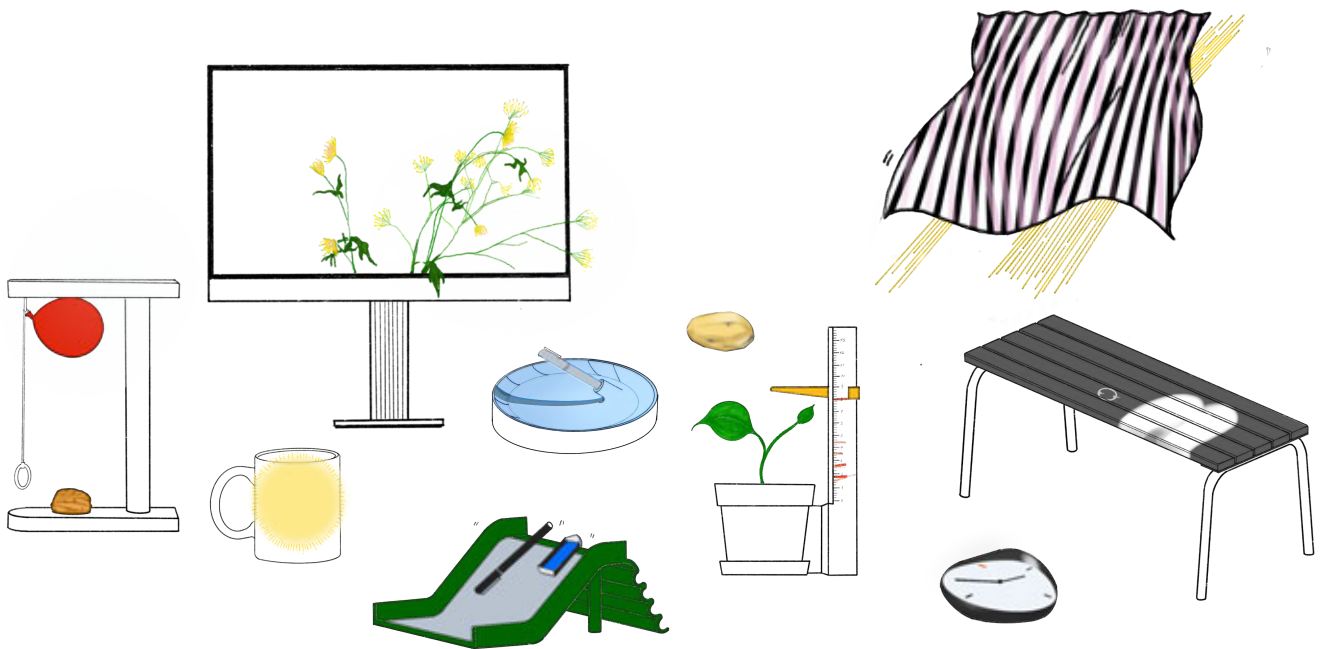


Master Thema 2020/21: Make!?

Extra ordinary

Let's toast with this plain water!



Ke, Yuhang
Produktdesign
MA, 2. Semester

Prof. Axel Kufus
WM Martin Beck
Prof. Holger Neumann

Masterprojekt Modul 2
Masterarbeit, Dokumentation
Sommersemester 2021
Design Fakultät, UdK, Berlin

3 **Einleitung**

4 **Extra ordinary**

Masterarbeit

- 4 1. Einleitung
- 8 2. Ein Glas Wasser
- 12 3. Wie kann ich mit diesem Glas Wasser feiern?
- 18 4. „Extraordinary“ bis „Extra ordinary“
- 20 5. Zusammenfassung
- 21 6. Literaturverzeichnis

22 **Aufleuchtensstrategie**

24 **Objektebeschreibungen**

- 24 1. Pflanzgemäß
- 30 2. 25 Zoll Vase
- 36 3. Spielplatz für alle
- 42 4. Heißtassellicht
- 46 5. Ballon Nussknacker
- 52 6. Displayer
- 60 7. Schmutzige Kartoffeln
- 64 8. Sonnetray
- 70 9. Druckerbank
- 76 10. Kieselstein
- 78 *11. Cappadocia
- 80 *12. Papierrolle
- 82 Übersicht der Objekte

85 **Schlusswort**

- 88 Quellenangabe
Informationen

*Zusätzliche Objekte



Einleitung

Diese Dokumentation ist die zweite von zwei Dokumentationen im gesamten Master Design Studium an der Universität der Künste Berlin (UdK). Die abschließende Dokumentation besteht aus zwei Teilen: der theoretischen Arbeit und der Gestaltung. Nach dem ersten Semester der theoretischen und experimentellen Arbeit an Gestaltungsmöglichkeiten werden in dieser zweiten Dokumentation die wichtigsten theoretischen Ideen, Gestaltungsstrategien und Ergebnisse der Masterarbeit systematisch zusammengefasst. Beide Dokumentationen werden im Rahmen des UdK 2021 Master Design Themas: MAKE? ! Im Rahmen dieses Themas werden spezifischere und eigenständige Themen und Ideen in das Projekt einfließen, um MAKE? Thema. Am Ende dieser Dokumentation wird eine gesonderte, spezifische, vertiefende Zusammenfassung gegeben, um das Jahresthema so stark wie eine Sonde anzuregen: MAKE? und schließt mit einer Idee und einem Plan für die Zukunft, wie Extra ordinary in der Entwicklung gehalten und in die Praxis umgesetzt werden kann.

Ausgehend von den Schlussfolgerungen des ersten Semesters wird in dieser Dokumentation versucht, ein vollständiges Designkonzept und eine Strategie mit dem Namen Extra ordinary zu präsentieren, der sich vom englischen Wort „Extraordinary“ ableitet. Die Bedeutung des Wortes „ extraordinary „ wird somit von „ außergewöhnlich „ zu „ extra ordinär „ geändert, was perfekt zur Idee dieser Masterarbeit und der Gestaltungsstrategie passt. Generell können die Forschungsziele und das Gestaltungskonzept von Master Arbeit als eine Neugestaltung des extraordinären des ordinären Objekts verstanden werden. Ziel ist es, die kleinen, unbemerkten Momente des Alltags neu zu interpretieren und die Menschen zu ermutigen, den kleinen

Details und Erfahrungen des Alltags mehr Aufmerksamkeit zu schenken. Ziel ist es, die kleinen Momente des täglichen Lebens auf eine Art und Weise wiederzugeben, die den Menschen nicht bewusst ist.

Im theoretischen Teil werden theoretische Ideen von Autoren wie Ben Highmore und Martin Heidegger als Referenz und Grundlage für das Extra ordinary zusammengestellt. Darüber hinaus wird die niederländische Malerei des 17. Jahrhunderts, vertreten durch Johannes Vermeer, analysiert und anhand von Beispielen diskutiert. Am Ende des theoretischen Teils werden die Ideen und theoretischen Grundlagen von Extra Ordinary zusammengetragen und zusammengefasst, um so die Leitlinien und Strategien für das Designkonzept und die anschließende Gestaltung und Umsetzung der Objekte vorzubereiten.

In den Abschnitten Gestaltung und Umsetzung wird zunächst die Gestaltung der Objekte als Ganzes bildhaft erläutert. Mit Hilfe der Zeichnungen wird das Design der einzelnen Objekte als Geschichte entwickelt. Der experimentelle Prozess, die Tests und die Umsetzungsversuche werden dann dokumentiert und in Bildern gezeigt.

1. Einleitung

1.1 Meine Verantwortung als Designer

Einfach gestaltete Blumentöpfe wie jener in der obigen Abbildung 1 finden sich in nahezu jedem Haushalt. Ihre Form ähnelt der eines Bechers, der nach oben hin offen ist, dessen Basis bzw. Standfläche jedoch oft ein kleines Loch aufweist. Die Form ist auch mit der einer Schießscharte vergleichbar. Der Zweck dahinter ist eine möglichst ideale Versorgung der enthaltenen Pflanze mit Wasser und Nährstoffen. Die meisten Menschen setzen sich allerdings nicht aktiv mit dem Hintergrund der Form auseinander, sondern nehmen sie im Alltag vielmehr als selbstverständlich wahr. Würde etwa eine Person dazu aufgefordert, einen Blumentopf zu zeichnen, würde sie höchstwahrscheinlich mit der hier beschriebenen Form beginnen. Gleiches gilt für die Farbe, die in den meisten Fällen braun ist. Es ist anzunehmen, dass den meisten nicht bekannt ist bzw. sie nicht darüber nachdenken, warum etwa in Bau-/Gartenmärkten hauptsächlich braune Blumentöpfe verkauft werden. Verbreitet ist die Auffassung, dass ein Blumentopf genauso auszusehen hat. Ursprünglich wurden die Gefäße aus gebranntem Ton gefertigt, mittlerweile sind jedoch vor allem Varianten aus Kunststoff verbreitet. Der Wechsel zu einem anderen Material bewirkt nicht nur eine Veränderung des eigentlichen Gegenstands, sondern bringt auch Veränderungen der Rolle des Blumentopfes im Alltag mit sich. Für die Herstellung aus Ton war ursprünglich eine ausgebildete bzw. erfahrene Fachkraft erforderlich, die 20 Minuten brauchte, nur um einen Blumentopf herzustellen. Mit dem Aufkommen der gepressten Kunststofftechnologie wurde es dank vollautomatisierter Maschinen möglich, innerhalb einer Sekunde zehn fertige Gegenstände zu produzieren. Unabhängig von der Frage, ob tatsächlich plötzlich so viele Blumentöpfe gebraucht werden, sind sie zu einem Billigprodukt geworden. Allein in den vielen Bau-/Gartenmärkten sind sie in großen Mengen und in verschiedensten Größen erhältlich. Deutlich wird dadurch, dass Blumentöpfe ein fester Bestandteil im täglichen Leben der Menschen sind. Dabei hat sich ihre Funktion als Pflanzgefäße zwar nicht verändert, jedoch gelten sie im Vergleich zu früher als immer weniger wertvoll. Sie sind

