

LUCY.D

Interview

Welche Überlegungen waren für den Entwurf der „CO/CO“-Kollektion entscheidend?

Der Name „CO/CO“ steht für „cooking in company“. Das gemeinsame Koch- und Esserlebnis stand im Zentrum unserer Überlegungen. Die Küche ist von allen Seiten zugänglich und kombiniert massiven Calacatta-Marmor mit einem Rahmen aus Metallrohren. Dadurch ist der Gesamteindruck trotz des Marmors bemerkenswert leicht. Aber auch haptisch ist „CO/CO“ ein Erlebnis: Die Arbeitsplatte ist glatt poliert, während die Außenseite des Korpus sandgestrahlt wurde.

Gibt es einen Gestaltungsprozess, eine Art Herangehensweise, die für dich eine Allgemeingültigkeit hat?

Neue Technologien sind wichtig für uns. Aber immer in Verbindung mit dem Alten, mit traditionellem Handwerk und dem, was bereits gegeben ist. Design ist etwas, das aufbaut. Nichts, bei dem etwas aus der Luft gegriffen wird. Hinzu kommt ressourcenschonendes Handeln. Das sollte für jeden Menschen wichtig sein, aber vor allem für die Designer. Sinnlose Produkte gibt es genug. Unsere Produkte müssen eine Geschichte erzählen, Spaß machen und Atmosphäre schaffen, etwas ausstrahlen. All das haben wir in der Zusammenarbeit mit der Firma Breitwieser gefunden und geschaffen.

Was kann Stein, was ein anderes Material nicht kann?

Im Stein bildet sich Zeit in einer unvorstellbaren Dimension ab. Millionen von Jahren vergehen, bis wir als Designerinnen dieses Material in skulpturale Objekte übersetzen. Natur, Oberfläche, Struktur und Form gehen in unseren Entwürfen eine Symbiose ein.

„Neue Technologien sind wichtig für uns. Design ist aber auch etwas, das auf Tradition aufbaut. Unsere Produkte müssen darüber hinaus eine Geschichte erzählen, Spaß machen und Atmosphäre schaffen, etwas ausstrahlen.“

Barbara Ambrosz, Karin Santorso