

PLANK®



REMO

Konstantin Grcic

REMO

Konstantin Grcic

REMO

Konstantin Grcic

6

Konstantin Grcic
in conversation with
Marco Romanelli

22

REMO plastic chair
stackable

34

REMO wood chair

46

REMO wood chair
stackable

52

REMO wood chair
metal structure - stackable

La sedia Remo, presentata al Salone del Mobile 2015, si trasforma nel 2016 in Remo plastic chair. Realizzata in polipropilene, la Remo plastic chair non si configura solamente come una versione della sedia precedente, ma come un vero nuovo prodotto, in grado di potenziare la gamma esistente grazie alla ricchezza cromatica e alla versatilità di uso, in particolare outdoor.

In questo catalogo Plank ha voluto creare una storia più intima e autoriale: è nata così l'idea di chiedere a Marco Romanelli di intervistare Konstantin Grcic.

Il dialogo tra Romanelli e Grcic ci permette di cogliere la visione assolutamente personale del designer tedesco rispetto alla tipologia della sedia e l'importanza dell'intenso rapporto con Martin e Michael Plank.

Nasce così un ritratto che è, contemporaneamente, il ritratto di una sedia, di un progettista e di un'azienda.

Biagio Cisotti

The Remo chair, presented at the 2015 Milan Furniture Fair, is transformed in 2016 into the Remo plastic chair. Made in polypropylene, the Remo plastic chair is configured not only as a version of the earlier chair, but as an entirely different product that will further enrich the existing range with its vivid colours and versatile uses, particularly outdoors.

In this catalogue Plank's intention has been to create a more inward and authorial story. Hence the idea of asking Marco Romanelli to interview Konstantin Grcic.

The conversation between Romanelli and Grcic reveals the German designer's absolutely idiosyncratic vision of the chair as a furniture type, and the importance of his intense relationship with Martin and Michael Plank.

The resulting portrait is simultaneously that of a chair, a designer and a company.

Biagio Cisotti



Konstantin Grcic in conversation with Marco Romanelli



Molte, molte volte abbiamo discusso del significato del nostro lavoro, dei successi e persino degli insuccessi, delle motivazioni che potevano essere individuate dietro ad ogni singolo percorso. Oggi invece procederemo in modo più concentrato, cercando di arrivare a delineare lo scenario progettuale che ha dato vita al tuo ultimo prodotto: la sedia “Remo”. “Remo”, presentata al Salone 2015 nelle diverse versioni in legno, esce, a Milano 2016, con scocca in plastica. E’ la quinta sedia che, in circa dodici anni, progetti per Plank: cinque sedie profondamente diverse.

Many, many times we have talked about the meaning of our work, its successes and even failures, about the underlying motivations that might be identified for each single development. Today instead we shall proceed in a more concentrated manner. As guests of the South Tyrol manufacturer Plank, we will try to outline the design scenario that generated your latest product: the “Remo” chair. “Remo”, presented at the 2015 Milan Salone in its different wood versions, is out now at this year’s Furniture Fair, with a plastic shell. This is the fifth chair that, in about twelve years, you have designed for Plank: five profoundly different chairs.

MR: Vogliamo dunque cominciare dalla tipologia? Cosa significa per te disegnare una sedia?

KG: Ogni nuova sedia rappresenta per me in realtà due progetti: il primo è un progetto che va a segnare un punto specifico nella “linea” di sedie che ho disegnato durante la mia carriera, rientra quindi nella sequenza di dubbi irrisolti rispetto a questa tipologia. Da una sedia all’altra infatti non smetto di cercare un significato su cosa sia quest’oggetto, cosa sia dal punto di vista culturale, da quello tipologico e persino rispetto all’uso, ovvero come si modificano le nostre abitudini nell’adoperare una sedia (la potremmo chiamare la “gestualità” della sedia). Questo primo progetto è quindi, evidentemente, una sorta di meta-livello. Si apre poi il secondo scenario e cioè la situazione vera e propria per cui sto disegnando una sedia per uno specifico cliente, dotato o meno di certe caratteristiche, ad esempio tecnologiche oppure di una forte capacità di ricerca. Infine non posso dimenticare, e qui il primo punto si lega al secondo, l’analisi della sequenza specifica di sedie che ho già disegnato proprio per quel cliente.

MR: Prima di procedere oltre, ancora una domanda su questo aspetto. Quando parli di “linea delle sedie” intendi anche le sedie disegnate da altri e che attraversano la storia?

KG: Certo, la sedia costituisce un elemento assolutamente centrale: se volessimo raccontare la storia del design scegliendo un’unica tipologia, potremmo farlo attraverso le sedie. Secondo me si tratta, in assoluto, della tipologia più “espressiva”, per la sua capacità di riassumere un’intera cultura, di mostrarci come le persone vivono, o vivevano, i loro costumi, le loro abitudini, i loro sogni e naturalmente anche il livello di sviluppo tecnologico di una società. Ecco perché quando chiedono a noi designer: “perché una nuova sedia?”, la trovo una domanda piuttosto maleducata. La sedia è in realtà la rappresentazione di una parte della vita del designer. Quindi non è solo un oggetto che ci serve, piuttosto un oggetto che dice chi siamo, o almeno chi vorremmo essere. Nella mia vicenda personale, forse per caso, la sedia rappresenta una situazione cardine. Mi è capitato molte volte, sebbene non l’abbia realmente cercato, di progettare sedie e ho capito che per me si tratta di un “punto”, probabilmente “del punto” del mio lavoro. Innanzitutto per le “dimensioni fisiche” della sedia: dimensioni con cui mi trovo particolarmente a mio agio, non troppo piccole, non troppo grandi.

MR: Abbiamo detto della tipologia, ma avremmo potuto cominciare anche dal materiale. Cosa significa per te disegnare in legno e quale è la differenza con il disegnare in plastica?

KG: Gli approcci sono veramente diversi. Disegnando in legno parti con un materiale grezzo, nella forma di una tavola, o addirittura di un tronco, con le sue peculiarità, a seconda che sia rovere, betulla o acero. E naturalmente bisogna considerare la storia straordinaria che al legno è rimasta fisicamente

MR: So shall we start from the furniture type? What does designing a chair mean to you?

KG: Every new chair for me actually represents two projects: the first marks a specific point in the “line” of chairs that I have designed during my career, and therefore comes under the sequence of unresolved doubts about this type of furniture. From one chair to the next in fact, I never stop looking for a meaning of what this object may be, what it means culturally or type-wise and even as regards its usage, in other words on how our habits change when using a chair (we might call it the chair’s “gestuality”). This first project is therefore clearly on a sort of meta-level. After that the second scenario opens, meaning the actual situation for which I am designing a chair for a specific client, who may or may not have certain characteristics, for example technological, or a marked capacity for research. Finally, I cannot forget - and here the first point is linked to the second - an analysis of the specific sequence of chairs that I have already designed precisely for that same client.

MR: Before moving on, another question about this aspect: when you mentioned a “line of chairs”, does that also mean the ones designed by others that have left their mark on history?

KG: Certainly, the chair is an absolutely pivotal element: if we were to tell the story of design by choosing just one product type, we could do it with chairs. To my mind the chair is absolutely the most “expressive” furniture type. This is due to its capacity to embody a whole culture, showing how people live, or used to live; their customs and habits, dreams and, naturally, also the degree of technological development of a society. That’s why, when people ask us designers “why another chair?”, I find the question rather rude. The chair is in reality the representation of part of the designer’s life. So it’s not just a useful object, but one that says who we are, or at any rate who we would like to be. In my personal vicissitudes, by chance perhaps, the chair represents a crucial situation. I have frequently, even though perhaps not intentionally, found myself designing chairs; and I have understood that for me it is a “point”, probably the “point” of my work. First of all because of the chair’s “physical dimensions”, with which I feel particularly at ease: not too small, not too big.

MR: We have mentioned types, but we could have begun also from materials. What does it mean for you to design in wood, and what is the difference between that and designing with plastic?

KG: The approaches are quite different. When designing in wood you start with a raw material, in the form of rough lumber, or maybe even a trunk, which has its peculiarities, depending on whether it is oak, birch or maple. And naturally you have to consider the extraordinary history to which wood has remained physically “attached”: it is the oldest material

“attaccata”: è il materiale più antico per realizzare mobili, e poi c’è stato Thonet e poi le sedie scandinave... Mentre la plastica è completamente diversa: rispetto al suo uso nell’arredo, e quindi in termini di forma, è una storia molto, molto recente. Possiamo risalire al massimo agli inizi degli anni ’60 e, dato il periodo, da subito il termine plastica è stata collegato all’idea della produzione industriale di massa. Negli anni ’60 quindi non si è solamente inventata la sedia di plastica, all’unisono si è definito cosa una sedia di plastica debba essere. Niente a che vedere con la memoria secolare che una sedia in legno porta con sé.

La tua domanda sul rapporto tra legno e plastica è però molto interessante rispetto alla storia specifica di Plank. Plank ha cominciato, alla fine del XIX secolo, producendo sedie in legno secondo il modello tradizionale e archetipico delle regioni alpine: quattro gambe, un sedile e uno schienale in massello intagliato. Era forse un destino insito nel nome “plank”, che è quel pezzo di legno da cui si parte per tutte le lavorazioni. Quando ho incontrato Martin e Michael Plank questa antica storia andava rigettata, il più lontano possibile. Bisognava reinventarsi un’identità, trasformarsi da produttore di sedie tradizionali in impresa orientata verso il design. La promessa di riuscire in questa avventura stava probabilmente proprio nel cambio di materiale. Un cambio che Biagio Cisotti aveva già cominciato, inserendo il compensato 3D e le gambe di metallo. Poi è arrivato il mio progetto dello sgabello “Miura”. Eravamo nel 2004: il brief iniziale non era in realtà quello di progettare uno sgabello in plastica, ma semplicemente uno sgabello contract, diciamo da bar. In partenza abbiamo provato a lavorare con delle piccole componenti in fusione, ma poi abbiamo capito che bisognava andare oltre, “osare il momento”. C’era allora una speciale energia, uno speciale entusiasmo, in azienda e anche per me. “Miura” fu una vera sfida.

MR: Nel tuo studio si fa un’estrema attenzione all’elaborazione dei prototipi. Nel modo di progettare e prototipare cambi atteggiamento sei stai lavorando ad un prodotto da realizzare in legno piuttosto che in plastica? Oppure sino ad un certo punto il processo è simile?