zu Objekten geworden, die im Alltag kaum noch wahrgenommen werden, weil sie in Funktion, Form, Material und Wert zu gewöhnlich sind. Die Folge ist das Phänomen, dass Blumentöpfe scheinbar aus dem Blickfeld verschwinden. Zwar sind sie bereits schon sehr lange Teil des Alltags, nur wird es immer schwieriger, sie auch wirklich bewusst wahrzunehmen. Objektiv betrachtet, sind Blumentöpfe immer enger mit dem täglichen Leben verbunden. Gleiches trifft auch auf viele ähnliche Objekte in der täglichen Umgebung zu. Obwohl solche ordinären Gegenstände fest in den Alltag integriert sind und so das Leben auch mitbestimmen, werden sie meistens nicht bewusst beachtet. Diese unsichtbare Verbindung zwischen Menschen und ordinären Objekten wird in dieser Masterarbeit mit Hilfe der Ideen von Ben Highmore näher diskutiert.

Im Mittelpunkt steht die Erörterung der Frage, wie der Wert der im Alltag offenbar nicht mehr geschätzten Objekte wiederentdeckt werden kann. Weiterhin ist zu klären, wer diese Aufgabe und Verantwortung am ehesten übernehmen sollte. Anhand des Beispiels des Blumentopfes wird Schritt für Schritt der Prozess der Entstehung erarbeitet, was die Frage aufkommen lässt, ob diese Verantwortung beim Hersteller liegt. Offensichtlich ist dies aber nicht der Fall, da in einer kapitalistischen Marktwirtschaft der Hersteller ein bestehendes Objekt lediglich stetig reproduziert. Innerhalb von einer Sekunde entstehen zehn Blumentöpfe mittels einer Stanzmaschine. Sie sind identisch in Funktion, Form, Material und Wert. Doch wenn die Verantwortung nicht beim Hersteller liegt, wer kann dann den Wert eines ordinären Gegenstands wie den eines Blumentopfes erhöhen? Von wem genau stammt der allererste Prototyp?

Die Rede ist vom Designer. Der Begriff des Designers, auf den hier Bezug genommen wird, ist keine moderne Bezeichnung für einen Beruf, sondern eher für einen Gestalter oder Macher im weitesten Sinne. Von den ersten Werkzeugen, die in der Antike geschaffen wurden, bis hin zu den modernen Smartphones, mit denen man jederzeit und überall mit jedem auf der Welt in Kontakt treten kann, sind die Gegenstände, die das tägliche Leben umgeben, immer zahlreicher geworden. Mittlerweile ist eine Vielzahl von künstlichen Objekten nicht mehr wegzudenken. Diese Objekte und deren Summe bestimmen die Umgebung, in der wir leben.

„...We got Cinema, Fine Art, Literature, Craft, every other Media seems to have a part, that dedicated to reflect on the important issues. But Design is a thing, that is responsible so much of building En-

*vironment around us, doesn't do that. -Dunne&Raby, Design Duo „*¹

Die Arbeit des „Machers“ eines Objekts, also die Arbeit des Designers, der wesentliche Entscheidungen hinsichtlich des Objekts trifft, ist von großer Bedeutung. Mit der voranschreitenden Entwicklung der Technologie sind die Werkzeuge des Designs jedoch für nahezu jeden verfügbar geworden, z. B. durch die Verbreitung von CAD-Software (Computer Aided Design) oder das Aufkommen der 3D-Drucktechnologie. Enorme Fortschritte in Wissenschaft und Technik haben es möglich gemacht, Design effizienter und zugänglicher zu machen sowie gleichzeitig unzählige neue Möglichkeiten zu eröffnen. Es wird immer leichter, Ideen zu entwickeln und umzusetzen; die Kosten für die Entwicklungsprozess werden immer geringer. Mit Hilfe innovativer Technologien (z.B. 3D-Software, CNC-Technik, 3D-Druck, etc.) können Designer in kürzester Zeit von der Idee über die Skizze zum Prototyp vordringen. Auch für die Hersteller wird es leichter, immer mehr neue Produkte zu fertigen und weltweit zu verkaufen. Von all diesen neuen Objekten wird schließlich der Alltag jedes Einzelnen beeinflusst.

Sind es neue Objekte, die die Menschen brauchen? Wie werden diese neuen Objekte das tägliche Leben beeinflussen oder verändern? Wie werden diese neuen Objekte gestaltet? Die Motivation, diesen Fragen im Rahmen der vorliegenden Arbeit nachzugehen, entstand durch Erfahrungen, wie sie im Studio eines jungen Designers gemacht wurden:

Ein junger Designer sitzt an seinem Schreibtisch im Atelier. Er hat gerade ein Videogespräch mit einem Kunden auf der anderen Seite des Kontinents beendet. Er muss sich Gedanken über das Design eines brandneuen Möbelstücks machen. Er beginnt, Skizzen auf seinem Tablet zu zeichnen. Den Rest des Nachmittags verbrachte er damit, an seinem Schreibtisch zu sitzen und zu skizzieren. Plötzlich kommt er zu seinem Praktikanten herüber und spricht ihn an: „Ich habe mir gerade eine ziemlich interessante Idee ausgedacht. Können Sie mir helfen, einen Prototyp aus meiner Skizze zu erstellen und später ein 3D-Modell daraus zu bauen. „ Es vergingen nur wenige Monate, bis der Kunde auf der anderen Seite des Kontinents dieses neue Objekt für die Produktion vorbereitete. Bald wird dieses Objekt im täglichen Leben einiger Menschen auftauchen.

Viele zufällig entstandene Ideen wie diese können sich zu Objekten entwickeln, die letztlich von vielen oft benutzt oder an einem Ort platziert werden, an dem sie oft gesehen werden, d.h. sie werden

¹
Gary Hustwit, Objectified, 2009.

²
Ein ordinärer Blumentopf



²
zu einem Teil des täglichen Lebens. Ein solches Objekt kann Veränderungen im Alltag bewirken, es kann positive und sinnvolle Auswirkungen haben, auch dann, wenn es ursprünglich nur eine Zufalls-creation eines Designers war, als er alleine an seinem Schreibtisch saß und Skizzen anfertigte. Daraus ergibt sich die ursprüngliche Absicht und Motivation für diese Masterarbeit: Extra Ordinary . Sollten Designer, wenn sie ein Objekt entwerfen, nicht sorgfältiger darüber nachdenken, welchen Kontext sie zu dem Objekt mitbringen, welche Geschichte (Erinnerung) zwischen ihnen und dem Objekt entsteht und was die endgültige Verbindung zwischen ihnen und dem Objekt sein wird? Dies ist eine ernstzunehmende, große Verantwortung, die nicht unbeachtet bleiben sollte. Wesentlich ist, beim Entwurf eines Objektes genau, reflektiert und vorausschauend vorzugehen.

1.2 Ein anderer Weg zum Ordinaire

Zurück zum Blumentopf: Wenn der Blumentopf neugestaltet werden muss, stellt sich die Frage, wie die Erfahrungen, Erinnerungen und Beziehungen zwischen Menschen und Pflanzen durch das Design wiederhergestellt werden können oder wie das Design sogar helfen kann, die Beziehung zwischen Menschen und dem Blumentopf durch andere Assoziationen zu stärken. Aus den vier Perspektiven von Form, Farbe, Material und Funktion lässt sich beobachten, wie das Alltägliche, in diesem Fall der Blumentopf, heute gestaltet oder umgestaltet wird.

