsel von Freunden. Die Alltagsgegenstände von meistens anonymen Designern inspirieren ihn für seine Arbeit. Der rote Stuhl links ist ein Minimodell des von ihm gestalteten Segesta Chair.

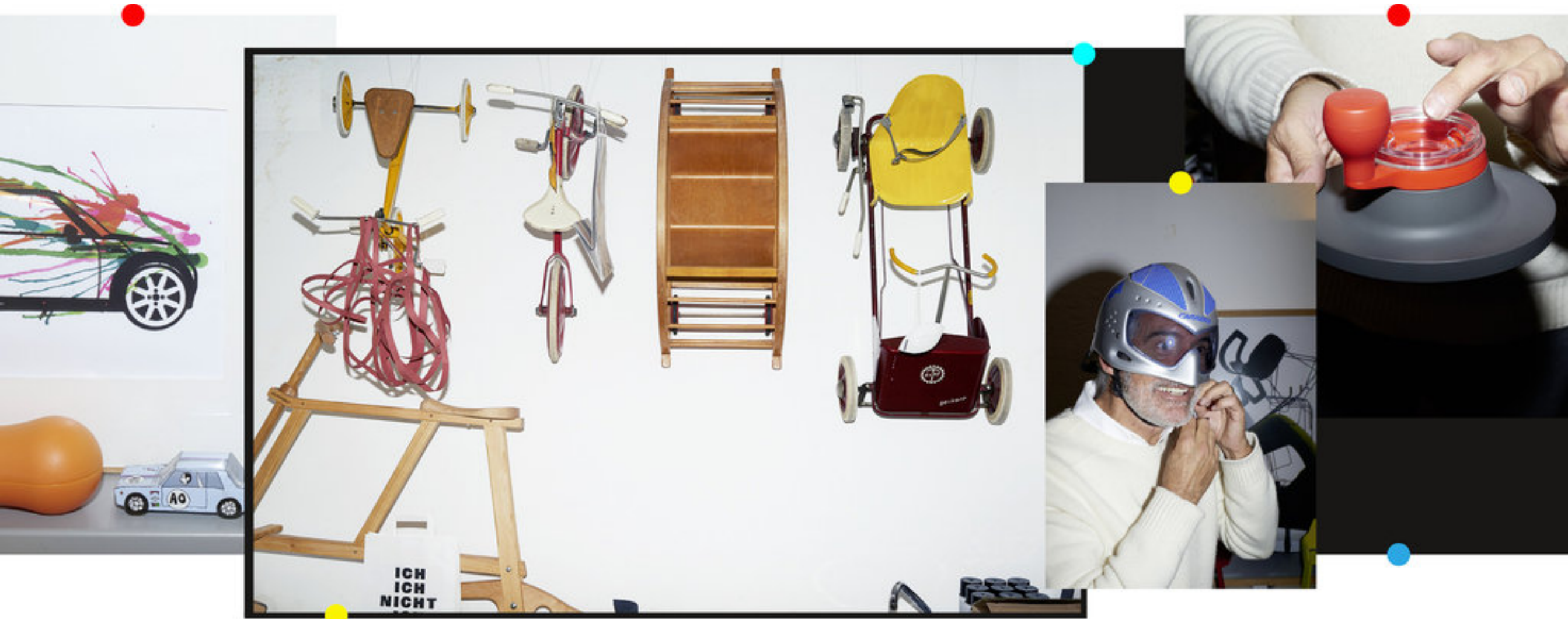
[Zur Bildergalerie](#)

Der Iso Grifo, ein Sportwagen des kurzlebigen italienischen Autoherstellers Iso Rivolta von 1964, hat Sie dazu bewogen, Designer zu werden. Was hat Sie an dem exotischen Sportwagen schon als Kind fasziniert?