KG: No, non è assolutamente la stessa cosa. Come sai abbiamo sempre realizzato dei modelli, molto precisi, in cartone, e questo ha senz’altro prodotto conseguenze importanti sul modo stesso di progettare: immaginare in cartone e poi fisicamente tagliarlo, sagomarlo... Un metodo che ha funzionato per numerosi oggetti, ma la plastica è un materiale organico e non puoi restituirla con il cartone. Abbiamo cercato allora di inventare altre maniere per produrre modelli di lavoro, ad esempio con “Miura” abbiamo usato il papier-mâché, e comunque, non appena “Miura” ha preso una sua prima forma, abbiamo avuto un grande supporto dalla stessa Plank, ricorrendo alla stampa 3D per realizzare alcune parti. Detto questo, però, bisogna ricordare che io ho una storia personale con il legno. Tutto infatti comincia da lì: ho fatto il mio apprendistato come falegname... In fondo quindi Plank e io eravamo nella stessa identica situazione: esisteva una storia personale che ad un certo punto era giusto spezzare, magari per poi ritornarvi più in là nel tempo. Dopo lo sgabello “Miura” è venuta la sedia a sbalzo “Mytho”, nuovamente in plastica, ma poi sia Plank che io abbiamo pensato che fosse arrivato il momento di fermarsi con la plastica. E’ come se ci fossimo confessati: “ora abbiamo dimostrato di essere una compagnia di design, di essere capaci di lavorare con la plastica. E’ giunta l’ora di tornare alla propria storia”. E’ così è nata la sedia “Monza” che, tra l’altro, è in qualche modo una combinazione di legno e plastica. Quando alcuni anni fa quando abbiamo cominciato a ragionare su una nuova sedia, la “Remo”, ci siamo detti, bene adesso usiamo tutte le nostre capacità, tutta l’esperienza che si è accumulata in questi anni, tutta la nostra conoscenza del legno.

for making furniture. Then there was Thonet, and later the Scandinavian chairs... Plastic on the other hand is completely different. Considering its use in furniture, and hence in terms of form, it has a very, very recent history. We can trace it back at the most to the early 1960s; and given the period, the word plastic was immediately associated with the idea of industrial mass production. In the ’60s therefore, not only was the plastic chair invented, but what a plastic chair should be also was unanimously defined. And it had nothing to do with the centuries-old memories evoked by a wooden chair. However, your question about the relation between wood and plastic is very interesting as regards the specific history of Plank. Plank began, at the end of the 19th century, by making wooden chairs, according to the traditional and archetypal model of the Alpine regions: four legs, a seat and a backrest in carved hardwood. It was perhaps a destiny inherent in the name itself: “plank”, which is that length of wood from which all carpentry stems. When I met Martin and Michael Plank, this ancient history had to be rejected, as far as it possibly could be. An identity had to be reinvented, by transforming a traditional chair-maker into a design-oriented concern. The promise of success in this adventure lay probably, precisely in the change of material. Biagio Cisotti had already initiated that change, by bringing in 3D plywood and metal legs. Then came my design for the “Miura” stool. That was in 2004: the initial brief was not actually to design a plastic stool, but simply a contract stool, or if you like, a bar stool. First we tried working with small component castings, but then we realised we had to go beyond, and “take the plunge”. There was a special energy, a special enthusiasm in the factory, which affected me too. In this sense “Miura” was a daunting challenge.

MR: In your studio the utmost attention is paid to the development of prototypes. In your way of designing and prototyping, do your attitudes change if you are working on a product to be made in wood rather than plastic? Or is the process similar up to a point?

KG: No, it is absolutely not the same thing. As you know, we have always made very precise models, in cardboard, and this has undoubtedly had important consequences on our actual way of designing: envisaging something in cardboard and then physically cutting it, shaping it... A method that worked for numerous objects. But plastic is an organic material that can’t be rendered with cardboard. Besides, this had already happened with other materials, for example porcelain, when we worked for Rosenthal. We tried then to invent other ways of producing working models. For example, with “Miura” we used papier-mâché, or again cardboard, but in an attempt to make it more organic. However, as soon as “Miura” took on its initial form, we received strong support from Plank themselves, who resorted to 3D printing to make some of the parts. This said however, it has to be remembered that I have a personal association with wood. Everything in fact started there: I did my apprenticeship as a carpenter... and so basically Plank and I were in the same identical situation: there existed a personal story, which it was right to interrupt at a certain point, maybe coming back to it later. After the “Miura” stool came the cantilever “Myto” chair, once again in plastic. But then both Plank and I felt that the time had come to stop using plastic. It was like confessing that “now we have demonstrated that we are a design company, capable of working with plastic, the time has come to resume our own histories”. Thus the “Monza” was born, and is moreover somehow a combination of wood and plastic. When a few years ago we began thinking about a new chair, the “Remo”, we said to ourselves, let’s now harness all our skills and all the experience accumulated in these years, all our expertise in the use of wood.

“The chair is an absolutely pivotal element: if we were to tell the story of design by choosing just one product type, we could do it with chairs.”



MR: Andiamo per gradi (aspettiamo quindi ancora un momento prima di affrontare il tema specifico della “Remo”). Il terzo punto di partenza che avrei voluto porti, dopo la tipologia e il materiale, è l’uso, ovvero cosa significata per te disegnare un oggetto per tutti oppure un oggetto per pochi?

KG: Ho sempre pensato a me stesso come a un industrial designer e questo significa tenere in considerazione la serie. Ma, rispetto ai primi anni quando la serie significava una specie di sogno dei grandi numeri, ho dovuto realizzare che sovente il rapporto con l’industria dell’arredamento si limita a quantità molto più ridotte. All’inizio è stata per me una frustrazione capire che non avrei probabilmente mai lavorato per industrie che facevano grandi volumi, ma solo per imprese molto più piccole, low-tech. In realtà però proprio quella dimensione più limitata nascondeva un aspetto positivo: la flessibilità, e quindi la libertà. Quando questo concetto mi è apparso chiaro, ho convertito la frustrazione in un atteggiamento positivo. Mi sono detto: “il mio studio e i miei partner industriali non produrranno mai grandi masse di prodotto, ma possiamo considerarci in qualche modo ‘in prima linea’, una sorta di avanguardia del design e questo ci permetterà di fare ricerca, di porre il punto della situazione, di aprire porte da cui, probabilmente, altri passeranno”. Trovo che in questa consapevolezza ci fosse non solo un senso e una logica, ma anche una certa bellezza. In fondo gli esempi storici che teniamo sempre a mente, ad esempio gli arredi del Bauhaus, non sono mai stati prodotti in grande serie, ma comunque sono stati prodotti, anche se in pochi esemplari, e questo significa che esistono, che sono parte della storia, che possono costituire un riferimento. E’ come portare alta una torcia. Il più alta possibile e passarla poi a qualcun altro, che se ne prenda carico. In questa accezione un’industria di dimensioni medio-piccole può assumere un’importanza molto, molto forte. Quindi il vero valore del nostro lavoro non sta nelle quantità, ma nel metodo, nel cercare un progresso tecnico e intellettuale. Alla fine, nell’ ammettere con se stessi: “questo è quanto posso fare!”.

MR: Quindi, al di là del numero reale di pezzi prodotti, il tuo approccio rimane quello di uno che disegna per molti?

KG: Esattamente. So di disegnare per una moltitudine sconosciuta di situazioni e di persone, che non ho mai incontrato né mai incontrerò, ma che hanno comprato una mia sedia e ora la stanno usando. Posso solo cercare di immaginare queste persone. In realtà però ho bisogno di trasformare una simile entità astratta in un essere più reale, non ti sto certo parlando del cosiddetto target di riferimento, ma di una persona immaginaria che metto insieme componendo molti individui diversi, dando loro un corpo, un volto. Creando un profilo definito. Mi capita, a volte, di pensare che sia come uno di quei bellissimi libri per bambini dove hai, su pagine diverse, teste e corpi e gambe di animali differenti e, sfogliando le pagine, puoi comporre bestie immaginarie, con la testa di una e il corpo dell’altra. Una persona quindi fatta di molti differenti aspetti. E’ un trucco che mi aiuta: trasforma una nozione avulsa dalla realtà in qualcosa di concreto, con cui riesci a dialogare. Posso dare a questo personaggio immaginario, un’identità, determinati gusti e capacità. E dentro ci sono anche io, sono una parte di questo essere. Anche questo è importante: significa riguardare me stesso come un utente, un utente qualunque delle cose che io stesso ho progettato.

MR: Il tuo rapporto con Plank ha superato il decimo compleanno. Dallo sgabello “Miura” alla cantilever “Myto”, dalla poltroncina “Avus” alla sedia “Monza”. Sapendo quanto tu sia attento al rapporto con la committenza, mi puoi spiegare le caratteristiche di un rapporto così prolifico?

MR: Let’s take this by degrees (and wait a bit therefore, before moving on to the specific subject of the “Remo”). The third starting point that I would have liked to put to you, after those of types and material, is that of use, in other words what does it mean to you to design an object for everybody or an object for a few?

KG: I have always thought of myself as an industrial designer, which means keeping series products in mind. But compared to the early years, when series meant a kind of dream about large numbers, I had to realise that often relations with the furniture industry are limited to very small quantities. At the beginning it was frustrating for me to understand that I would probably never work for industrial concerns producing large volumes, but only for much smaller, low-tech firms. In reality however, precisely that more limited scale concealed a positive aspect: flexibility, hence freedom. When this concept became clear to me, I converted my frustration into a positive attitude. I told myself: “My office and my industrial partners will never manufacture mass products, but we can nevertheless consider ourselves to be ‘at the forefront’, in a sort of avant-garde design; and this will allow us to do research, to sum up the situation and to open doors through which, probably, others will pass”. I think this awareness embodied not only a sense and a logic, but also a degree of beauty. After all, the historical examples that we always have in mind, for example the Bauhaus furniture, were never mass-produced. Yet they were produced in any case, even if in small numbers, which means that they exist, that they are part of history, landmarks. It’s like carrying a torch and holding it as high as possible, before passing it on to someone else, who can take care of it. In this sense a medium-small maker can assume the greatest importance. So the real value of our work is not in quantities, but in method, in looking for a technical and intellectual progress. Ultimately, it means inwardly admitting: “this is the most we can do!”.

MR: So, aside from the real number of pieces produced, is your approach still that of somebody designing for large numbers of people?

KG: Yes it is. I know I design for an unknown multitude of situations and persons, that I have never met and never will, but who have bought one of my chairs and are now using it. I can only seek to imagine these persons. In reality however I need to transform an abstract entity of this kind into a more real being. And I’m certainly not talking about a consumer target, but about an imaginary person whom I put together by composing numerous different individuals, giving them a body, a face. Creating a defined profile. I find myself, at times, thinking that it’s like one of those delightful children’s books where, on different pages, you have the heads and bodies and legs of different animals and, turning over the pages, you can compose imaginary beasts, with the head of one and the body of another. A person, therefore, made up of many different aspects. It is a useful trick, to turn a notion uprooted from reality into something concrete, with which you can communicate. I can give this imaginary character an identity, certain tastes and capacities. And I too am inside it, part of this being. This too is important: it means looking at myself as a user, an ordinary user of the things that I myself have designed.

MR: Your dealings with Plank are now into their eleventh year: from the “Miura” to the cantilever “Myto”, from the “Avus” to the “Monza” chairs. Knowing how careful you are in your client relations, can you explain the characteristics of such a prolific association?



KG: La base è assolutamente nella relazione personale, in particolare con Martin Plank, che è stato, per molti anni, il vero motore di questa azienda. E poi naturalmente con suo figlio Michael e con Biagio Cisotti. La relazione con Martin era veramente significativa: era un uomo con un carattere particolarmente forte, qualcosa di simile a quello che ho trovato in Alberto Perazza di Magis o in Piero Gandini di Flos. Il rapporto tra designer e produttore, non lo si dice mai, ma in realtà deve funzionare a livello chimico. Non è semplice come potrebbe sembrare, ad esempio per me non lo è stato, senza fare nomi, con alcuni grandi industriali che ho incontrato nella mia carriera. Con Martin invece ha funzionato, fin dall'inizio. Ne riconoscevo la passione, l'entusiasmo, la ricerca di soluzioni costruttive inedite. Questo era il nostro modo di lavorare insieme. Ne era nata una vera amicizia, andavamo sovente a sciare insieme. E tra l'altro venire a Ora è sempre stato interessante, ho imparato a conoscere questa parte dell'Italia, amo le montagne, riesco persino a comprendere il particolarissimo dialetto di questa zona. Tutto ciò mi rende molto vicino a loro.

MR: Ti ho posto questa domanda non solo perché siamo qui, da Plank, ma perché avendo collaborato con te in diverse aziende, so bene che se il rapporto non funziona a livello umano, la situazione può farsi problematica.