Zunächst zur Form: Würde jeden Tag ein anders geformtes Pflanzgefäß gekauft, könnte dies sehr lange fortgeführt werden, ohne dass eine Blumentopfform doppelt erworben würde. Nachdem lange Zeit runde Formen üblich waren, kamen mehr und mehr auch andere geometrische Formen auf, wie etwa quadratische Blumentöpfe oder eben auch Vasen. Stets bezugnehmend auf ihre Funktion als Behäl-



3
ter für Pflanzen entstanden verschiedenste Designs. Beispiele sind in der unten aufgeführte Abbildung 2 zu sehen: Auf einem Flohmarkt in Berlin wird eine Vielzahl von Vasen in verschiedenen Formen und Größen angeboten.

3
Vasen in einem berliner Flohmarkt

Was die Farbe betrifft, so verfügt heute nahezu jeder Baumarkt über ganze Gänge mit einer großen Auswahl an verschiedenen Blumentöpfen in diversen Farben. Häufig sind keramische Grundfarben, wie beispielsweise Grau, Weiß, Rot oder Blau. Tatsächlich sind die Möglichkeiten dahingehend aber nahezu unbegrenzt. In der Regel wird die Farbe gewählt, die aktuell dem eigenen Geschmack oder dem jeweiligen Anlass am ehesten entspricht. Wahrscheinlich ist, dass bei einem Besuch zu einem anderen Zeitpunkt eine andere Farbe erworben wird. Gibt es aber vielleicht eine Farbe, die sich für einen Blumentopf am besten eignet? Welche Farbe kann am ehesten eine starke Verbindung zwischen Menschen und Pflanzen schaffen? Angenommen, diese perfekte Farbe würde existieren und alle Pflanzgefäße würden nur in dieser Farbe verfügbar sein. Dann wäre schließlich die Konsequenz, dass diese Farbe ihren besonderen Wert nur wieder verliert.

Ein weiterer Faktor ist das Material. Von Beginn der menschlichen Zivilisation an bis hin zum Ende des Zweiten Weltkriegs blieben die



4
für Blumentöpfe verwendeten Materialien weitgehend unverändert. Die Rede ist von Terrakotta-Ton, der bereits im antiken Griechenland verwendet wurde und dessen Verfahren auch in der heutigen Zeit noch eingesetzt werden. Mit der Weiterentwicklung der Produktionskapazitäten und der Industrie wurde es möglich, Blumentöpfe nicht

4
Intelligenter Blumentopf

mehr nur aus Ton, sondern auch aus Kunststoff herzustellen. Damit wurde die Produktion wesentlich effizienter gemacht. In den meisten Baumärkten finden sich zusätzlich zu den oben erwähnten bunten Blumentöpfen ebenfalls ganze Regale voller Gefäße, die auf den ersten Blick Terrakotta-Blumentöpfe gleichen. Bei näherem Hinsehen stellt man jedoch fest, dass sie aus Kunststoff bestehen. Die Technologien wurden bis in die Gegenwart hinein stetig weiterentwickelt, wobei die Technologie zur Herstellung von Kunststoff-Pflanzgefäßen sehr komplex und anspruchsvoll geworden ist. Auffällig ist, dass trotz diverser Neugestaltungen Blumentöpfe noch immer die Textur der ursprünglichen Varianten aufweisen. Immer mehr Hersteller gehen zudem wieder dazu über, die Gefäße aus Ton oder Keramik herzustellen. Liegt es vielleicht daran, dass sich die Menschen an dieses Aussehen gewöhnt haben, oder etwa doch daran, dass Ton eine charakteristische Qualität hat, die kein anderes Material bieten kann?

Mit dem Voranschreiten der Technik entstehen zudem neue Arten von Blumentöpfen, wie etwa welche mit intelligenten Funktionen. Ein solcher ist in der Abbildung 3 zu sehen. Seine Besonderheit besteht darin, dass er die enthaltenen Pflanzen automatisch bewässern kann. Notwendig ist dafür nur ein Stromanschluss. Zum einen können die Zeiten der Bewässerung gesteuert werden, zum anderen kann die Wassermenge an die Lichtintensität, mit der die Pflanze im Laufe des Tages konfrontiert wird, angepasst werden. Generell lässt sich beobachten, dass durch den immer weiter zunehmenden Einsatz von Technologie im Alltag auch das Halten von Pflanzen beeinflusst und verändert wird. Einerseits wird die Pflanzenhaltung intelligenter und effizienter, andererseits wird aber auch die Verbindung zwischen Menschen und Pflanze gekappt. Verantwortlich dafür sind Blumentöpfe wie der in Abbildung 3, die aufgrund der technologischen Entwicklung so umgestaltet wurden, dass der Mensch sich noch nicht einmal mehr aktiv kümmern muss.

Es gibt bereits überaus zahlreiche verschiedene Arten von Blumentöpfen, warum also werden dennoch immer weiter neue entworfen? Liegt es daran, dass die Gefäße, die derzeit verfügbar sind, nicht gut genug sind? Wie kann es den Designern als „Maker“ der Objekte gelingen, weiterhin Pflanzgefäße mit der Verantwortung zu gestalten, dass sie den Alltag der Menschen bewusster prägen und als wertvoll betrachtet werden? Ein solcher neuer Zugang zu Alltagsgegenständen wird im Rahmen dieser Masterarbeit erörtert. Ziel ist es, den Wert von vernachlässigten Alltagsgegenständen wiederzuentdecken, indem Verbindungen zwischen Menschen und Objekten, die

sonst unsichtbar wären, sichtbar gemacht werden. In der alltäglichen Umgebung finden sich viele Gegenstände wie Blumentöpfe, die entsprechend umgestaltet werden müssten. Bevor jedoch eine solche Art der Neugestaltung thematisiert wird, sind zunächst zwei Fragen zu klären. Zunächst ist zu erarbeiten, was genau das Leben der Menschen mit solchen Objekten auszeichnet. Die Gestaltung ist zwar die Aufgabe des Designers, doch nur die Personen, die die Objekte täglich berühren und benutzen, haben einen Bezug zu ihnen. Zu erörtern ist, wie sich die Verbindungen zwischen den Alltagsgegenständen und Menschen charakterisieren lassen und wie sie hergestellt werden. Zweitens stellt sich die Frage, wie Objekte so umgestaltet werden können, dass Details des Alltags, die bisher übersehen werden, aber eng mit dem Menschen verbunden sind, wiederentdeckt werden können. Schließlich soll erreicht werden, dass dieser besondere Weg zum Gewöhnlichen eine neue Möglichkeit für die Neugestaltung dieser unscheinbaren Objekte eröffnet.

2. Ein Glas Wasser

In einer Online-Vorlesung an der Design-Fakultät der Universität der Künste im Jahr 2020 erklärte die niederländische Designerin Hella Jongerius den Studenten und Professoren anhand eines Glases Wasser, was sie unter der Arbeit eines Produktdesigners versteht:

“This is an extremely normal glass of water, a featureless glass filled with colorless and tasteless water. It is so trivial that it is difficult for people to notice its existence ... Now if we say to raise this glass of water to toast our meet today. This glass of water suddenly has a strong connection with us in this context.”²

In diesem Kapitel wird der Alltag, der durch ein solches gewöhnliches Glas Wasser repräsentiert wird, näher behandelt. Neben diesem Wasserglas gibt es unzählige weitere ähnliche Objekte, die heutzutage im alltäglichen Umfeld des Menschen existieren. Sie wirken, wie dieses Glas Wasser, „farblos und geschmacklos“; ihre Anwesenheit wird kaum wahrgenommen. Bei genauerer Betrachtung wird klar, dass man sie sehr häufig direkt vor Augen hat, sie fast jeden Tag berührt und benutzt. Gerade aufgrund dieser täglichen Interaktion mit diesen Objekten verschwimmt ihre Existenz allmählich, bis sie schließlich durch die kombinierte Wirkung der Zeit unsichtbar werden. Zunächst wird hier der Versuch unternommen, diese Welt der unsichtbaren Objekte und den Alltag, aus dem sie sich zusammensetzt, zu entdecken, zu definieren. Danach geht es darum, wie das Schlüsselement Zeit bei der Entstehung dieses unsichtbaren Alltags mitwirkt.

2

Hella Jongerius, Kairos, Berlin, 18. Mai 2019.