Häberli: Giotto Bizzarrini, ein Ingenieur, der bei Ferrari arbeitete, sich aber mit Enzo Ferrari überworfen hatte, wollte seinem ehemaligen Chef zeigen, dass er genauso schöne Autos bauen kann. Und noch schnellere. Der legendäre Automobil designer Giorgio Giugiaro, damals gerade Designchef der italienischen Karosseriemannufaktur Bertone, hat den Wagen mit 25 entworfen. Ein großes Vorbild für mich.

Was mögen Sie an dem Auto?

Häberli: Damals hatten Designer sehr viel Freiheit. Ähnlich war es auch im Möbeldesign. Die schönsten Möbel stammen – wie ich finde – immer noch aus den 50er- und 60er-Jahren. Zudem gab es die Sicherheitsanforderungen nicht, die Fahrzeuge heute erfüllen müssen. Diese machen innovatives Design nicht unbedingt leichter. Trotzdem ist auch unter den heutigen Bedingungen sehr viel möglich. Den BMW i8 halte ich zum Beispiel für ein außergewöhnliches Auto. Denn ihn zu bauen ist nur aufgrund von Technologien möglich, die relativ neu sind und im BMW i8 in der Summe zum ersten Mal zusammengekommen sind. Das hat etwas Futuristisches. Und es ist mutig.



Auch Kinderfahrräder befinden sich in der Sammlung von Häberli. Der Helm, den er rechts trägt, faszinierte ihn wegen der aerodynamischen Form. Ganz rechts hält der Designer den verblüffend praktischen Handmixer Küchenblitz, den er für Betty Bossi entwarf.

Eigentlich haben Sie bereits ein Fahrzeug für BMW entwickelt. Im Frühjahr 2015 haben Sie mit dem BMW Designteam eine spektakuläre Designskulptur auf dem Mailänder Möbelsalon vorgestellt. Erzählen Sie davon.

Häberli: Ich bekomme mit meinem Studio häufig tolle Aufträge, die gleichzeitig sehr herausfordernd sind. Sie sehen es an meinen grauen Haaren (lacht). Der Auftrag von BMW war ein sehr besonderer. Ich habe nicht mehr als zwei Stichworte bekommen, an denen ich mich orientieren sollte: Precision und Poetry. Ich habe die BMW Kollegen gefragt, was ich machen soll. Was du möchtest, war die Antwort. Das ist natürlich das Schwierigste überhaupt, mit nicht mehr als zwei abstrakten Begriffen zu arbeiten. Trotz der offenen Ausgangslage realisierte ich schnell, dass das Thema Mobilität im Mittelpunkt stehen musste. Ich fragte: Kann ich auch ein Auto gestalten? Man entgegnete mir: Natürlich, aber eigentlich bauen wir schon Autos. Uns wäre etwas anderes lieber. Das Thema Mobilität ist heute so komplex, dass mir schnell klar wurde, dass ich mich nicht nur an der Karosserie eines Fahrzeugs orientieren kann. Ich glaube, das ist oft ein Fehler der Industrie – man denkt zu sehr in eingefahrenen Mustern. Da kann es inspirierend sein, wenn sich jemand wie ich von außen dem Thema nähert. Denken wir mal in die Zukunft der Mobilität: Wenn die Autos autonom fahren können, wenn man die Hände nicht mehr am Lenkrad haben muss, dann ändert sich sehr viel. Die Digitalisierung krepelt das Auto um. Ich habe davon ausgehend nicht so sehr im praktischen Sinne an ein Fahrzeug und seine Funktionen gedacht, sondern mir vorgestellt, welches ästhetische Universum, welches Gefühl diese neue Art der Mobilität vermittelt. Ich habe mich gefragt, wie die Straße der Zukunft aussehen könnte, wenn wir keine Ampeln mehr brauchen und die Autos automatisch aneinander vorbeigleiten. Durch diese Gedanken entstehen neue Bilder im Kopf. Für die Arbeit eines Designers ist es wichtig, zu spielen und spinnerte Ideen zu entwickeln, gleichzeitig aber auch eine Nähe zur Lebenswelt des Nutzers zu finden. Aus langen und komplexen Überlegungen ist eine Mischung aus Auto und Segelschiff entstanden. Eine Art Mobilitätsskulptur, die in Mailand auf 600 Quadratmetern, begleitet von zahlreichen kleineren Modellen und Zeichnungen, präsentiert wurde. Eine Arbeit, auf die ich sehr stolz bin.