KG: E' verissimo. Per me si tratta di una componente essenziale. Nella collaborazione con il partner industriale vedo la possibilità di crescere oltre le mie stesse capacità. Con un partner amorfo, certo, si può arrivare comunque ad un risultato, ma non è la stessa cosa! E, come sai bene, per me un partner stimolante non è quello che ti dice "bravo!", comunque.

MR: Ti assicuro che non si tratta di una situazione molto frequente e trovo veramente straordinaria la tua accettazione del fatto che un rapporto possa completarti. Siamo ormai abituati a figure di designer profondamente egocentrici, profondamente convinti di portare nell'azienda "la verità".

KG: Fin da quando ero studente, e cominciavo a capire quali fossero le cose che mi interessavano veramente, ho ambito a rapporti di questo genere. Gli imprenditori con cui avrei voluto lavorare dovevano essere come Cesare Cassina per Magis o come Sergio Gandini per Castiglioni. Era il mio sogno, era quello che volevo trovare e che ho trovato! Ora, visto che ci sono riuscito, visto che ho conosciuto alcune di queste occasioni felici, sono arrivato alla conclusione che quando il rapporto non funziona... non funziona, e allora pazienza! Generalizzando, al di là della mia storia personale, il vero ruolo dell'industriale rispetto al designer è assolutamente quello seguito in Italia: un modello di rispetto, di condivisione di passione e di cultura. Non si tratta quindi unicamente di un lavoro, non si tratta solamente dello sviluppo di un prodotto. E' un modello che non ho trovato in nessuna altra parte del mondo: ancora oggi unico!

MR: Cominciamo ora a parlare della sedia "Remo: tra i pezzi più interessanti presentati all'edizione 2015 del Salone del Mobile di Milano, questa sedia sembra segnare una svolta nella tua poetica. Dopo molti oggetti volutamente "difficili", esteticamente "spigolosi", torna un oggetto più sereno. E' un caso oppure c'era veramente il desiderio di progettare qualcosa di più facile?

KG: In realtà, un paio di anni fa, ci siamo chiesti con i Plank, "e ora, quale può essere il prossimo passo? che cosa possiamo ancora fare insieme, dopo aver realizzato tutti questi progetti? quale deve essere il nuovo 'segnale' da inviare all'esterno?". E la risposta che all'unisono ci siamo dati è stata: "facciamo qualcosa di chiaro, di intellegibile, in cui l'idea di comfort arrivi ancor prima di sedersi, dalla esatta comprensione di quel che

KG: The basis is absolutely in one's personal relations, in particular with Martin Plank, who for many years was the real driving force behind this company. And then of course with his son Michael and with Biagio Cisotti. My relations with Martin were truly meaningful: he was a man with a particularly strong character, similar to what I found in Alberto Perazza of Magis or in Piero Gandini at Flos. The association between a designer and a maker, however, is never spoken, but in reality needs to function on a chemical level. It is not as straightforward as it might seem. For example for me it hasn't always been so - and I won't mention names - with some of the top industrialists that I have encountered in my career. With Martin on the other hand it worked, right from the start. I recognised his passion, his enthusiasm and his search for untried manufacturing solutions. This was our way of working together, and it blossomed into a real friendship. We often used to go skiing together, and coming to Ora has always been interesting, where I have been able to get to know this part of Italy. I love its mountains, and I can even understand the peculiar dialect of this area. All this brings me very close to them.

MR: I have asked you this question not only because we are here at Plank's, but because having collaborated with you in several companies, I know well that if the association doesn't work on a human level, the situation can be awkward.

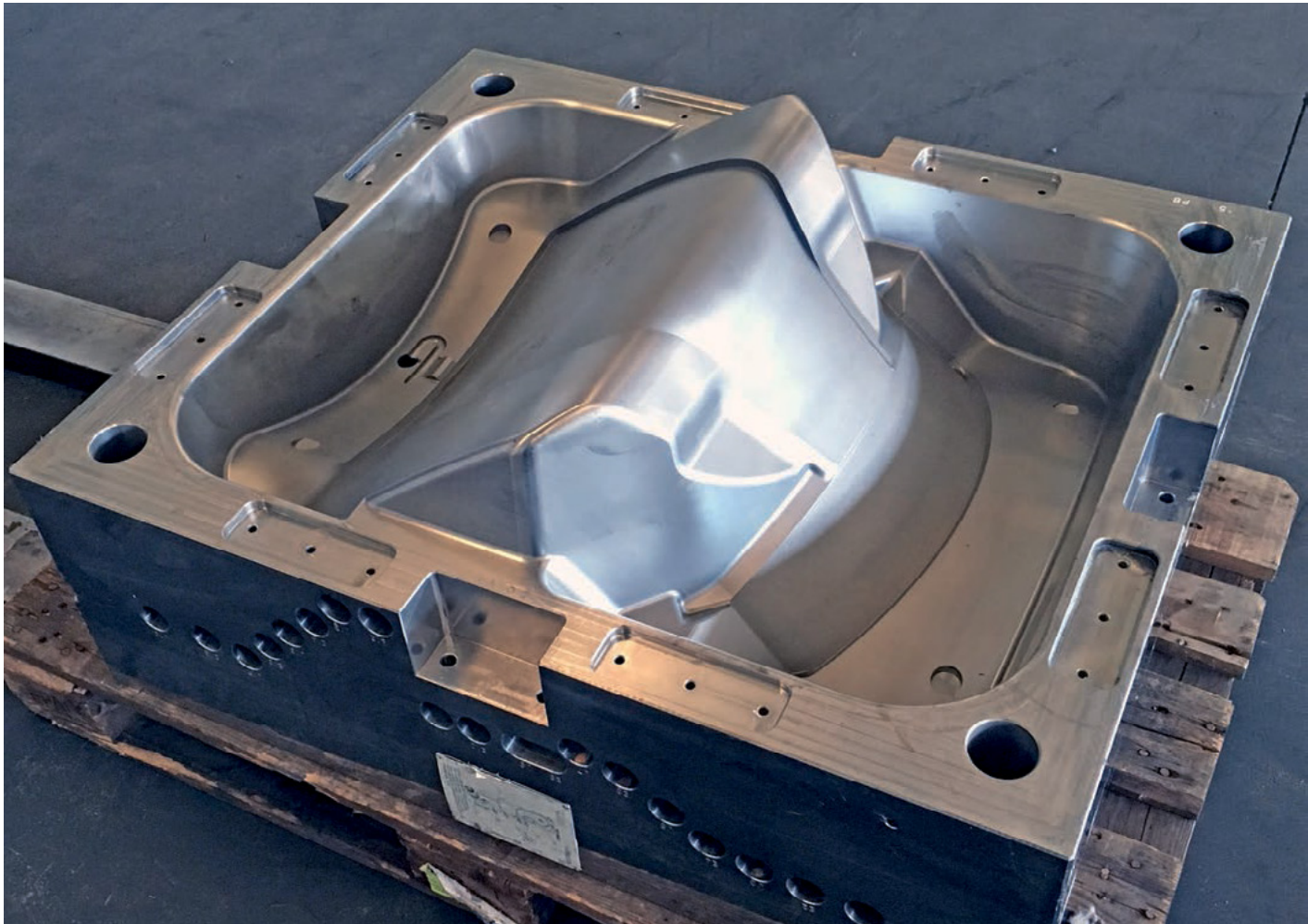
KG: You're dead right. For me it is an essential component. In one's collaboration with an industrial partner I see scope for growth beyond my own capacities. With an amorphous partner, certainly, one can still achieve a result, but it's not the same thing! And as you well know, for me a stimulating partner is not so just because he tells you what a good job you have done.

MR: I can assure you that this is not a very frequent situation, and I find it really extraordinary that you accept the fact that a relationship can be so fulfilling. We are accustomed by now to tremendously egocentric designers who are deeply convinced of bearing "the truth" into industry.

KG: Ever since my student days, and since I began to understand what I was really interested in, I have aspired to dealings of this kind. The entrepreneurs with whom I wished to work needed to be people like Cesare Cassina for Magis or like Sergio Gandini for Castiglioni. It was my dream, it was what I wanted to find, and I found it! Now, seeing that I have succeeded, seeing that I have experienced some of these happy occasions, I have come to the conclusion that when a relationship doesn't work... well so be it, never mind! To generalize, aside from my own personal story, the true role of the industrialist in relation to the designer is absolutely the one practised in Italy: a model of respect, of shared passion and culture. So it isn't just a job, not only the development of a model. It's a model that I have not found anywhere else in the world, and it is still unique, even now!

MR: Let's now turn to the subject of the "Remo" chair. Among the most interesting items shown at the 2015 Milan Furniture Fair, this chair seems to mark a turning point in your philosophy. After lots of deliberately "difficult", aesthetically "prickly" pieces, you are back to a calmer one. Is this chance, or was there really a desire to design something easier?

KG: Well actually, a couple of years ago, we and the Planks were wondering: "and now, what can the next step be?" What can we still do together, after having realised all these designs? What new 'signal' should be sent out?". And our unanimous answer was: "Let's do something clear and intellegible, in which the idea of comfort is conveyed even before



si tratta". In un certo senso era come recuperare la sensazione che avevamo avuto con la Monza: un vero sospiro di sollievo, finalmente un prodotto che non era necessario spiegare, bastava sedersi per essere soddisfatti. Martin Plank voleva qualcosa di simile, ma per un designer non è affatto semplice come può sembrare, non potevo dire a me stesso "bene, progettiamo un'altra sedia come la Monza". Non mi ricordo esattamente qual è stato l'inizio del ragionamento, senz'altro però siamo partiti dalla constatazione che al mondo erano già state fatte molte bellissime scocche di legno, farne un'altra non sarebbe stato sufficiente. Dovevamo dare a quella scocca qualcosa di diverso, un elemento innovativo. Martin Plank sperava che questo elemento fosse tecnico, io viceversa, per quanto interessato anche a questo aspetto, non credo che il buon design debba necessariamente muovere da un'evoluzione tecnica, può essere dato anche solo dalla precisione della forma. Così è nata la nostra scocca divisa in due parti ed è stato proprio il giunto tra le due parti a metterci d'accordo. Per Martin era quel dettaglio tecnico che cercava e per me una soluzione di bellezza. Un'altra discussione tra noi riguardò poi il tema della impilabilità. Martin lo riteneva un aspetto fondamentale. Per me era solo una delle possibilità: trovavo che ci fosse più valore in una bella sedia che in una sedia impilabile. Alla fine sono nate due versioni, una impilabile... e una no. E così lui mi diceva "vedi è impilabile, ecco perché è così bella" e io ribattevo "è bella, ecco perché è fatta così".

MR: Naturalmente ognuno di noi ha molteplici riferimenti culturali e formali che possono "tornare a galla" in momenti diversi della vita. In questa sedia trovo, a differenza della "Monza" che secondo me guarda ad un oggetto anonimo, un riferimento all'estetica giapponese (sebbene sia strano dirlo proprio per una sedia!)

KG: A cose fatte sono d'accordo con te, anche se non credo che si sia trattato di un riferimento consapevole. Certo, a livello di concept effettivamente volevamo arrivare a qualcosa di molto rifinito, ma allo stesso tempo molto leggero, leggero dal punto di vista visuale. Niente di più di quello che non fosse strettamente necessario!

MR: Ma il Giappone esiste tra i tuoi riferimenti culturali?