2.1 Der unsichtbare Alltag

Die Umgebung, in der Menschen leben, ist voller Objekte: Tische, Stühle, Blumentöpfe, Vasen, Post-it-Notizen, Handy-Ladegeräte, Münzen, ein Glas Wasser und viele andere. Sie behaupten nicht aktiv ihre Anwesenheit. Man bemerkt sie nie bewusst, sondern geht nur eher unbewusst davon aus, dass sie früher so aussahen, dass sie immer noch so aussehen und dass sie auch in Zukunft nicht anders aussehen sollten. Die Existenz dieser Objekte ist eine gewöhnliche aufgrund ihrer enormen Anzahl und der Tatsache, dass sie immer wieder auftauchen. Heidegger argumentiert, dass die Objekte miteinander verbunden sind und sich gegenseitig ihre Existenz beweisen. Die verschiedenen Sammlungen von Objekten fügen sich schließlich zu einer Umgebung zusammen:

„Im Umgang sind vorfindlich Schreibzeug, Nähzeug, Werk-, Fahr-, Maßzeug. Die Seinsart von Zeug ist herauszustellen. Das geschieht am Leitfaden der vorherigen Umgrenzung dessen, was ein Zeug zu Zeug macht, der Zeughaftigkeit.... Zeug ist seiner Zeughaftigkeit entsprechend immer aus der Zugehörigkeit zu anderem Zeug: Schreibzeug, Feder, Tinte, Papier, Unterlage, Tisch, Lampe, Möbel, Fenster, Türen, Zimmer.“³

Es ist ein oft unterschätztes Phänomen, dass sich die Gegenstände in der unmittelbaren Umgebung der subjektiven Wahrnehmung immer weiter entziehen. So haben Tische und Stühle beispielsweise lediglich eine Funktion, wenn es darum geht, die Mahlzeiten zu sich zu nehmen – jedoch werden diese Gegenstände nicht mehr darüber hinaus in Augenschein genommen bzw. „bemerkt“. Selbiges gilt beispielsweise auch für den Blumentopf, welcher sich unter der darin wachsenden Pflanze der Aufmerksamkeit entzieht. Wenn allerdings nach dem Grund gefragt wird, warum jenen Gegenständen keine Beachtung entgegengebracht wird, heißt es oft, dass diese zu „normal“ seien.

Beds, chairs and clothes accommodate us: most of the time they receive our daily inattention! We don't notice them, but we do interact with them. What are the circumstances of a favorite armchair when we seem to be so unconcerned by it, while it perfectly performs its role of comfortably supporting us precisely so we don't have to 'give it notice'? Is noticing or not noticing significant for the intimacy of our relationship with some of our most familiar things?⁴

3

Heidegger, Martin. Sein und Zeit. Tübingen, 2006, S. 68.

4

Highmore, Ben. Ordinary lives. London, 2011, S. 58.

Um auf das Wasserglas von Hella Jongerius zurückzukommen: Dieses Glas ist ein extremes, aber ideales Beispiel. Es handelt sich um ein klares, farbloses Glas, das mit farblosem, geschmacklosem Wasser gefüllt ist. Eine solche extreme Betrachtungsweise würde die Verbindung zwischen dem Menschen und diesem Glas sowie den Prozess, durch den diese Verbindung hergestellt wird, klar und transparent machen. Hydratation durch das Trinken von Wasser ist das grundlegendste menschliche Bedürfnis. Manche trinken gerne Wasser, andere Cola, manche bevorzugen Kaffee, andere trinken lieber Tee. Die präferierte Art der Flüssigkeitsaufnahme ist bei jedem anders. Oft wird unbewusst zum jeweiligen Lieblingsgetränk gegriffen, wenn ein Bedürfnis nach Flüssigkeit besteht. Letztlich wird diese Vorliebe allmählich zu dem, was man Gewohnheit nennt. Viele sind es zum Beispiel gewohnt, morgens nach dem Aufwachen eine Tasse Kaffee zu trinken. Wenn eine Handlung zur Gewohnheit wird, fühlt sich das subjektive Empfinden des Menschen nicht mehr durch das Auftreten dieser Dinge irritiert, sondern es fühlt sich vertraut und sicher an. Wenn dieses Verhalten immer wieder wiederholt wird, vertieft sich die Vertrautheit und Sicherheit. Wenn Menschen sich mit einer Sache oder einem Objekt sehr vertraut und sicher fühlen, schenken sie diesem instinktiv weniger Aufmerksamkeit und empfinden es weder als eine Stimulation noch als eine Gefahr. Die Erfahrung, dass man sich, wenn man eines Morgens plötzlich keinen Kaffee zu sich nimmt, für den Rest des Tages unwohl und unruhig fühlt, ist vielen bekannt. Daran zeigt sich, welche bedeutende Rolle die Tasse Kaffee jeden Morgen spielen kann. Auf diese Weise lässt sich der Mechanismus klar erkennen, wie diese Objekte im Alltag der Menschen von sichtbar zu unsichtbar werden. Oberflächlich betrachtet scheint es, dass die Anwesenheit dieser Objekte von Menschen nicht eindeutig wahrgenommen werden kann. Die Menschen interagieren jedoch täglich mit ihnen, wodurch die Verbindung zwischen den Menschen und diesen Objekten ständig verstärkt wird.

Nun wieder zurück zum bereits mehrfach angesprochenen Glas mit Wasser: Was Hella Jongerius zeigt, ist ein klares, eigenschaftsloses Glas. Dieses Glas repräsentiert all jene Gläser, die die meisten normalerweise im Alltag verwenden, um Wasser zu trinken. Nahezu jeder verfügt über ein gewohntes oder „spezielles“ Glas, das er so gut wie täglich benutzt. Dieses muss nicht unbedingt ein klares Glas mit einer bestimmten Form sein, es ist vielmehr sehr unterschiedlich gestaltet. Manche sind Tassen aus Plastik, Edelstahl oder Holz, manche haben etwa ein aufgedrucktes Herz mit einem handgeschriebenen Text wie „LOVE“. Viele erleben ein ähnliches Phänomen wie das folgende: Ein

gerade gekauftes, also neues Glas wird über eine lange Zeit hinweg immer wieder benutzt. Mit der Zeit wird der Benutzer mit dem Glas vertraut. Es wird ein „neuer“ Teil des täglichen Lebens. Es kann jedoch plötzlich passieren, dass dieses Glas zum Beispiel versehentlich fallen gelassen wird und daraufhin zerbricht. Schließlich wird ein neues Glas gekauft. Dabei kann sich der Wunsch entwickeln, eines zu erwerben, das anders als das vorherige ist, indem es beispielsweise eine andere Farbe oder ein anderes Muster aufweist. Doch kann es passieren, dass auch dieses neue Glas innerhalb weniger Tage zerbricht. Möglicherweise wird dies wieder nicht als eine große Sache empfunden und es wird beschlossen, wiederum ein neues Glas zu kaufen, das sich als drittes neues seiner Art im selben Monat herausstellt. Es ist folglich davon auszugehen, dass die Art des Glases oder auch der Tasse zwar weniger relevant ist, es jedoch bei fast jedem immer mindestens ein Glas oder eine Tasse im Alltag geben wird. Dieses wird hinsichtlich der Wahrnehmung mit der Zeit immer mehr verblasen. Es wird mit dem täglichen Gebrauch fast schon verschwinden. Die Umgebung des Alltags umfasst viele Objekte wie dieses Glas, die zusammen eine unsichtbare Welt bilden; eine Welt, die zwar mit dem Menschen verbunden ist, aber von genau diesem Menschen ignoriert wird.

“...could be something that’s good to have around, that you use in a completely satisfactory way without having to think about its shape or decipher any hidden message or trickiness.”⁵

Dementsprechend haben jene alltäglichen Gegenstände zwar stets eine Daseinsberechtigung, jedoch heben sie sich nicht besonders hervor, sodass ein Glas nur ein Glas bleibt, ein Tisch nur ein Tisch und ein Blumentopf nur ein Blumentopf. Sie existieren nur um ihrer selbst Willens in einer Sphäre der Normalität. Das gleiche Prinzip lässt sich beispielsweise in Naoto Fukasawas oder Jasper Morrisons gemeinsamer „Super-Normal“-Ausstellung beobachten, wo die vernachlässigte, gewöhnliche Welt wieder neu entdeckt werden kann.

2.2 Die unsichtbare Zeit

Im gemeinsamen Alltag von Menschen und Objekten befindet sich die Existenz von Objekten in einem ständigen Zustand der Veränderung, womit für die Beziehung zwischen Menschen und Objekten das Gleiche gilt. Ein wesentlicher Indikator für diese Veränderung ist die Zeit. Die Zeitlichkeit eines Objekts ist zwar eine unsichtbare Eigenschaft, wenn sie jedoch auf das Objekt einwirkt, entfaltet die durch ihre Anwesenheit bewirkte Veränderung eine besondere Kraft. Unter der Einwirkung dieser unsichtbaren Zeit wird die Beziehung zwischen dem Objekt und dem Menschen in der scheinbaren „Abwesenheit von Veränderung“ täglich chemisch interagiert. In diesem Kapitel wird Martin Heideggers Zeitlichkeit im Zusammenhang mit dem Dasein und der Alltäglichkeit diskutiert sowie der Versuch unternommen, die Veränderungen zu erklären, die in der Beziehung zwischen Objekt und Person unter der Wirkung der Zeit auftreten.