Was an Ihrer Arbeit allgemein auffällt: Sie legen großen Wert darauf, neue Materialien zu verwenden. Liegt in neuen Materialien immer auch die Wurzel für neues Design?

Häberli: Ja, aber das ist nur eine Möglichkeit. Denn neue Materialien heißen Forschung, und das bedeutet oftmals ein großes Investment und ein Risiko, da Produkte teurer werden. Egal ob das Batterien sind oder Stoffe oder Möbel. Ich kann also nicht immer mit neuen Materialien arbeiten. Aber ich versuche stets, Produkte zu entwerfen, die neue Typologien kreieren. Solitaire, mein Sessel mit integriertem Tisch für Offecct, wurde nicht aus neuen Materialien hergestellt, aber die Art, wie ich Wohnelemente zusammengesetzt habe, war komplett neu. Mein Geschirr Origo für Iittala besteht aus Untertellern, Schalen und Tassen. Nichts Außergewöhnlichem also, aber die von mir entworfene, praktische Technik, es zu stapeln, gab es vorher nicht. Es bereitet mir große Freude, Alltagsgegenstände neu zu denken. Ich sehe das als den Kern meiner Arbeit.

Wie wird man aus Ihrer Erfahrung ein guter Designer?

Häberli: Die Grundvoraussetzung ist: Man muss sich mit sich selber auseinandersetzen, sich gut kennen. Der Rest ist knallharte Arbeit. Am Anfang meiner Karriere, kurz nach der Schule, wollte ich Künstler werden, Maler. Doch obwohl ich Pinsel und Leinwand immer um mich herum hatte, fing ich nicht an zu malen. Menschen interessierten mich viel mehr. Und ich merkte, dass es mir extrem schwerfiel, mit nicht mehr als einer weißen Leinwand kreativ zu werden. Eine gestalterische Lösung für ein Problem zu finden lag mir wesentlich mehr. Also habe ich mich unter anderem an Giugiaros Iso Rivolta erinnert und wie fasziniert ich von seiner Form als Kind war und mich in Richtung Design orientiert. Durch Giugiaro und die Begegnung mit dem legendären italienischen Designer Achille Castiglioni wurde mir zudem klar, dass Produkte von Menschen gestaltet werden und nicht von großen, anonymen Unternehmen. Um ein guter Designer zu werden, ist vor allem wichtig, dass man den Mut hat zu träumen. Dafür braucht man das Durchhaltevermögen. Ein Auto entwerfen – das wollte ich, seit ich fünf Jahre alt bin. Durch das Projekt mit BMW kam ich dem mehrere Jahrzehnte später recht nah. Es ist im Endeffekt kein richtiges Auto geworden, aber das ist egal. Es ist ganz nah an dem, was ich mir gewünscht habe. Ich verfolge meine Träume hartnäckig. Ich zeichne sie, schreibe sie auf. Dann werden sie irgendwann real.

Die wichtigste Aufgabe von Design ist es, den Alltag der Menschen besser zu machen. Sind Sie ein Idealist?

Häberli: Am Anfang habe ich mir vorgenommen, die Menschen mit meiner Arbeit zum Lächeln zu bringen. Das hat sich bis heute nicht geändert. Ich genieße jede Sekunde, in der ich entwerfen kann. Dass ich meine Arbeit auf einem solchen Niveau so lange machen kann, hat auch mit meiner Frau zu tun. Sie ist seit dem Studium meine Partnerin. Sie hat mich von Anfang an unterstützt. Ich habe bis heute die Angewohnheit, dass ich einen Job nie nur für Geld machen kann. Meine Schwiegereltern sagten ab und an: Alfredo, wir haben dir doch gerade erst Geld geliehen, so geht das nicht. Ich war mit Sicherheit kein einfacher Schwiegersohn. Aber für mich galt schon immer: ganz oder gar nicht. Heute geht das alles sehr gut auf. Aber ich musste lange für meine Freiheiten kämpfen. Vor 25 Jahren habe ich mein eigenes Studio aufgemacht. Ich wollte bei Achille Castiglioni in Mailand anfangen. Der hatte aber nur ein kleines Büro mit fünf Angestellten und brauchte mich nicht. Er riet mir: „Mach doch selber ein Studio auf. Das ist ohnehin das Schönste.“ Dann habe ich den Zug zurück nach Zürich genommen und eine Woche später mein eigenes Studio gegründet.