KG: In un certo senso sì, in un altro no. La cultura giapponese è stata indubbiamente significativa per tutti noi designer, ma allo stesso tempo, essendo stato molte volte in Giappone e avendo lavorato per aziende giapponesi, mi sono reso conto che l'estetica giapponese è qualcosa che non riuscirò mai a capire in profondità. Posso guardare gli oggetti giapponesi da fuori e apprezzarne la bellezza, ma credo di non afferrarne il significato più intimo. Ecco perché cerco di non usare, almeno coscientemente, riferimenti alla cultura giapponese: so di non aver capito fino in fondo. Invece, parlando di riferimenti a proposito della "Remo", devo raccontarti un aneddoto: quando la sedia era da poco ultimata abbiamo trovato in un vecchio catalogo Plank una sedia in massello che presentava alcune somiglianze. Non l'avevo mai vista, e persino Martin Plank ne prese coscienza molto tardi, ma quando avvenne fu veramente felice: era come se si fosse chiuso il cerchio. Significava tornare, dopo essere arrivati al successo internazionale, al proprio mondo originario, alle proprie radici. E questo è stato molto bello, soprattutto perché "Remo" è rimasta, purtroppo, l'ultima sedia che ho fatto assieme a Martin.

MR: Parlando di sedie, e comunque analizzando i tuoi progetti, è inevitabile interrogarti rispetto all'ergonomia. Fino a che punto il comfort, o quanto meno un comfort tradizionale, è una nozione importante per te?

the person sits down, from their exact understanding of what it is". In a sense, it was like recapturing the sensation that we had with the Monza. A real sigh of relief, at last a product that did not have to be explained: you only had to sit down to be satisfied. Martin Plank wanted something of the sort, but for a designer it is not by any means as simple as it may seem; I couldn't say to myself "right then, let's design another chair like the Monza". I don't remember exactly how we began thinking about it, however we certainly started by establishing the fact that a great many beautiful wooden chair shells had already been made in the world, and that just making another would not have been sufficient. We had to give that shell something different, an innovative angle. Martin Plank hoped this element would be technical, whereas I, although interested in this aspect too, do not believe good design necessarily has to spring from a technical evolution: it can also come solely from the precision of form. So began our shell divided into two parts; and it was precisely the joint between these two parts that brought us into agreement. For Martin it was the technical detail he had been looking for, and for me it was a question of beauty.

Another discussion between us was later about the matter of stackability. Martin considered it a fundamental issue. For me it was just one of the possibilities: I felt there was more value in a fine chair than in a stackable one. In the end two versions were born, one stackable... and one not. And so he told me: "you see it's stackable, that's why it's so beautiful, and I retorted: "it's beautiful, that's why it's made like that".

MR: Naturally, every one of us has multiple cultural formal references that may "crop up" at different times in our lives. In this chair, unlike the "Monza" which to my mind relates to an anonymous object, I see a reference to Japanese aesthetics (even though it sounds odd to say so about a chair, of all things!)"

KG: By and large, I agree, though I don't think it was a conscious reference. True, at a concept level we did effectively want to achieve something highly finished, but at the same time very light, and light from the visual point of view. Nothing more than what was strictly necessary!

MR: But does Japan exist among your cultural references?

KG: In some ways yes, in others no. Japanese culture has undoubtedly been meaningful for all of us designers. And yet, having been many times to Japan for Japanese companies, I realised that the Japanese aesthetic is something I shall never really quite understand. I can look at Japanese objects from the outside and appreciate their beauty, but I don't think I can grasp their innermost meaning. That's why I try, at least consciously, not to use references to a Japanese culture which I know I have not thoroughly understood. Instead, when talking about references with regard to "Remo", I must tell you an anecdote: when the chair had just been finished we found in an old Plank catalogue a hardwood chair that bore some resemblance to it. I had never seen it, and even Martin Plank became aware of it only very belatedly, but when he did he was truly happy; it was as if the circle had turned full. It meant a return, after having achieved international success, to his own original world, his roots. And this was wonderful, especially because "Remo" was, sadly, the last chair that I did together with Martin.

MR: Talking of chairs, and in any case analysing your designs, one must inevitably ask you about ergonomics. To what extent is comfort, or at any rate traditional comfort, an important notion for you?

“Ergonomics can’t be a set rule, but rather a territory to be explored.”

KG: La considerazione del comfort è senz'altra essenziale nel disegno di una sedia. Il problema però è cosa intendiamo quando parliamo di comfort. 'Comfort' in realtà significa così tante cose contemporaneamente. Quindi l'ergonomia non può essere una regola stabilita una volta per tutte, piuttosto un terreno da esplorare. Rispetto a chi, rispetto a quale occasione una sedia deve essere confortevole? Forse semplifico troppo dicendo che una sedia "non confortevole" in certe situazioni può trasformarsi nella più confortevole, guarda però come sono seduto ora, sulla mia Mytho: utilizzo esclusivamente una piccola porzione del sedile, senza appoggiarmi allo schienale, eppure, durante una conversazione complessa, sono comodissimo. Quindi l'idea del comfort è non solo individuale, ma anche legata a specifiche situazioni. Certo, con la "Remo" volevamo arrivare ad un comfort più convenzionale, ma l'importante per me era che questa impressione di comfort cominciasse dall'occhio, dallo sguardo. In questo senso la psicologia gioca un ruolo molto importante nel progetto: questa sedia 'sembra' confortevole, oltretutto bella ed elegante. Poi, dal punto di vista tecnico, siamo in realtà davvero riusciti a ottenere una notevole elasticità della scocca. La curva dello schienalino è decisa, ma confortevole e soprattutto permette movimenti differenti. In particolare, se noti, la curvatura del sedile è curiosamente contraria a quanto si è soliti fare ovvero ha un picco al centro e cala ai lati, questo permette di non sentirsi contenuti, di non avere pressioni sulle gambe e quindi di poterle agevolmente allargare. Insomma abbiamo determinato una geometria che, di primo acchito, può sembrare sbagliata, invece, quando sei seduto, funziona.

MR: Quindi l'ergonomia non è per te un dogma, piuttosto qualcosa da discutere, una dimensione da scoprire?

KG: Esattamente. Ciò che è affascinante nel disegnare una sedia è proprio mettere in discussione i dati assodati. Passare da un comfort fisico ad un comfort psicologico. Considerare chi si siederà, perché e per quanto tempo. Tutti questi aspetti fanno sì che io possa trovare la stessa sedia confortevole in una certa situazione e assolutamente non confortevole in un'altra. E' esattamente la stessa cosa con gli abiti. Qualche volta ti senti over-dressed, pur avendo indosso un vestito perfetto, ma magari la situazione che si è creata è più informale del previsto. Insomma trovo le discussioni teoriche sull'ergonomia molto banali, per non dire sciocche. Bisogna sempre ripartire dalle aspettative. Un esempio sono i sandali Birkenstock: orribili, forse comodi, non so, ma certo colpevoli di stabilire il comfort a priori.

MR: In queste tue affermazioni, possiamo intravedere una posizione polemica con il design tedesco?

KG: Dici... non ci avevo mai pensato!

MR: E se invece parlassimo di dettagli: nella "Remo" ad esempio è molto particolare il collegamento schienale inferiore, verticale-curvato, e schienale superiore, orizzontale-curvato, così come nella poltroncina "Avus" addirittura il dettaglio fa pensare ad un prodotto lontano dal furniture design e maggiormente assimilabile ad un macchinario (vedi l'attacco del sedile alla scocca). Quale è per te il rapporto tra la visione di insieme e i dettagli? A che punto arriva il dettaglio: subito o nel corso del progetto?

KG: Il dettaglio è solo il risultato di un processo di sviluppo tecnico. Nella mia testa quindi il dettaglio non rappresenta in se stesso un valore formale. Se ad esempio pensiamo al modo in cui l'elemento orizzontale e l'elemento verticale della scocca della "Remo" si giuntano posso assicurarvi che la mia preoccupazione era semplicemente mettere insieme i due elementi. Se poi se è stato possibile arrivare ad una soluzione espressiva,

KG: The consideration of comfort is certainly essential in the designing of a chair. The problem though, is what do we mean by comfort. 'Comfort' in reality means so many things all together. So ergonomics can't be a set rule, but rather a territory to be explored. With reference to whom, and to what occasion, does a chair need to be comfortable? Perhaps I oversimplify by saying that a "not comfortable" chair in certain situations may be transformed into the most comfortable. Look however at how I am sitting now, on my Myto: I am occupying only a small portion of the seat, without leaning on the backrest. And yet, during this fairly long conversation I have felt very comfortable. So you see the idea of comfort is not only individual, but also tied to specific situations. With the "Remo" we wanted a more conventional type of comfort, but the important thing for me was that this impression of comfort should begin from the eye, from the way it is seen. In this sense psychology plays a very important role in its design: this chair 'seems' comfortable, besides being fine and elegant. And then, from the technical point of view, we did in reality manage to obtain a notable elasticity in the shell. The curve of the backrest is decisive, but comfortable, and above all it allows different movements. In particular, if you look, the curvature of the seat is curiously contrary to what is usually the case. It has a peak at the centre and is lower at the sides. This allows sitters not to feel compressed, or cramped in the legs, which instead can be comfortably spread. So you see, we established a geometry which, at first glance, may look wrong, whereas when you are seated it works.

MR: So is ergonomics for you not a dogma, but rather something to be discussed, a dimension to be discovered?

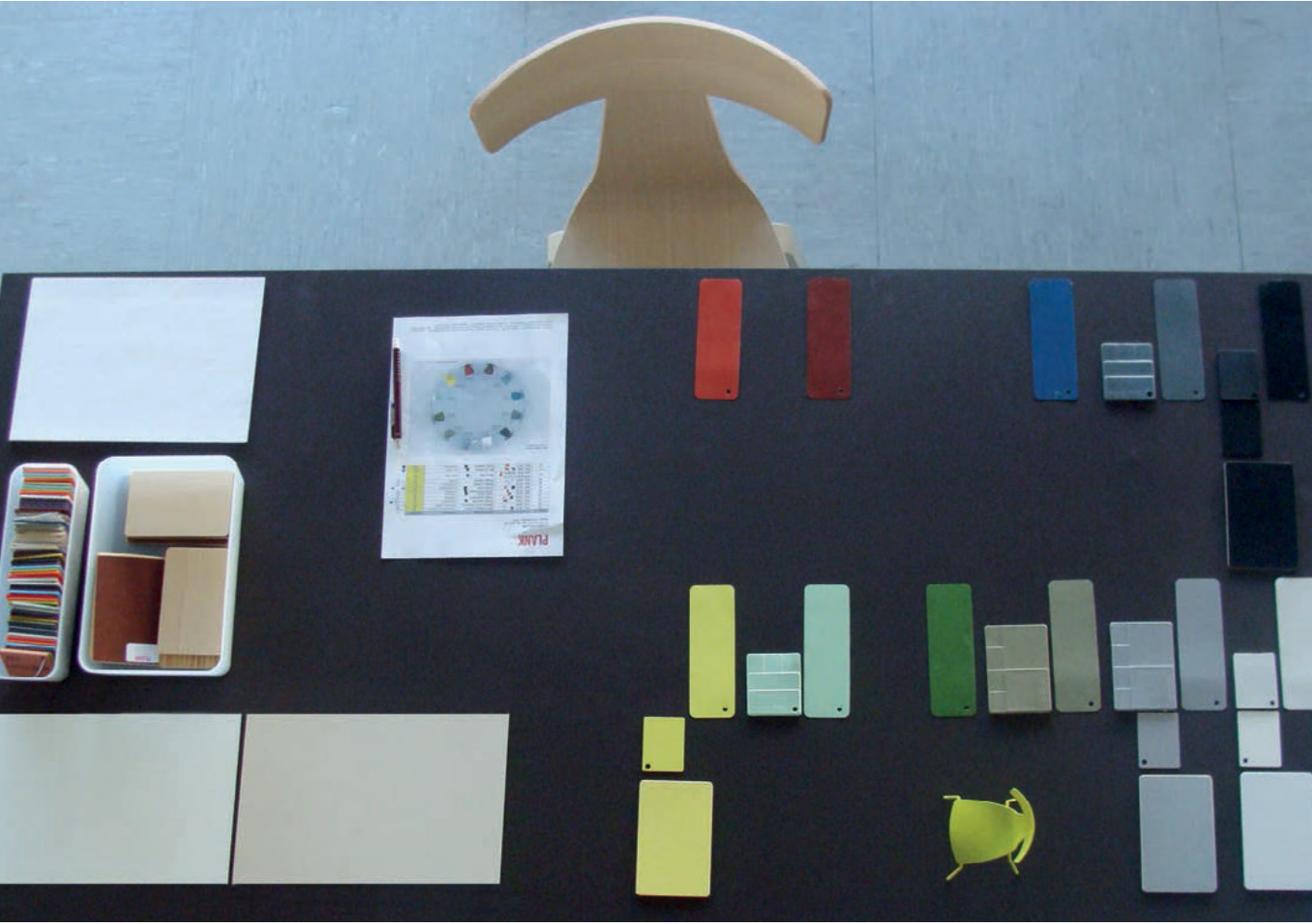
KG: That's right. What is fascinating about designing a chair is precisely this questioning of established facts. To switch from a physical comfort to a psychological one. To consider who will be sitting on it, why and for how long. All these aspects mean that I may find the same chair comfortable in a certain situation and absolutely uncomfortable in another. It is exactly the same as what happens with clothes. Sometimes you feel over-dressed, even if you are wearing a perfect outfit, but maybe the situation created is more informal than expected. In short, I find theoretical discussions about ergonomics very trite, even silly. We always need to start again from expectations. An example are the Birkenstock sandals: horrible, comfortable perhaps, I don't know, but certainly guilty of establishing their comfort a priori.