Das beinahe unbemerkte Vorübergehen von Tagen, Jahren und Dekaden spielt für nahezu jeden eine entscheidende Rolle. Wenn ein neuer Esstisch oder eine neue Sitzgarnitur erworben wird, wird aufgrund der vorherigen Nutzungsgewohnheiten oft festgestellt, dass diese sich von den alten Tischen oder Stühlen – beispielsweise in ihrem Sitzkomfort – unterscheiden. Ihre Funktion wird damit jedoch nicht abgewandelt:

Zeit ist hier nicht das, was üblicherweise als Moment bezeichnet wird: ein Punkt auf einer einseitig unendlich ausgedehnten Vektorlinie. Noch weniger kann von einer Sammlung aller Punkte in der Zeit gesprochen werden. Die Zeit bezieht sich vielmehr auf eine Art des Seins, sie ist eine Eigenschaft der Existenz eines Objekts. Demnach ergibt sich, dass die enge Beziehung zwischen der Existenz eines Objekts und einer Person nicht plötzlich zu einem oder mehreren Zeitpunkten entsteht. An ein Buch, das nur ein paar Mal aufgeschlagen wurde, kann man sich vielleicht nicht erinnern, aber ein Buch, das viele Male gelesen wurde, hinterlässt definitiv einen Eindruck. Wenn dies geschieht, wird die Verbindung zwischen der Existenz des Buches und der Person, die es liest, sehr stark und kann nicht getrennt werden. Dieser Entstehungsprozess ist nicht unsichtbar; er kann weder in der Vektorzeit markiert noch durch ganzzeitige Aufmerksamkeit beobachtet werden.

Zwar verändern sich die einen umgebenden Gegenstände stetig – wie beispielsweise durch auftretende Flecken oder Abnutzungs-

erscheinungen – doch werden auch jene bald in die Gewohnheit des Alltags miteingeschlossen. Diese Veränderungen geschehen subtil und schrittweise, sodass sie früher oder später ebenfalls nicht mehr wahrgenommen werden. Die Alltäglichkeit von Objekten konstruiert die Umgebung und beeinflusst diese oft unbemerkt, sodass beinahe von Ignoranz gesprochen werden könnte. Dass sich dieser Umstand irgendwann verändern könnte, ist allerdings nicht anzunehmen.

Was ist also die Beziehung zwischen Zeitlichkeit, Alltäglichkeit und unsichtbarer Zeit? Zunächst einmal ist nach Heideggers Darstellung die Zeitlichkeit die grundlegende Eigenschaft der Existenz eines Objekts. Die Existenz eines Objekts unter der Wirkung der Zeitlichkeit ist nicht mehr statisch, sondern befindet sich in ständigem Fluss. Die Alltäglichkeit ist eine Art der Objektexistenz, die untrennbar mit der Eigenschaft der Zeitlichkeit von Objekten verbunden ist. Man könnte sagen, dass es die Eigenschaft der Zeitlichkeit des Objekts ist, die weitgehend die Existenz der Alltäglichkeit des Objekts bestimmt. Die Frage ist, welche Beziehung besteht zwischen der unsichtbaren Zeit und den beiden? Es folgt Heideggers Erklärung der Alltäglichkeit und Zeitlichkeit von Objekten:

Die Alltäglichkeit meint doch offenbar die Art zu existieren, in der sich das Dasein »alle Tage« hält. Und doch bedeutet das »alle Tage« nicht die Summe der »Tage«, die dem Dasein in seiner »Lebenszeit« beschieden sind.⁶

Die Alltäglichkeit meint das Wie, demgemäß das Dasein »in den Tag hineinlebt«, sei es in allen seinen Verhaltungen, sei es nur in gewissen, durch das Miteinandersein vorgezeichneten.⁷

Das Morgige, dessen das alltägliche Besorgen gewärtig bleibt, ist das »ewig Gestrige«. Das Einerlei der Alltäglichkeit nimmt als Abwechslung, was je gerade der Tag bringt.⁸

Die Alltäglichkeit eines Objekts ergibt sich zunächst aus der Eigenschaft der Zeitlichkeit des Objekts. Die Alltäglichkeit existiert nicht flüchtig, sondern kontinuierlich. Was ist hier das Subjekt von Vergänglichkeit und Dauer? Es ist Zeit. Zeit ist der notwendige Katalysator für das Geschehen der Alltäglichkeit. Mit anderen Worten: Die unsichtbare Zeit agiert zusammen mit der Zeitlichkeit des Objekts und gemeinsam fördern sie die Entstehung der Alltäglichkeit des Objekts.

Die unsichtbare Zeit ist in erster Linie die Umgebung, in der die Exis-

6,7

Heidegger, Martin. Sein und Zeit. Tübingen, 2006, S. 370.

8

Heidegger, Martin. Sein und Zeit. Tübingen, 2006, S. 371.

tenz der Alltäglichkeit entsteht, aber auch die Beschreibung und Verallgemeinerung der Interaktion der Existenz des Objekts mit der Person im Zustand des Hineinlebens und der Abwechslung. Für die Person ist die Zeit die einzige Variable, die sich in diesem Tanz zwischen Objekt und Person verändert. Für das Objekt hingegen ist die Alltäglichkeit ein Zustand seines Seins und gleichzeitig ein Beweis und eine Definition der Existenz des Objekts. Man ist von diesen Objekten umgeben, was jedoch erst sichtbar wird, wenn die Alltäglichkeit eines oder mehrerer dieser Objekte fehlt oder verändert ist. Nach Heideggers Theorie wird die Existenz eines Objekts nur dann auffallen, wenn es nicht mehr vorhanden oder nicht mehr verwendbar ist:

Das nächstzuhandene Seiende kann im Besorgen als unverwendbar, als nicht zugerichtet für seine bestimmte Verwendung angetroffen werden. Werkzeug stellt sich als beschädigt heraus, das Material als ungeeignet. Zeug ist hierbei in jedem Falle zuhanden. Was aber die Unverwendbarkeit entdeckt, ist nicht das hinsehende Feststellen von Eigenschaften, sondern die Umsicht des gebrauchenden Umgangs.⁹

Die Eigenschaft der Alltäglichkeit von Objekten wurde bereits im vorherigen Abschnitt besprochen. Wenn die Anwesenheit eines Objekts inmitten der unsichtbaren Zeit eintritt, ist es für Menschen oft schwierig, das Objekt explizit wahrzunehmen. Gleichzeitig darf die Vorhandenheit des Objekts nicht behindert werden. Aus menschlicher Sicht wird dieser Zustand als „Gewohnheit“ bezeichnet. Der häufigste Fall ist die Dysfunktionalität eines Objekts, was anhand des folgenden Beispiels deutlich wird: Ein Sofa, das seit 20 Jahren in Gebrauch ist, ist nicht mehr benutzbar, weil die Federn von der Sitzfläche freigelegt sind. Die Dysfunktionalität des Sofas bedeutet folglich, dass die Zuhandenheit und die Verwendbarkeit des Sofas zu diesem Zeitpunkt fehlen. Nach Heideggers Idee der Vorhanden- und Zuhandenheit eines Objekts führt die Erhaltung der Vorhandenheit und die Abwesenheit der Zuhandenheit des Sofas (Dysfunktionalität) zum Auffallen der Anwesenheit des Objekts. Die Anwesenheit des Objekts in der unsichtbaren Zeit wird nun deutlich wahrgenommen. Dies lässt sich noch weiter vertiefen mit dem Fall, wenn die Zuhandenheit und die Verwendbarkeit eines Objekts fehlen, aber die Vorhandenheit eines Objekts nicht notwendigerweise die Abwesenheit von Vorschein impliziert. Wenn die Existenz eines Objekts in unsichtbarer Zeit durch Alltäglichkeit definiert wird, dann ist der Vorschein des Objekts beim Auftreten des Auffallens nicht unbedingt notwendig. Wenn ein Sofa, das 20 Jahre lang benutzt wurde, eines Tages plötzlich verschwindet,

zusammen mit Vorhandenem, Verwendbarkeit und Zuhandenheit, wird die Existenz des Objekts in einem Augenblick wahrgenommen: Wie ist mein Sofa verschwunden? In Bezug auf das Ergebnis ergibt das Auffallen einen augenblicklichen Ansporn. Aber in Bezug auf den Prozess, durch den das Auffallen entsteht, ist die ständige Akkumulation der Alltäglichkeit des Objekts in unsichtbarer Zeit entscheidend und spielt eine hebelnde Rolle. Obwohl die Alltäglichkeit eines Objekts nur ein monotoner Wechsel und eine Wiederholung in unsichtbarer Zeit ist, wird der Reiz, den es auslöst, wenn es plötzlich seine Zuhandenheit und Verwendbarkeit verliert, enorm sein.