Sie sind in Argentinien geboren. Haben Ihre südamerikanischen Wurzeln einen Einfluss auf Ihre Haltung dem Leben und dem Design gegenüber?

Häberli: Argentinien hat in seiner Geschichte so viele politische und wirtschaftliche Krisen durchlaufen, da bleibt einem keine Wahl, als sich den Humor und den Glauben zu bewahren, dass bald alles besser wird. Sonst steht man morgens gar nicht auf. Meine Herkunft hat mich gelehrt, den Mut zu haben, an etwas zu glauben, weil man ohnehin nichts zu verlieren hat. Sehr argentinisch ist zudem meine menschliche Ader. Ich sage immer, ich arbeite nur für Menschen, die ich mag. Das ist meine Nahrung – wie zum Beispiel die Zusammenarbeit mit meinem guten Freund Adrian van Hooydonk. Wenn er sagt, dass wir eine gute Arbeit gemacht haben, dann ist mir das wichtig. Weil ich ihn kenne, weil ich ihn mag.

Muss Design intuitiv verständlich sein, oder kann es auch zum Nachdenken anregen?

Häberli: Wenn man ein Design erklären muss, dann ist es zu kompliziert. Was ich aber schon denke, dass man die Qualität oft auch erst auf den zweiten Blick sieht. Die Qualität kann unterschiedlich sein. Eine Funktion, eine Schönheit. Am Anfang dachte ich immer, man muss alles erklären. Aber bei den italienischen Designern, die

mich inspiriert haben, musst du gar nichts erklären. Für die ist etwas schön oder nicht. Diese Haltung hat nichts mit Oberflächlichkeit zu tun, denn das italienische „bella“ beinhaltet alles – Form, Funktion, Gefühl. Auf die Frage, was gutes Design ist, gibt es keine formelhafte Antwort. Das Wichtigste ist: Es muss berühren.



Alfredo Häberli mit einer seiner erfolgreichsten Kreationen: dem Nais Chair. Das Ziel war es, einen Stuhl mit so wenig Gestänge wie möglich zu entwerfen, auf dem es sich gleichzeitig bequem sitzen lässt. Gefertigt ist der Nais Chair aus Titan, was ihn extrem haltbar und stabil macht.

Mehr erfahren

www.alfredo-haerberli.com (http://www.alfredo-haerberli.com/home?WT.mc_id=BMW_Magazin_Web)

22.01.2016

Artikel teilen

Facebook (<https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?u=http%3A//www.bmwmagazine.com/exchange/share/1774>) /

Twitter (<https://twitter.com/intent/tweet?related=BMWGroup&url=http%3A//www.bmwmagazine.com/exchange/share/1774>)

Weitere Themen



(<http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1760>)

Kolumne (<http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1760>)
Neue Stile, neue... (<http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1760>)

[Zum Artikel \(http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1760\)](http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1760)

(<http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1307>)

Helden (<http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1307>)

„Innovation ist immer kreative Zerstörung und gleichzeitig die ultimative Maschine des Fortschritts.“ (<http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1307>)

Studiobesuch: Zu Gast... (<http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1307>)

[Zum Artikel \(http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1307\)](http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1307)



(<http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1472>)

Kolumne (<http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1472>)
Neue Stile, neue... (<http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1472>)

[Zum Artikel \(http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1472\)](http://www.bmwmagazine.com/de/de/node/1472)