MR: In these statements of yours, can we glimpse a controversial attitude to German design?

KG: Really?... I had never thought about that!

MR: And suppose we talk about details instead: in the "Remo" for example the connection between the lower, vertical-curved backrest, and the higher, horizontal-curved backrest, as in the "Avus" chair, the detail even suggests a product remote from furniture design and more akin to a piece of machinery (witness the seat attachment to the shell). How do you see the relation between the overall picture and the details? When does the detail arrive, straight away or during the project process?

KG: The detail is only the result of a technical development. In my mind therefore, the detail does not in itself represent a formal value. If for example we think of the way the horizontal part and the vertical part of the "Remo" shell are joined, I can assure you that my concern was simply to put the two elements together. If it then became possible to reach an expressive solution, so much the better. In actual fact I never start from detail: I don't think that for the visual beauty of an



meglio così. In realtà non parto mai dal dettaglio: credo che, per la bellezza visuale dell'oggetto, il dettaglio non sia così importante. Se si potesse, preferirei non avere dettagli. Essere capace di risolvere i dettagli in un modo intelligente è senz'altro importante, ma, alla fine, come progettista non mi interessa così tanto se l'utente finale si rende più conto o meno dei dettagli. Non credo di dovergli dimostrare di aver pensato a lungo all'importanza di quel particolare. Insomma se c'è un bel dettaglio, bene, sono contento, se non c'è, sono contento lo stesso. Potrei dirti invece che l'importanza del dettaglio sta da un lato nel creare un punto di contatto tra me e il produttore e dall'altro per la "qualità percepita" di un oggetto di design.

MR: Aprile 2016 si presenta una versione della sedia "Remo" con scocca in plastica, filiazione diretta di quella con scocca in legno.

KG: Innanzitutto debbo confessarti che questo era veramente l'ultimo desiderio di Martin Plank e come tale andava senz'altro rispettato. Io non ero completamente convinto: dicevo fra me e me, se dobbiamo pensare ad una scocca in plastica, pensiamo ad una scocca in plastica, non recuperiamola da una sedia in legno. Ora che la vedo ultimata però sono molto più sereno e non credo che la versione in plastica entrerà in competizione con quella in legno. Avranno prezzi e destinazioni totalmente diverse: c'è un posto al mondo per le sedie di plastica e c'è un posto per le sedie di legno! Probabilmente però, se fossi partito da zero, non avrei disegnato una scocca di plastica come questa, sarebbe stata differente, ma è importante che tu capisca che la stima verso un'azienda con cui collabori felicemente a volte ti porta anche ad affidarti, ad accettare risultati che per il tuo giudizio personale sarebbero stati inaspettati. Non si tratta di compromessi, ma di qualcosa che non eri stato capace di vedere con i tuoi occhi e che ora puoi riconoscere. Adesso che la "Remo" in plastica è qui, davanti a me, scopro che possiamo produrla in moltissimi colori e metterla all'esterno. Sono, credo, argomenti più che sufficienti. Inoltre progettare una sedia in legno pone vincoli incredibili, costringe a rispettare certe geometrie, mentre disegnando una sedia in plastica sei molto più libero. Visto però che, nel progetto, i vincoli sono sempre positivi, il fatto che con il legno non si potessero fare molte cose è diventato un atout per la versione in plastica. Forse anche per questo siamo arrivati ad una sagoma 'giusta'. Insomma, grazie a questa transizione "non ortodossa" da una sedia in legno ad una plastica, ho indirettamente imparato qualcosa sulla plastica e sono arrivato ad una forma di sedia in plastica a cui non sarei arrivato per altre strade.

object the detail is really so important. If it were possible, I would prefer to have no details. Dealing with details intelligently is certainly important. But at the end of the day, as a designer I don't really care whether the end-user notices the details or not. I don't think I have to demonstrate to him or her that I have been thinking for a long time about the importance of that particular. In short, if there is a nice detail, good, I am happy; if there isn't, I am equally happy. I could tell you instead that the importance of detail stands on the one hand for creating a point of contact between me and the maker, and on the other for the "perceived beauty" of a design object.

MR: April 2016 witnesses the presentation of a version of the "Remo" chair with a plastic shell, the direct offspring of the one with the wooden shell.

KG: First of all I must confess that this was really Martin Plank's last wish, and as such it definitely had to be fulfilled. I personally was not quite convinced: I said to myself, if we are going to think about a plastic shell, then let's think about a plastic shell and not try to retrieve one from a wooden chair. Now that I see it finished however, I feel much more relaxed about it and I don't think the plastic version will compete with the one in wood. They will have totally different prices and end-uses. There is a place in the world for plastic chairs and there is a place for wooden ones! Probably though, if I had started from scratch, I would not have designed a plastic shell like this; it would have been different. But it is important for you to understand that the respect for a maker with whom you are happy to collaborate may lead one at times to trust and to accept results which in your own personal judgement would have been unexpected. I'm not talking about compromises, but about something you hadn't been able to see with your own eyes and which you can now recognise. Basically, in the backrest of the "Monza" chair, too, we had sought this transition from wood to plastic. Now that the "Remo" in plastic is here in front of me, I discover that we can produce it in a whole lot of colours and put it outdoors. These are, I believe, more than sufficient reasons. Furthermore, designing a chair in wood poses incredible restraints, obliging us to stick to certain geometries, whereas designing a chair in plastic leaves you much freer. Since however, in a project, restraints are always positive, the fact that with wood a lot of things could not have been done became a trump for the plastic version. Perhaps for this reason too, we arrived at the 'right' shape. So you see, thanks to this "unorthodox" transition from a wooden chair to a plastic one, I have indirectly learnt something about plastic and obtained a form of plastic chair that I would never have achieved by other routes.

“Designing a chair in wood poses incredible restraints, obliging us to stick to certain geometries, whereas designing a chair in plastic leaves you much freer. ”



REMO
plastic chair
stackable







REMO plastic chair





REMO plastic chair



REMO plastic chair

REMO
wood chair







REMO wood chair





REMO wood chair



REMO wood chair

REMO
wood chair
stackable







REMO wood chair stackable, Kunsthalle Bielefeld, built in 1968 by Philip Johnson, New Cafe "Johnson's"

REMO
wood chair

metal structure, stackable











Konstantin Grcic im Gespräch mit Marco Romanelli

Der Stuhl Remo, der während des Salone del Mobile 2015 vorgestellt wurde, wandelt sich 2016 in den Remo plastic chair. Aus Polypropylen gefertigt, ist er nicht einfach eine Variante des vorherigen Stuhls, sondern ein völlig neues Produkt, das mit seiner großen Farbauswahl und seinen vielseitigen Anwendungsbereichen, insbesondere dem Outdoor-Bereich, das vorhandene Programm erweitert. In diesem Katalog zeigt Plank den Designprozess des REMO Stuhls aus einem ganz persönlichem Blickwinkel: der Designkritiker Marco Romanelli führt dazu ein Interview mit Konstantin Grcic. Das Gespräch zwischen Romanelli und Grcic erlaubt es uns, die ganz individuelle Sicht des deutschen Designers auf diese Typologie kennenzulernen als auch zu erfahren, welche Bedeutung der Zusammenarbeit mit Martin und Michael Plank zukommt. So entstand ein Porträt, das zugleich das Porträt eines Stuhls, eines Designers und eines Unternehmens ist.

Biagio Cisotti



Unzählige Male haben wir über die Bedeutung unserer Arbeit gesprochen, über die Erfolge und auch über die Misserfolge, über die Motivation, die sich hinter jedem einzelnen Weg ausmachen lässt. Heute sind wir hier zu Gast bei Plank und werden hingegen stärker fokussieren und versuchen, das Projektszenario zu umreißen, aus dem dein neuestes Produkt entstanden ist: der Stuhl „Remo“. „Remo“ wurde auf dem Salone 2015 in verschiedenen Holzversionen vorgestellt und kommt 2016 in Mailand mit einer Kunststoff-Sitzschale. In rund zwölf Jahren ist es der fünfte Stuhl, den du für Plank entwirfst: fünf Stühle, die sich grundlegend voneinander unterscheiden.

MR: Sollen wir mit der Möbeltypologie beginnen? Was heißt es für dich, einen Stuhl zu entwerfen?

KG: Jeder neue Stuhl bedeutet für mich im Grunde genommen zwei Projekte: Das erste ist ein Projekt, das einen spezifischen Punkt in der „Linie“ an Stühlen kennzeichnet, die ich während meines Werdegangs entworfen habe, und ist somit ein Teil der Sequenz an ungelösten Fragen zu dieser Möbeltypologie. Von einem Stuhl zum nächsten höre ich niemals auf, eine Bedeutung zu suchen und zu fragen, was dieses Objekt ist, was es aus kultureller Sicht ist, aus der Sicht der Möbeltypologie und auch hinsichtlich seiner Nutzung, wie sich also unsere Gewohnheiten verändern, wenn wir einen Stuhl verwenden – dies könnten wir als „Gestik“ des Stuhls bezeichnen. Dieses erste Projekt bezieht sich somit ganz eindeutig auf eine Art Meta-Ebene. Dann eröffnet sich das zweite Szenario, also die eigentliche Situation, für die ich einen Stuhl für einen spezifischen Kunden entwerfe, der bestimmte Charakteristika aufweist oder nicht, der beispielsweise von technologischen Merkmalen oder eher einer starken Forschungstätigkeit geprägt ist. Schließlich – und hier berühren sich die beiden Szenarien – darf ich nicht vergessen, die spezifische Sequenz an Stühlen zu analysieren, die ich bereits für diesen spezifischen Kunden entworfen habe.

MR: Bevor wir fortfahren noch eine Frage zu diesem Punkt. Wenn du über „Linie der Stühle“ sprichst, meinst du dann auch die von Anderen entworfenen Stühle, die es in der Historie gegeben hat?