Ein Schlüsselement in Heideggers Theorie wird in Bezug auf die Zeit nicht im Detail analysiert: die Erinnerung. Das Gedächtnis ist eine besondere Form der Existenz, bei der die Verbindung zwischen Menschen und Objekten durch die Wirkung der Zeit beeinflusst wird. Gemäß der vorherigen Diskussion ist die Zeit ein unidirektionaler, irreversibler und absoluter Vektor. Die Existenz von Menschen und Objekten unterliegt der Veränderung und dem Aussterben unter dem Einfluss der Zeit. Das Gedächtnis hingegen wird über einen bestimmten Zeitraum hinweg aufgezeichnet und reproduziert. Im Gedächtnis werden die Zustände, Details und Umstände von Personen und Objekten subjektiv festgehalten. Dieser Datensatz ist sehr privat und kann leicht verloren gehen. Es liegt an der subjektiven Natur des Gedächtnisses, dass die Interaktionen zwischen Menschen und Objekten aus dem Gedächtnis abgelesen werden können. Wenn man versucht, eine Erinnerung im Kopf nachzubilden und diese Erinnerung dann an eine dritte Person weitergibt, kann man leicht herausfinden, welche Geschichten und Details einer Erinnerung für die Person am wichtigsten sind. Wenn ein Objekt eine Erinnerung an das Leben einer Person übertragen kann, dann wird ein starker Reiz erzeugt. Denn für Menschen ist die Entdeckung einer sonst privaten Erinnerung nicht zu übersehen. Wenn die Wiedergabe und Interpretation einer Erinnerung bei den Menschen positiv ankommt, dann wird die Verbindung zwischen dem Objekt und der Person durch diese Erinnerung verstärkt.

3. Wie kann ich mit diesem Glas Wasser feiern?

In diesem Kapitel werden einige Beispiele aus den Bereichen Kunst und Design vorgestellt, die das tägliche Leben in den Mittelpunkt rücken. Wie bereits zuvor erwähnt und analysiert wurde, befinden sich viele Objekte um den Menschen herum, die sich zwar in seiner Nähe befinden, aber von ihm nicht bewusst wahrgenommen werden. Die Existenz dieser Objekte konstituiert jedoch den Alltag. Die Objekte sind so nah am Menschen, dass sie mit der Zeit immer mehr ignoriert werden. Wie können diese Objekte also wieder sichtbar und schätzenswert gemacht werden? Im 17. Jahrhundert setzte sich in den Niederlanden bereits der Maler Johannes Vermeer mit diesem Problem auseinander. Im Folgenden werden Vermeers Bemühungen in der Malerei analysiert. Darauf aufbauend werden dann die Möglichkeiten, wie Vermeers Malerei in das Design übernommen werden kann, anhand einiger Beispiele diskutiert und verglichen.

3.1 Der Weg von Johannes Vermeer

Im 17. Jahrhundert ließ sich in den Niederlanden eine Gruppe von Malern auf ein Experiment ein, das sich von der sonst für diese Zeit so typischen Malerei gänzlich unterschied. Dieses Experiment, das eine große Herausforderung bedeutete, befasste sich mit der Wahrnehmung und Einstellung der Menschen zum Alltag. Die wesentlichen, üblichen Inhalte der Gemälde dieser Zeit waren sakrale, reli-



4

giöse Geschichten, was darauf zurückzuführen ist, dass die Malerei als ein Werkzeug zur künstlerischen Verherrlichung und Lobpreisung von Helden und Göttern angesehen wurde. Die meisten Ölgemälde dieser Periode stellen emotionale Szenen oder die Aufzeichnung und Wiedergabe religiöser historischer Ereignisse dar. In diesen Gemäl-

4

Gemälde, Der ungläubige Thomas von Michelangelo Merisi da Caravaggio, 1601-1603

5

Gemälde, Die Dienstmagd mit Milchkrug von Johannes Vermeer, 1658-1660

den steht der Gott oder Held, der gefeiert und gepriesen wird, jeweils im Zentrum der dargestellten Szene. Der Schwerpunkt ist nicht der absolute Mittelpunkt des Bildes, sondern der Kern der Komposition. Dieser Schwerpunkt wurde vom Maler bewusst gesetzt und ist wohl das wichtigste Element im Gemälde. Ein Beispiel ist das Gemälde „Der ungläubige Thomas“ von Michelangelo Merisi da Caravaggio (Abbildung 4), das die Auferstehung von Jesus thematisiert.

Das Gemälde „Der ungläubige Thomas“ ist ein klassisches Beispiel dafür, wie ein Detail eines Bildes in den Mittelpunkt gerückt werden kann. Mit nur sehr wenigen Elementen ist es dem Maler gelungen, dass der Blick des Betrachters direkt auf den Finger in der Wunde der Hauptfigur, die sich links im Bild befindet, gerichtet wird. Werden die Elemente im Bild genauer betrachtet und analysiert, wird eine klare Beziehung zwischen ihnen offenbart: Alle Elemente des Gemäldes, also die Nebenfiguren, die Entfernung, die Details der Requisiten, die Position der Lichtquelle, die Position und Form der erzeugten Schatten etc., sind um die Hauptfigur, die den Gott oder den Helden der



5

Geschichte darstellt, herum angeordnet. Dies hat den Zweck, die Aufmerksamkeit des Betrachters auf die Hauptfigur zu lenken. In „Der ungläubige Thomas“ schauen alle vier Figuren auf die Wunde der Hauptfigur. Die Hauptfigur ist zusätzlich durch die Lichteffekte heller als die restlichen Elemente dargestellt, wodurch ebenfalls die



6

Aufmerksamkeit des Betrachters auf sie gelenkt wird. Unter dem Gesichtspunkt der Anziehungskraft ist das im Zentrum stehende Detail des Gemäldes – nämlich die Wunde der Hauptfigur – ein gutes Beispiel dafür, wie das Design und die damit verbundenen getroffenen Entscheidungen im Bild den Eindruck und die Wahrnehmung des Betrachters beeinflussen. In Fachkreisen ist zudem die Frage von Bedeutung, warum die Wunde nicht blutet. Würde die Wunde bluten, so die Annahme, ließe sich nicht genau erkennen, ob der Finger von Thomas tatsächlich in die Wunde von Jesus eingedrungen ist. Verdeutlicht wird so, dass im Mittelpunkt der Geschichte des Gemäldes die Auferstehung von Jesus steht. Wäre die Wunde durch Blut verdeckt gewesen, wäre die Aufmerksamkeit des Betrachters womöglich weniger stark beeinflusst worden. Eine grundlegende Funktion der Malerei besteht schließlich darin, die Aufmerksamkeit des Betrachters auf das zu lenken, worauf der Maler sie lenken will. Der Maler definiert im Bild, was seiner Ansicht nach vermisst wird, und lenkt durch die Gestaltung des Bildes die Aufmerksamkeit des Betrachters auf das, was er für wichtig und wertvoll hält. Nachdem nun die Funktion der Malerei in Bezug auf die Aufmerksamkeit erläutert wurde, werden im Folgenden weitere Werke von Johannes Vermeer und anderen niederländischen Malern des 17. Jahrhunderts im Hinblick auf die Lenkung der Aufmerksamkeit analysiert.

Johannes Vermeers berühmtestes Gemälde trägt den Titel „Dienst-



7

magd mit Milchkrug “ und ist ein typisches Beispiel für die Kraft der Ölmalerei, die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich zu ziehen. Zunächst ist wie bei fast allen Gemälden von Johannes Vermeer auffällig, dass es nur eine Lichtquelle gibt. Bei dieser handelt es sich um ein Fenster. Weiterhin dienen auch hier sämtliche Elemente im Gemälde dazu, die Hauptfigur ins Zentrum der Aufmerksamkeit zu stellen. Die Hauptfigur ist in diesem Fall ein scheinbar gewöhnliches Dienstmädchen, das am Fenster steht und offenbar eine Mahlzeit zubereitet. Wer sie ist, bleibt unklar. Sie ist die Protagonistin des Gemäldes und steht eindeutig im Mittelpunkt der Szene. Ihr Ausdruck ist entspannt, ruhig und gelassen, während sie offenbar ihren täglichen Aufgaben nachgeht. Ebenfalls vom Licht beleuchtet sind der Tontopf und die Milch in ihren Händen sowie das Brot auf dem Tisch. Milch und Brot waren und sind gewöhnliche Lebensmittel und somit nicht weiter besonders. Die sorgfältige Ausarbeitung all dieser Details zeigt, dass Vermeers Maltechnik mit sehr viel Zeit und Mühe verbunden ist. Folgende Frage könnte an dieser Stelle aufgeworfen werden: Wenn alles im Bild dazu dient, die Aufmerksamkeit des Betrachters auf das zu lenken, was der Künstler für wichtig hält, warum ist dann eine Szene mit einer gewöhnlichen Magd, die Milch einschenkt, so wichtig für Vermeer? War dieses Dienstmädchen vielleicht eine heldenhafte Präsenz in den Augen von Vermeers?