KG: Sicher, der Stuhl ist ein absolut zentrales Element: Wollten wir die Designhistorie mittels einer einzigen Möbeltypologie erzählen, könnten wir dies anhand des Stuhls tun. Meiner Meinung nach handelt es sich unumschränkt um die „ausdrucksstärksten“ Möbeltypologie, weil sie imstande ist, eine

gesamte Kultur zusammenzufassen, uns die frühere und heutige Lebensweise der Menschen zu zeigen, ihre Gewohnheiten, ihre Bräuche, ihre Träume und natürlich auch den Stand der technischen Entwicklung einer Gesellschaft. Wenn man uns Designer also fragt: „Warum ein neuer Stuhl?“, so halte ich das für eine eher unhöfliche Frage. Der Stuhl ist in Wirklichkeit die Repräsentation eines Teils des Lebens des Designers. Er ist somit nicht nur ein Gebrauchsgegenstand, sondern vielmehr ein Objekt, das aussagt, wer wir sind oder zumindest wer wir gern wären. In meinem persönlichen Leben stellt der Stuhl – vielleicht rein zufällig – einen Angelpunkt dar. Sehr häufig habe ich – auch wenn ich nicht wirklich darauf aus war – Stühle entworfen und dadurch erkannt, dass es sich für mich um einen „Punkt“ handelt, wahrscheinlich um „den“ Punkt meiner Arbeit. Vor allem aufgrund der „physischen Dimensionen“ des Stuhls: Dimensionen, bei denen ich mich ausgesprochen wohl fühle, nicht zu klein, nicht zu groß.

MR: Wir haben über die Möbeltypologie gesprochen, wir hätten aber auch beim Material beginnen können. Was bedeutet es für dich, in Holz zu entwerfen, und was ist der Unterschied zum Entwerfen in Kunststoff?

KG: Die Ansatzweisen sind wirklich unterschiedlich. Entwirft man in Holz, geht man von einem Rohmaterial in Form einer Platte oder sogar eines Stamms aus, mit seinen Besonderheiten, je nachdem ob es sich um Eiche, Birke oder Ahorn handelt. Und natürlich muss man die außergewöhnliche Historie berücksichtigen, die dem Holz physisch „anhängt“: Es ist das älteste Material, das für Möbel verwendet wird, und dann kam Thonet und danach die skandinavischen Stühle ... Kunststoff hingegen ist vollkommen anders: Im Hinblick auf seine Verwendung im Einrichtungsbereich und somit hinsichtlich der Form hat er eine sehr, sehr kurze Historie. Wir können höchstens bis zum Anfang der Sechzigerjahre zurückgehen und vor dem Hintergrund der damaligen Zeit war der Begriff Kunststoff unmittelbar mit der Vorstellung einer industriellen Massenfertigung verbunden. In den Sechzigerjahren wurde somit nicht nur der Kunststoffstuhl erfunden, sondern im gleichen Zug auch festgelegt, was ein Kunststoffstuhl zu sein hat. Dies ist somit etwas völlig anderes als die jahrhundertlange Historie, die ein Holzstuhl in sich birgt. Deine Frage nach der Beziehung zwischen Holz und Kunststoff ist jedoch sehr interessant im Hinblick auf die spezifische Plank-Historie. Plank begann gegen Ende des 19. Jahrhunderts mit der Produktion von Holzstühlen gemäß dem traditionellen und archetypischen Modell der Alpenregionen: vier Beine, eine Sitzfläche und eine Rückenlehne aus geschnitztem Massivholz. Vielleicht war es Vorsehung, die dem Namen „Plank“ innew-

ohnt, denn eine Planke ist eben jenes Stück Holz, das am Anfang aller Fertigungsschritte steht. Als ich Martin und Michael Plank kennenlernte, musste diese Jahrhunderte lange Historie abgestoßen und größtmöglicher Abstand von ihr gewonnen werden. Es galt, eine neue Identität zu erfinden und sich vom Hersteller traditioneller Stühle zu einem designorientierten Unternehmen zu entwickeln. Den Erfolg bei diesem Abenteuer versprach wahrscheinlich gerade dieser Materialwechsel. Ein Wechsel, den Biagio Cisotti mit der Einführung von 3D-Formholz und Metallbeinen bereits eingeleitet hatte. Dann kam mein Projekt des Barhockers „Miura“. Das war 2004: Eigentlich besagte das anfängliche Briefing gar nicht, dass ich einen Kunststoffhocker entwerfen sollte, sondern einfach nur einen Hocker für das Projektgeschäft, sagen wir einen Barhocker. Am Anfang experimentierten wir mit kleinen Gusselementen, aber dann haben wir verstanden, dass wir einen Schritt weiter gehen, „den Moment für ein Wagnis nutzen“ mussten. Im Unternehmen herrschte eine besondere Energie, ein besonderer Enthusiasmus, und dies galt auch für mich. „Miura“ war eine echte Herausforderung.

MR: In deinem Designbüro wird besonderes Augenmerk auf die Fertigung des Prototypen gelegt. Ändert sich deine Haltung, wenn du bei der Entwicklung und Prototypenerstellung an einem Holz- anstelle eines Kunststoffproduktes arbeitest? Oder ist der Prozess bis zu einem gewissen Punkt ähnlich?

KG: Nein, das ist absolut nicht das Gleiche. Wie du weißt, haben wir stets sehr genaue Modelle aus Karton gefertigt und dies bringt zweifelsohne erhebliche Auswirkungen auf die Projektierungsarbeit mit sich: Sich etwas in Karton auszudenken und diesen anschließend physisch zuzuschneiden und ihm eine Form zu geben ... ist eine Methode, die bei zahlreichen Objekten funktioniert hat, aber Kunststoff ist ein synthetisches Material, das sich nicht mit Karton wiedergeben lässt. Wir haben dann versucht, andere Vorgehensweisen für die Erstellung der Arbeitsmodelle zu entwickeln, beispielsweise haben wir bei „Miura“ Pappmaschee verwendet, und – davon abgesehen – gleich nachdem „Miura“ eine erste Form hatte, hat Plank selbst uns stark unterstützt, da wir dort einige Teile auf einem 3D-Drucker fertigen konnten. Gleichwohl ist hier daran zu erinnern, dass mich meine persönliche Geschichte mit Holz verbindet. Alles begann nämlich mit Holz, denn ich habe eine Ausbildung zum Möbelschreiner absolviert – im Grunde waren Plank und ich somit in derselben Lage: Es gab eine persönliche Historie und an einem bestimmten Punkt war es richtig, mit dieser Historie zu brechen, um vielleicht später zu ihr zurückzukehren. Nach dem Barhocker „Miura“ kam der Freischwinger „Myto“, wiederum in

Kunststoff, aber dann haben sowohl Plank als auch ich gedacht, dass es nun an der Zeit wäre, mit Kunststoff aufzuhören. Es war, als hätten wir uns eingestanden: „Wir haben nun gezeigt, dass wir ein Design-Unternehmen und imstande sind, mit Kunststoff zu arbeiten. Jetzt ist der Moment gekommen, um zur eigenen Historie zurückzukehren.“ Und so entstand der Stuhl „Monza“, der ja auf gewisse Weise eine Kombination aus Holz und Kunststoff ist. Als wir vor einigen Jahren anfangen, Überlegungen zu einem neuen Stuhl anzustellen, dem „Remo“, haben wir uns gesagt: Gut, jetzt setzen wir einmal all unsere Fähigkeiten ein, all unsere in diesen Jahren gesammelten Erfahrungen, all unser Wissen über Holz.

MR: Gehen wir Schritt für Schritt vor und warten noch kurz, bevor wir spezifisch auf den „Remo“ eingehen. Das dritte Stichwort, das ich dir nach Möbeltypologie und Material geben wollte, ist die Nutzung, also was bedeutet es für dich, ein Objekt für alle oder ein Objekt für Wenige zu entwerfen?

KG: Ich habe mich selbst immer als Industrial Designer gesehen und dies bedeutet, dass man die Serienfertigung berücksichtigt. Aber im Vergleich zu den frühen Jahren, als Serienfertigung eine Art Traum von großen Zahlen bedeutete, musste ich erkennen, dass oftmals die Beziehung zur Möbelindustrie sich auf sehr viel kleinere Stückzahlen beschränkt. Zu Beginn war es für mich frustrierend, als ich verstand, dass ich wahrscheinlich niemals für Unternehmen arbeiten würde, die große Stückzahlen fertigen, sondern nur für sehr viel kleinere Low-Tech-Firmen. In Wahrheit jedoch barg gerade diese begrenzte Größe einen positiven Aspekt in sich: Flexibilität, und damit Freiheit. Als mir dieses Konzept klar wurde, wandelte sich die Frustration in eine positive Einstellung. Ich habe mir gesagt: „Mein Designbüro und meine Industriepartner werden niemals große Stückzahlen fertigen, aber auf gewisse Weise sind wir ‚an vorderster Front‘, eine Art Design-Avantgarde und dies ermöglicht es uns, zu forschen, Bestandsaufnahmen zu machen und Türen zu öffnen, durch die andere wahrscheinlich hindurchschreiten werden. Ich finde, dass in diesem Bewusstsein nicht nur ein Sinn und eine Logik liegen, sondern auch eine gewisse Schönheit. Im Grunde genommen wurden die historischen Beispiele, die wir stets im Kopf haben, niemals in großen Stückzahlen gefertigt, aber dennoch wurden sie gefertigt, wenn auch nur in wenigen Exemplaren, und dies bedeutet, dass sie existieren, dass sie zur Historie gehören, dass sie eine Referenz darstellen können. Es ist, als ob man ein Licht in die Höhe streckt. So hoch wie möglich, bevor man es jemand anderem übergibt, damit er es weiter trägt. In dieser Hinsicht kann einem mittleren bis kleinen Unternehmen eine sehr,

sehr große Bedeutung zukommen. Der wahre Wert unserer Arbeit liegt also nicht in den Stückzahlen, sondern in der Methode, in der Suche nach technischem und intellektuellem Fortschritt. Am Ende darin, sich selbst einzugestehen: „Dies ist das, was ich schaffen kann!“.

MR: Über die Zahl der tatsächlich gefertigten Stücke hinaus bleibt dein Ansatz somit der eines Designers, der für viele Menschen entwirft?

KG: Genau. Mir ist bewusst, dass ich für eine unbekannte Vielzahl von Situationen und Menschen entwerfe, die ich nie getroffen habe und nie treffen werde, die aber einen meiner Stühle gekauft haben und ihn jetzt benutzen. Ich kann lediglich versuchen, mir diese Menschen auszumalen. In Wirklichkeit jedoch muss ich etwas auf solche Weise Abstraktes in ein reales Wesen überführen, und dabei spreche ich jetzt nicht von der sogenannten Bezugs-Zielgruppe, sondern von einer imaginären Person, bei der ich viele verschiedene Individuen zusammenfüge und ihnen einen Körper, ein Gesicht gebe. So erschaffe ich ein definiertes Profil. Gelegentlich denke ich, dass es wie bei einem jener wunderbaren Kinderbücher ist, in dem auf den einzelnen Seiten Köpfe und Körper und Beine unterschiedlicher Tiere abgebildet sind und in dem ich beim Blättern durch die Seiten imaginäre Tiere zusammenbasteln kann, mit dem Kopf des einen Tieres und dem Körper eines anderen. Ein Mensch also, der aus vielen unterschiedlichen Aspekten besteht. Dieser Trick hilft mir, denn er verwandelt eine von der Wirklichkeit losgelöste Vorstellung in etwas Konkretes, mit dem man in einen Dialog treten kann. Ich kann dieser imaginären Person eine Identität geben, einen bestimmten Geschmack und bestimmte Fähigkeiten. Und ich gehöre auch dazu, auch ich bin Teil dieses Wesens. Auch das ist wichtig, denn es bedeutet, mich selbst als Nutzer zu sehen, ein beliebiger Nutzer der Dinge, die ich selbst entwickelt habe.

MR: Deine Beziehung zu Plank ist nun bereits mehr als zehn Jahre alt. Vom Barhocker „Miura“ bis zum Freischwinger „Myto“, vom Lounge Sessel „Avus“ bis zum Stuhl „Monza“. Da ich ja weiß, wie viel Bedeutung du der Beziehung zum Auftraggeber beimisst, kannst Du mir vielleicht erläutern, wodurch sich eine so fruchtbare Beziehung auszeichnet?

KG: Grundlage ist die persönliche Beziehung, insbesondere mit Martin Plank, der während vieler Jahre der wahre Antrieb dieses Unternehmens war. Und dann natürlich mit seinem Sohn Michael und mit Biagio Cisotti. Die Beziehung zu Martin war wirklich bedeutsam: Er war ein Mann mit einem ausgesprochen starken Charakter, ähnlich Alberto Perazza

von Magis oder Piero Gandini von Flos. Die Beziehung zwischen Designer und Hersteller, das wird zwar nie gesagt, aber in Wahrheit muss sie auf der Ebene der Chemie stimmen. Das ist nicht so einfach, wie es scheinen mag, beispielsweise war es für mich – ohne Namen zu nennen – bei einigen großen Herstellern nicht der Fall, die ich im Laufe meines Werdegangs kennengelernt habe. Mit Martin hingegen hat es von Anfang an geklappt. Ich habe seine Leidenschaft gesehen, seine Begeisterung, seine Suche nach neuen Konstruktionslösungen. Das war die Art, wie wir zusammengearbeitet haben. Daraus ist eine echte Freundschaft entstanden, wir sind oft zusammen Skifahren gegangen. Und außerdem war es immer interessant, nach Auer zu fahren, ich habe diesen Teil Italiens kennengelernt, ich liebe die Berge und ich verstehe sogar den ganz besonderen Dialekt dieser Gegend. All dies sorgt dafür, dass ich mich ihnen sehr nahe fühle.

MR: Ich habe dir diese Frage nicht nur gestellt, weil wir hier bei Plank sind, sondern weil ich ja mit dir in verschiedenen Unternehmen zusammengearbeitet habe und daher weiß, dass wenn die Beziehung auf menschlicher Ebene nicht funktioniert, die Situation problematisch sein kann.

KG: Das stimmt absolut. Für mich handelt es sich dabei um eine wesentliche Komponente. In der Zusammenarbeit mit dem Industriepartner sehe ich die Möglichkeit, über meine eigenen Fähigkeiten hinauszuwachsen. Mit einem konturlosen Partner erreicht man natürlich dennoch ein Ergebnis, aber das ist nicht das Gleiche! Und wie du ja weißt, ist für mich ein stimulierender Partner nicht jemand, der dir immer nur „gut gemacht!“ sagt.

MR: Ich kann dir versichern, dass dies nicht allzu häufig vorkommt und ich finde es wirklich außergewöhnlich, dass du die Tatsache akzeptierst, dass eine Beziehung dich vervollständigen kann. Wir sind mittlerweile an Designer gewöhnt, die zutiefst egozentrisch und zutiefst davon überzeugt sind, dass sie „die Wahrheit“ ins Unternehmen tragen.

K.G.: Seit ich Student war und zu verstehen begann, welche Dinge mich wirklich interessierten, habe ich immer solche Beziehungen angestrebt. Die Unternehmer, mit denen ich arbeiten wollte, sollten so sein wie Cesare Cassina für Magistretti oder Sergio Gandini für Castiglioni. Das war mein Traum, das war das, was ich finden wollte und was ich gefunden habe! Nun, da ich es geschafft habe, da ich einige solcher glücklichen Situationen erlebt habe, bin ich zu dem Schluss gelangt, dass wenn die Beziehung nicht funktioniert ... dann funktioniert sie nicht, das ist dann eben so! Allgemeiner gesagt, über meine persönliche Geschichte hinaus, ist die eigentliche

Funktion des Unternehmers im Verhältnis zum Designer absolut jene, wie wir sie in Italien erleben: ein Modell der Achtung, der gemeinsamen Passion und der Kultur. Es geht also nicht nur um ein Werk, es geht nicht nur um die Entwicklung eines Produktes. Dies ist ein Modell, das ich nirgendwo anders in der Welt vorgefunden habe – auch heute noch ist es einmalig!

MR: Sprechen wir nun über den Stuhl „Remo“: Unter den interessantesten Stücken, die 2015 auf dem Salone del Mobile in Mailand präsentiert wurden, scheint dieser Stuhl eine Umkehr in deiner Poetik zu markieren. Nach vielen gewollt „schwierigen“, ästhetisch „kantigen“ Objekten kommt nun wieder ein ruhigeres Objekt. Ist das ein reiner Zufall oder bestand wirklich der Wunsch, etwas Einfaches zu entwerfen?

KG: In Wahrheit haben die Planks und ich uns vor ein paar Jahren gefragt: „Was könnte jetzt der nächste Schritt sein? Was können wir noch gemeinsam machen, nachdem wir all diese Projekte umgesetzt haben? Was soll unser neues ‚Signal‘ sein, das wir nach außen senden?“ Und unisono haben wir die gleiche Antwort gegeben: „Machen wir etwas Klares, etwas Verständliches, bei dem die Vorstellung von Komfort schon da ist, bevor man sich setzt, aus dem genauen Verständnis dessen heraus, um was es sich handelt.“ Auf gewisse Weise war es so, als wollten wir den Eindruck wieder hervorholen, den wir mit dem Monza gehabt hatten: Ein wahrer Seufzer der Erleichterung, endlich ein Produkt, das man nicht erklären muss, man setzt sich und ist zufrieden. Martin Plank wünschte etwas Ähnliches, aber für einen Designer ist das gar nicht so einfach, wie es vielleicht scheint, ich konnte ja nicht zu mir selbst sagen: „Ok, entwickeln wir einen weiteren Stuhl wie den Monza.“ Ich weiß nicht mehr genau, wo unsere Überlegungen angesetzt haben, aber sicherlich sind wir von der Feststellung ausgegangen, dass es in der Welt bereits viele wunderschöne Formholzschalen gab und es nicht ausgereicht hätte, eine weitere zu entwerfen. Wir mussten jener Sitzschale etwas verleihen, was anders war, ein innovatives Element. Martin Plank hoffte, dass es sich bei diesem Element um etwas Technisches handeln würde; ich hingegen glaube nicht, so sehr mich dieser Aspekt auch interessiert, dass gutes Design notwendigerweise einer technischen Weiterentwicklung entspringen muss, es kann sich auch allein aus der Präzisierung der Form ergeben. So ist unsere zweigeteilte Sitzschale entstanden und es war gerade die Verbindung zwischen den beiden Teilen, bei der wir zusammenfanden. Für Martin war es jenes technische Detail, nach dem er strebte, und für mich war es eine elegante Lösung. Eine weitere Diskussion zwischen uns betraf das Thema der Stapelbarkeit. Für Martin war

es ein grundlegender Aspekt. Für mich war es lediglich eine mögliche Option, denn ich fand, dass einem schönen Stuhl ein größerer Wert zukommt als einem stapelbaren Stuhl. Am Ende sind zwei Versionen entstanden, eine stapelbare ... und eine nicht stapelbare. Und so sagte er zu mir: „siehst du, er ist stapelbar, deswegen ist er so schön“, und ich entgegnete ihm: „er ist schön, deswegen hat er diese Form“.

MR: Natürlich hat jeder von uns unzählige kulturelle und formale Bezüge, die zu verschiedenen Zeitpunkten im Leben wieder „auftauchen“ können. Bei diesem Stuhl sehe ich im Unterschied zum „Monza“, der stärker auf ein anonymes Objekt ausgerichtet ist, einen Bezug zur japanischen Ästhetik – auch wenn es merkwürdig ist, dies gerade über einen Stuhl zu sagen!

KG: Im Nachhinein bin ich mit dir einverstanden, auch wenn ich nicht glaube, dass es sich dabei um einen bewussten Bezug gehandelt hat. Sicher, auf der konzeptionellen Ebene wollten wir zu etwas sehr Vollendetem gelangen, das aber gleichzeitig sehr leicht sein sollte, leicht aus visueller Perspektive. Nur das Allernotwendigste!

MR: Ist Japan denn einer deiner kulturellen Bezugspunkte?

KG: In gewisser Hinsicht ja, in anderer Hinsicht nein. Die japanische Kultur ist zweifelsohne bedeutsam für alle Designer, aber gleichzeitig ist mir aufgrund meiner zahlreichen Reisen nach Japan und meiner Arbeiten für japanische Unternehmen bewusst geworden, dass die japanische Ästhetik etwas ist, das ich nie bis ins Detail verstehen werde. Ich kann die japanischen Objekte von außen anschauen und ihre Schönheit würdigen, aber ich glaube, dass ich die innigste Bedeutung nicht erfasse. Daher versuche ich, keine Bezüge zur japanischen Kultur einzusetzen, zumindest nicht bewusst, denn ich weiß, dass ich sie nicht bis ins Letzte verstanden habe. Wenn wir jedoch mit Blick auf den „Remo“ über Bezugspunkte sprechen, muss ich dir eine Anekdote erzählen: Als wir den Stuhl gerade fertig hatten, fanden wir in einem alten Plank-Katalog einen Massivholzstuhl, der einige Ähnlichkeiten aufwies. Ich hatte ihn noch nie gesehen und selbst Martin Plank wurde es erst sehr spät bewusst, aber dann war er wirklich glücklich, denn es war, als hätte sich ein Kreis geschlossen. Dies bedeutete, dass wir nach dem internationalen Erfolg zu unserer ursprünglichen Welt, zu unseren Wurzeln zurückkehrten. Und das war sehr schön, vor allem weil „Remo“ leider der letzte Stuhl war, an dem ich zusammen mit Martin gearbeitet habe.

MR: Wenn wir über Stühle sprechen und – davon abgesehen – wenn man deine Projekte analysiert, muss man dir unweigerlich Fragen zur Ergonomie stellen. In welchem Maße ist Komfort oder zumindest traditioneller Komfort ein Aspekt, der für dich wichtig ist?

KG: Den Komfort zu berücksichtigen ist sicherlich von wesentlicher Bedeutung beim Entwerfen eines Stuhls. Die Frage ist jedoch, was meinen wir, wenn wir über Komfort sprechen. „Komfort“ bedeutet eigentlich vielerlei Dinge zugleich. Ergonomie ist somit keine ein für alle Mal festgelegte Regel, sondern vielmehr ein Terrain, das es zu erkunden gilt. Für wen, bei welcher Gelegenheit soll ein Stuhl komfortabel sein? Vielleicht vereinfache ich zu stark, wenn ich sage, dass ein „unkomfortabler“ Stuhl in bestimmten Situationen sich in den komfortabelsten aller Stühle verwandeln kann. Schau doch einmal, wie ich jetzt gerade Sitze, auf meinem Myto: Ich benutze nur einen kleinen Teil des Stuhls, ohne dass ich mich hinten anlehne, und dennoch ist es für mich während eines komplexen Gesprächs äußerst komfortabel. Die Vorstellung von Komfort ist somit nicht nur an Personen, sondern auch an spezifische Situationen gebunden. Sicherlich, mit dem „Remo“ wollten wir einen konventionelleren Komfort erreichen, aber für mich war es wichtig, dass dieser Eindruck von Komfort bereits beim Auge, beim Anblick einsetzt. In dieser Hinsicht spielt die Psychologie eine bedeutende Rolle im Projekt: Dieser Stuhl „scheint“ komfortabel, und darüber hinaus schön und elegant. Aus technischer Sicht schließlich haben wir es in Wahrheit wirklich geschafft, der Sitzschale eine erhebliche Elastizität zu geben. Die kleine Rückenlehne ist stark gekrümmt, aber komfortabel und vor allem ermöglicht sie unterschiedliche Bewegungen. Insbesondere ist die Krümmung der Sitzfläche, wenn du das sehen kannst, seltsamerweise das Gegenteil von dem, was man normalerweise macht, denn sie ist in der Mitte am höchsten und fällt zu den Seiten hin ab, wodurch man sich nicht eingeeengt fühlt und keinen Druck auf den Beinen spürt, sodass man sie angenehm spreizen kann. Kurz gesagt, wir haben eine Geometrie erarbeitet, die auf den ersten Blick falsch erscheinen mag, die aber funktioniert, wenn man sitzt.