Vermeer nutzt die Malerei als Werkzeug, um die Aufmerksamkeit auf

6

Gemälde, Two women beside a linen chest with a Child von Pieter de Hooch, 1663

7

Gemälde, Die Spitzenklöpplerin von Caspar Netscher, 1664

alltägliche, gleichzeitig harmonisch wirkende Szenen zu lenken, die sonst leicht übersehen werden. Er grenzt sich von anderen Malern seiner Zeit ab, indem er gewöhnliche Menschen und Alltagsszenen darstellt und sie so auf eine höhere Ebene hebt. Bei Vermeer nehmen sie die Rolle der Helden und Götter ein. Sein Werk „Dienstmagd mit Milchkrug“ rückt gewöhnliche Menschen und deren Alltag in den Fokus. Indem eine solche ordinäre, aber auch harmonisch wirkende Szene auf einem Gemälde festgehalten wird, wird diese zu etwas Besonderem. Vermeer präsentiert ein gewöhnliches Dienstmädchen als eine Art Heldin und macht somit das Alltägliche mit seinen Routinen bzw. das Gewöhnliche für den Betrachter bewusst sichtbar.

In den Niederlanden schlossen sich zur gleichen Zeit mehrere junge Maler dem neuen Weg von Vermeer an. Zwei dieser Maler werden im Folgenden vorgestellt. Der erste ist Pieter de Hooch, dessen Bilder sich auf einen zufälligen Moment des Alltags zu einer beliebigen Tageszeit konzentrieren. In diesem Moment passiert nichts Besonderes; es handelt sich vielmehr um zufällig ausgewählte, gewöhnliche, alltägliche Szenen. In seinem berühmtesten Gemälde, das in der Abbildung 6 zu sehen ist, stellt er beispielsweise zwei Frauen dar, die mit Haushaltsaufgaben beschäftigt sind bzw. sich um die Wäsche kümmern, während ein kleines Mädchen zu spielen scheint. Pieter de Hooch scheint dem Betrachter mitzuteilen, dass die Betrachtung und das Verstehen des alltäglichen Lebens aus einer wertschätzenden Perspektive die Bedeutung und den Wert des alltäglichen Lebens offenbaren kann, der sonst eher übersehen wird.

Ein anderer Maler, der Vermeer folgte, war Caspar Netscher. Er richtete seine Aufmerksamkeit auf diejenigen, die sich mit alltäglichen Haushalts- und Handarbeiten befassen, wie zum Beispiel Klöppelarbeiten. Diese erforderten zwar viel Konzentration, Geduld und Geschick, jedoch wurde die Arbeit meist nicht sehr gut bezahlt. Das wohl bekannteste Gemälde von Netscher ist „Die Spitzenklöpplerin“. Darauf zu sehen ist eine Frau, die auf einem Stuhl sitzt und Klöppelarbeiten nachgeht. Sie nimmt fast das gesamte Bild ein. Ihre Sitzposition, die aktiven Hände und der fest auf die Arbeit gerichtete Blick lassen auf eine hohe Konzentration schließen. Sie sitzt mit dem Rücken zur Lichtquelle, die aber ihre Arbeiten dennoch beleuchtet. Alle anderen Elemente im Bild stehen offenbar mit der Figur in Verbindung: Ein Besen in der Ecke des Raumes deutet etwa auf die anderen Arbeiten hin, die die Frau im Laufe des Tages zu erledigen hat. Indem er gewöhnliche Menschen in ihrem Alltag darstellt, lenkt auch Netscher eindeutig die Aufmerksamkeit des Betrachters auf Perso-

nengruppen, die sonst kaum im Mittelpunkt stehen bzw. Beachtung erfahren.

Die niederländischen Künstler des 17. Jahrhunderts, vertreten durch Vermeer, nutzten das Medium der Malerei, um zu versuchen, die Aufmerksamkeit auf die vernachlässigten Details und Momente des Alltags zu lenken. In ihren Bildern ersetzen gewöhnliche Menschen die sonst dargestellten Helden und Götter der Vergangenheit als Protagonisten der Gemälde. Sie verwenden verschiedene Bildelemente, um ordinäre Figuren bedeutend und beeindruckend erscheinen zu lassen. Die Intention bestand darin, den Fokus auf ordinäre Menschen in ihrem täglichen Leben mit ihren üblichen Aufgaben zu lenken, da diese eher unberücksichtigt blieben und ihre Leistungen kaum gewürdigt wurden. Ihre Werke wirken angesichts der anderen im 17. Jahrhundert geschaffenen Gemälde, die vor allem Helden und Götter darstellen, sehr extraordinär. Denn durch sie werden erstmals die vernachlässigten Details des Alltags in den Mittelpunkt gerückt.

Eine Frage, die sich aus der Analyse der Gemälde von Johannes Vermeer und der anderen Maler aus dem 17. Jahrhundert ergibt, ist, ob deren Vorgehensweise auch auf andere Medien übertragen werden können. Lässt sie sich zum Beispiel auch im Bereich Design anwenden? Ist es möglich, durch Design die Aufmerksamkeit auf ordinäre, schöne, aber vernachlässigte Details des Alltags zu lenken? Wenn ja, wie sollten Objekte dann gestaltet werden? Im Folgenden werden einige Beispiele analysiert und verschiedene Strategien verglichen, um Objekte zu finden, die es den Menschen ermöglichen, übersehene Kleinigkeiten des Alltags wahrzunehmen.

3.2 Von der Malerei zum Design

In diesem Abschnitt werden einige Beispiele aus dem Bereich Design vorgestellt und analysiert. Ziel ist es, Gemeinsamkeiten zwischen Vermeers Zeichnungen und den ausgewählten Designideen zu identifizieren. Dies bietet die Möglichkeit einer vergleichenden Analyse und Referenz für die Produktion von Designideen im Sinne von „Extraordinary“.

Das erste Beispiel ist die von Jasper Morrison und Naoto Fukasawa kuratierte Ausstellung mit dem Titel „Super Normal“ . Die beiden Produktdesigner verfolgten ähnliche Prinzipien und Mechanismen wie die von Johannes Vermeer, nur wurde hier das Medium durch eine Ausstellung ersetzt. Zweck war das Erzielen eines Aggregationseffektes von mehreren ordinären Objekten, um sonst als normal bzw. gewöhnlich geltende Gegenstände hervorzuheben. Die Ausstellungsstücke wurden gerade deshalb ausgewählt, eben weil sie der Definition von „Super Normal“ entsprechen. Auf diese Weise kön-



8

nen alltägliche Objekte genauer betrachtet und ihre Qualitäten in Bezug auf Supernormalität, Anregung, Interaktion etc. erfasst werden. Kurz gesagt, die Ausstellung lässt ordinäre Objekte vom bisherigen Unscheinbaren ins Scheinbare übergehen, sodass ihre supernormalen Eigenschaften deutlich wahrgenommen werden.

15

Als nächstes Beispiel dient hier Dominic Wilcox. Er ist ein britischer Designer und Künstler, der das Ziel verfolgt, ordinäre Objekte mit neuen Ideen zu verknüpfen. Alltägliche bzw. gewöhnliche Gegenstände oder Situationen werden von ihm transformiert, um schließlich mit diesen einen Überraschungseffekt zu bewirken. Die Frage, ob

8

Super Normal Ausstellung von Jasper Morrison und Naoto Fukasawa, 2007

die Ergebnisse seiner Transformationen sinnvoll sind oder nicht, ist dabei jedoch weniger von Bedeutung. Die Werke von Dominic Wilcox sind in erster Linie fantasievoll, wirken fast schon verrückt und widersprechen dem gesunden Menschenverstand. Es ist genau diese außergewöhnliche Eigenschaft, die seine Arbeit für viele beeindruckend macht. Bei der näheren Auseinandersetzung mit den Werken von Dominic Wilcox lässt sich schnell erkennen, dass er kein völlig neues Objekt erfindet oder kreiert, sondern eher Alltagsgegenstände neu erfindet. Ein Beispiel dafür ist die Teetasse mit einem integrierten elektrischen Ventilator, die in Abbildung 9 zu sehen ist. Sowohl die Tasse und die Untertasse als auch der Ventilator sind mit der gleichen traditionellen Porzellan-Handwerkskunst gestaltet und werden so passend zu einem neuartigen Objekt verbunden. Die Aufmerksamkeit der Betrachter wird auf die Teetasse gelenkt. Eine überraschende Irritation entsteht durch den Kontrast und Konflikt zwischen der Wahrnehmung dieser Objekte und der Neuerung von Dominic Wilcox.



9

Weiterhin ist hier die Philosophie „With out Thought“ zu nennen. Dieses ist ein Designkonzept, das vom japanischen Produktdesigner Naoto Fukasawa entwickelt wurde. Es beschreibt eine idealisierte Situation oder einen Zustand in der Beziehung zwischen einer Person und einem Objekt. Wenn Menschen ein Objekt sehen und es benutzen, müssen sie nicht darüber nachdenken, was es ist und wie es benutzt werden sollte. Die Beziehung zwischen Objekt und Person ist an dieser Stelle so selbstverständlich und problemlos, dass man nicht merkt, dass dieses Objekt nicht schon immer vorhanden war, sondern erst erfunden und entworfen werden musste. Es ist, als ob jemand bereits wusste, was der Sinn einmal sein sollte, und das Objekt so

9

Tea Cup with inbuilt cooling fan von Dominic Wilcox, 2014

10

Fukasawa, Naoto. Naoto Fukasawa. London, 2008, S. 6.

entwarf, dass die späteren Nutzer es schließlich ganz natürlich und ohne darüber nachzudenken verwenden. Das physische Vorhandensein des Objekts wird als normal betrachtet und es besteht das Gefühl, etwas Vertrautes zu tun (Design dissolved in Behavior).