MR: Die Ergonomie ist also für dich kein Dogma, sondern eher etwas, das man diskutiert, eine zu entdeckende Dimension?

KG: Genau. Was das Entwerfen eines Stuhls so faszinierend macht, ist gerade dieses Infragestellen von Fixpunkten. Überzugehen von einem physischen Komfort zu einem psychologischen Komfort. Zu berücksichtigen, wer sich hinsetzen wird, warum und wie lange. All diese Aspekte bewirken, dass ich denselben Stuhl in einer bestimmten Situation als

komfortabel und in einer anderen Situation als absolut unkomfortabel empfinden kann. Das ist genauso wie bei Anzügen. Manchmal fühlt man sich overdressed, auch wenn man einen perfekten Anzug trägt, aber die Situation, die eingetreten ist, ist vielleicht weniger förmlich als gedacht. Kurz, ich halte die theoretischen Diskussionen über Ergonomie für sehr banal, um nicht zu sagen einfältig. Man muss immer wieder von den Erwartungen ausgehen. Ein Beispiel sind die Birkenstock-Sandalen: Entsetzlich, vielleicht bequem, ich weiß es nicht, aber sicherlich kann man ihnen anlasten, dass sie Komfort a priori festlegen.

MR: Lässt sich in diesen Aussagen von dir eine polemische Haltung gegenüber dem deutschen Design erkennen?

KG: Meinst Du? Daran habe ich noch nie gedacht!

MR: Lass uns jetzt über Details sprechen: Beim „Remo“ beispielsweise ist die Verbindung zwischen der vertikal gekrümmten unteren Rückenlehne und der horizontal gekrümmten oberen Rückenlehne absolut außergewöhnlich, genauso wie beim Lounge Sessel „Avus“ dieses Detail sogar an ein Produkt denken lässt, das mit dem Furniture Design kaum etwas zu tun hat, das eher an eine Maschine erinnert, wenn man sich die Befestigung der Sitzfläche an der Schale anschaut. Welche Beziehung besteht für dich zwischen dem Gesamten und den Details? An welchem Punkt setzt das Detail ein: sofort oder im Laufe des Projektes?

KG: Das Detail ist lediglich das Ergebnis eines Prozesses der technischen Entwicklung. Im meinem Kopf kommt dem Detail selbst daher kein formaler Wert zu. Wenn wir beispielsweise daran denken, wie sich das horizontale und das vertikale Element der „Remo“-Sitzschale miteinander verbinden, so kann ich dir versichern, dass ich mir nur überlegt habe, wie ich die beiden Elemente zusammen bringe. Wenn man dann zu einer expressiven Lösung gelangt, umso besser. In Wahrheit beginne ich niemals mit dem Detail: Ich glaube, dass für die visuelle Schönheit des Objektes das Detail nicht so wichtig ist. Wenn es möglich wäre, hätte ich lieber gar keine Details. In der Lage zu sein, Details auf intelligente Weise zu lösen, ist sicherlich wichtig, aber am Ende interessiert es mich als Designer nicht so sehr, ob dem Endbenutzer die Details stark oder gar nicht auffallen. Ich glaube nicht, dass ich ihm zeigen muss, dass ich lange über die Bedeutung jenes Details nachgedacht habe. Kurz gesagt, wenn es ein schönes Detail gibt, gut, dann bin ich zufrieden, wenn es das nicht gibt, bin ich dennoch zufrieden. Vielmehr kann ich dir sagen, dass die Bedeutung des Details auf der einen Seite darin liegt, einen Berührungspunkt zwischen mir und dem

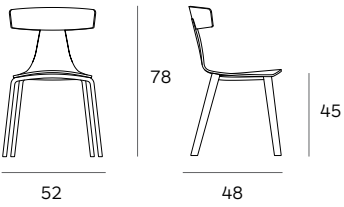
Hersteller zu schaffen, und andererseits in der „wahrgenommenen Qualität“ eines Designobjektes.

MR: Im April 2016 wird eine Version des Stuhls „Remo“ mit Kunststoff Sitzschale präsentiert, die sich direkt von der Holzsitzschale ableitet.

KG: Zunächst einmal muss ich dir anvertrauen, dass dies wirklich der letzte Wunsch von Martin Plank war, den es als solchen natürlich zu respektieren galt. Ich war nicht vollkommen davon überzeugt und sagte mir: Wenn wir eine Sitzschale aus Kunststoff entwerfen sollen, dann entwerfen wir eine Sitzschale aus Kunststoff, wir sollten dabei aber nicht auf die Sitzschale eines Holzstuhls zurückgreifen. Jetzt aber, da ich ihn fertig sehe, bin ich sehr viel gelöster und ich glaube nicht, dass die Kunststoffvariante der Holzvariante Konkurrenz machen wird. Sie werden ganz unterschiedliche Preise und Verwendungszwecke haben: Es gibt einen Platz auf der Welt für Kunststoffstühle und es gibt einen Platz für Holzstühle! Hätte ich von Null angefangen, hätte ich jedoch wahrscheinlich keine Kunststoff Sitzschale wie diese entworfen, sie hätte anders ausgesehen, aber gleichzeitig musst du verstehen, dass die Wertschätzung gegenüber einem Unternehmen, mit dem du zu beider Zufriedenheit zusammenarbeitest, dich gelegentlich auch dazu bringt, Ergebnisse zu akzeptieren, die aus deinem persönlichen Urteil heraus unerwartet gewesen wären. Es geht nicht um Kompromisse, sondern um etwas, das du mit deinen Augen nicht zu sehen imstande warst und das du jetzt erkennen kannst. Jetzt, da der „Remo“ in Kunststoff hier vor mir steht, entdecke ich, dass wir ihn in einer Vielzahl von Farben fertigen und im Außenbereich einsetzen können. Das sind, glaube ich, mehr als hinreichende Argumente. Ferner bedeutet das Entwerfen eines Holzstuhls unglaubliche Beschränkungen, es zwingt zur Einhaltung bestimmter Geometrien, während man beim Entwerfen eines Kunststoffstuhls sehr viel freier ist. Da jedoch in einem Projekt Beschränkungen stets positiv sind, hat sich die Tatsache, dass in Holz vieles nicht möglich ist, bei der Kunststoffversion als Trumpf erwiesen. Vielleicht auch deswegen sind wir zu einer „richtigen“ Form gelangt. Kurz gesagt, dank dieser „unorthodoxen“ Transition von einem Holz- zu einem Kunststoffstuhl habe ich indirekt etwas über Kunststoff gelernt und bin zu einer Gestalt des Kunststoffstuhls gelangt, wie sie ich sie auf anderen Wegen nicht erreicht hätte.

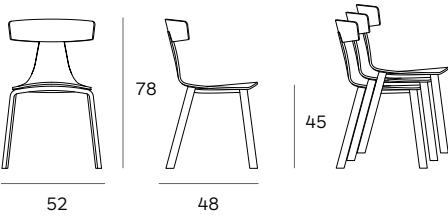
REMO wood chair

Mod. 1415-10



Sedia in compensato frassino naturale o tinta nei colori gesso, noce, grigio, nero. Disponibi-le come sedia e sedia impilabile.

Mod. 1415-20
impilabile / stackable / stapelbar



Plywood chair in natural finished ash or stai-ned in the colors chalk, walnut, grey, black. Available as chair and stacking chair.

Formholzstuhl in Esche Natur oder Esche weiß, walnuss, grau oder schwarz gebeizt. Erhältlich als Stuhl und Stapelstuhl.

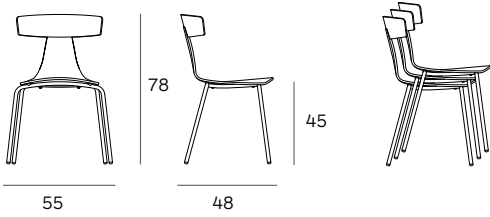
Finiture legno / Wooden finishings / Holzausführungen
Frassino / Ash / Esche



REMO wood chair

Struttura metallo / Metal structure / Metallgestell

Mod. 1416-20



Scocca in compensato frassino verniciata naturale o laccata a poro aperto nei colori bianco, grigio, nero e giallo. Struttura in tubo metallico, verniciato a polvere, abbinata ai colori della scocca. Impilabile.

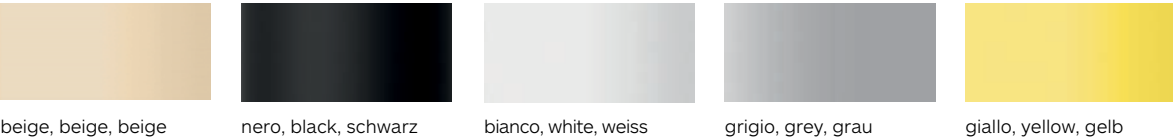
Plywood shell made of natural finished ash or colored with a matt open grain in white, grey, black or yellow. Metal structure, powder coa-ted, matched to shell colors. Stackable.

Formholzschale aus Esche natur lackiert oder offenporig decklackiert in den Farben weiß, grau, schwarz und gelb. Metallgestell pulverbeschichtet in den Farben passend zu Formholzschale. Stapelbar.

Finiture legno / Wooden finishings / Holzausführungen
Frassino / Ash / Esche

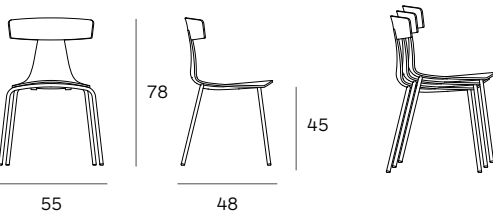


Telaio / Frame / Gestell



REMO plastic chair

Mod. 1417-20



Scocca in polipropilene nei colori nero, bian-co, grigio basalto, grigio segnale, blueverda-stro, grigio giallastro, blu avion, verde felce, rosso ossido, verde biancastro, rosso corallo, giallo zolfo. Struttura in tubo metallico cro-mato o zincato sigillato per uso esterno. Impilabile.

Polypropylene seat shell in the colors black, white, basalt grey, signal grey, green blue, yellow grey, avion blue, fern green, oxide red, pastel green, coral red, sulfur yellow. Metal structure in chrome or zinc coated for outdoors. Stackable.

Sitzschale aus Polypropylen in den Far-ben schwarz, weiss, basaltgrau, gelbgrau, avionblau, farngrün, oxidrot, weissgrün, korallenrot, schwefelgelb. Metallgestell ver-chromt oder verzinkt für den Außenbereich. Stapelbar.

Finiture plastica / Plastic finnishings / Kunststoffausführungen
Polipropilene / Polypropylene / Polypropylen



Telaio / Frame / Gestell