Ein Beispiel dafür ist das von Naoto Fukasawa für Vitra und Rimowa entworfene Reisegepäck. Dieses ist in der unten aufgeführten Abbildung 10 zu sehen. Es handelt sich um einen Rollkoffer, der die Form eines Stuhls hat. Die Idee dazu entstand aus der Tatsache, dass die Menschen früher beim Warten auf dem Gepäck saßen und sich ausruhten. Das Design ist hier folglich einfach ein Medium, um die



10 unbewussten Bewegungen der Menschen scheinbar zu machen.

Die Philosophie „Without Thought“ bedeutet, dass der Designer beim Entwerfen eines Objekts nicht die Ästhetik der Form in den Vordergrund stellt, sondern eher darüber nachdenkt, wie er die Gewohnheiten der Menschen, den Common Sense, in das Objekt einfließen lassen kann, um so einen natürlichen Fluss zwischen Menschen und dem Objekt zu schaffen. Dadurch entsteht eine natürliche und fließende Beziehung zwischen Menschen und Objekten. Um dieses Ziel des Konzepts zu erreichen, wird der Designer dazu aufgefordert, die Beziehung und Interaktion zwischen Menschen und Objekten ständig

10 Chair von Naoto Fukasawa für Vitra und Rimowa, 2007

und sorgfältig zu beobachten.

Schließlich soll hier noch Ettore Sottsass als Beispiel angeführt werden. Er war ein bedeutender italienischer Architekt und Designer des 20. Jahrhunderts. Besonders bekannt wurden seine Bücherregale, die einer Zeit entstammen, als die Moderne, vertreten durch den Bauhaus-Stil, die Wahrnehmung des Möbeldesigns revolutionierte. Wesentlich war bei ihm der emotionale Ausdruck, mit dem ein Stil entsteht, der eine kulturelle Verbindung zwischen Menschen und Objekten schaffen kann:



11 *Man versucht darüber hinaus, etwas zu visualisieren und formal so zu gestalten, dass Design zu einem expressiven Zeichensystem mit teilweise kulturellem Inhalt wird.*

Ettore Sottsass sieht Design als ein Medium für direkte Kommunikation, eine Wiederherstellung, die sich auf die Ausdruckskraft und die emotionale Beziehung zwischen Menschen und Objekten konzentriert. Der Aufbau und die Form der Roboter sind beispiellos, gewagt und außerordentlich. Die Entwürfe von Sottsass lösen aufregende Irritationen aus, die jedoch nur sein Mittel sind, um Aufmerksamkeit zu erregen. Sie sind nicht sein eigentliches Ziel. Sein Ziel ist es viel-

11 Carlton Regal von Ettore Sottsass, 1981

mehr, eine Kommunikation zu schaffen:

Kommunikation über Design heißt, über sein Bedeutungsspektrum nachzudenken, wie man ein Objekt mit Informationen beladen, eine Metapher schaffen und so einen Gegenstand entwerfen kann, dessen aktive Präsenz wichtiger ist als die stumpfsinnige Erfüllung gewisser Nutzwerte.¹²

Anhand der hier genannten Beispiele werden die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den Gemälden des 17. Jahrhunderts und den Kreationen aktueller Designer leicht erkennbar. Die Alltagsgegenstände, die für die Ausstellung „Super Normal“ ausgewählt wurden, die fast schon kühnen und verrückten Ideen von Dominic Wilcox, Naoto Fukasawas Entwürfe, die auf den alltäglichen Gewohnheiten der Menschen basieren, und Ettore Sottsass' subversiver neuer Stil von Möbeln – alle Entwürfe lenken mittels einiger Irritationen die Aufmerksamkeit auf ordinäre Objekte mit Ideen, die es so noch nicht gab. Dahingehend besteht eine starke Ähnlichkeit mit der niederländischen Malerei des 17. Jahrhunderts, die durch Vermeer repräsentiert wird. In Vermeers Gemälden werden Details und Momente, die im alltäglichen Leben übersehen werden, durch eine besondere Anordnung des Bildes in den Vordergrund gerückt. Alle relevanten Elemente im Gemälde haben die Funktion, die Aufmerksamkeit des Betrachters auf ein Thema zu lenken, das der Maler für wirklich wichtig hält. Gleichzeitig werden aber auch Unterschiede zwischen Design und Malerei deutlich: Bei der Malerei handelt es sich um eine teilweise aktive Reproduktion, die durch den Künstler verstärkt wird, sodass ein immersives Erlebnis entsteht. Design hingegen bedeutet das Schaffen einer völlig neuen und aktiven Kreation, die zu Objekten führt, die es zuvor noch nicht gab, die aber sofort eine starke Verbindung zu den Menschen aufbauen und sie zu eigenen Assoziationen anregen.

4. "Extraordinary" bis "Extra ordinary"

In Kapitel 4 werden einige Designtheorien und -strategien anhand von Heideggers Ideen zum Aufleuchten vorgestellt. Diese bilden die Grundlage für das Projekt „Extra Ordinary“. Zweitens wird erörtert, was der Mechanismus ist, der in Extra Ordinary steckt. Was sind die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu Heideggers Idee des Aufleuchtens? Drittens wird erarbeitet, was die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen Extra Ordinary und den in Kapitel 3 erwähnten Beispielen – den niederländischen Gemälden des 17. Jahrhunderts und den vorgestellten Designideen – sind. Wie genau sollte ein Objekt aussehen, das basierend auf der Strategie des „Extra ordinary“ entworfen wird?

Zunächst ist eine kurze Einführung in Heideggers Theorie und Logik über Zeug, Vorhandenheit, Zuhandenheit, Unzuhandenheit und Auffallen erforderlich. Grundlegend in Heideggers Theorie ist, dass die Existenz eines Objekts als Zeug definiert wird: Ein Objekt existiert in einem Umgang anderer Objekte miteinander. Die Vorhandenheit eines Objekts kann als die Erkenntnis oder Wahrnehmung von Menschen in Bezug auf das Objekt verstanden werden, während die Zuhandenheit eines Objekts als die Interaktion von Menschen mit dem Objekt oder als Erfahrung erklärt werden kann. Doch wie genau sind die Ideen Heideggers im Sinne der Unzuhandenheit zu verstehen und zu interpretieren? Mit der Präsenz eines Objekts kann nicht interagiert werden und es kann keine Erfahrung in Bezug auf das Objekt als Ganzes erlangt werden:

Das Auffallen gibt das zuhandene Zeug in einer gewissen Unzuhandenheit. Darin liegt aber: das Unbrauchbare liegt nur da –, es zeigt sich als Zeugding, das so und so aussieht und in seiner Zuhandenheit als so aussehendes ständig auch vorhanden war.¹³

Nach Heideggers Darstellung wird der Seinszustand eines Objekts, das unverwendbar ist, durch die ursprüngliche Zuhandenheit wegen Unverwendbarkeit in Unzuhandenheit überführt. diese Transformation kann im engeren Sinne als Dysfunktionalisierung verstanden werden; in dem Sinne, dass das Objekt eine Funktion nicht ausführen kann, von der sonst bekannt war, dass sie machbar ist. An dieser Stelle tritt ein interessantes Phänomen auf: Da sich in diesem Umgang ein bekanntes (Erfahrung) zuhandenes Objekt in einem unbrauchbaren Zustand befindet, entsteht hier eine Auffall-Situation. Gleichzeitig bleibt die Erkenntnis und die Wahrnehmung in Bezug auf

13

Heidegger, Martin. Sein und Zeit. Tübingen, 2006, S. 73.

dieses Objekt. Wenn man genau hinschaut, wird die Vorhandenheit des Objekts in diesem Moment in dieser Auffall-Situation eher wahrgenommen. Dies wird eine wichtige Rolle für die Transformation und die anschließende Beispielnahme spielen.

4.1 Extraordinary (Aufleuchten)

In Vermeers Gemälden und in den oben genannten Design-Beispielen basieren jeweils auf einer bestimmten Idee, die Aufmerksamkeit erregt. Um die Funktion, die Aufmerksamkeit der Menschen zu erregen, weitestgehend zu erfüllen, ist es von Vorteil, wichtige Informationen an Stellen zu platzieren, wo das Auge gut fokussiert werden kann. Dies wird in Heideggers Theorie unter dem Gesichtspunkt der Präsenz von Objekten diskutiert. Heidegger versteht das Vorhanden- und Zuhanden-Fehlen von Gegenständen sowie folglich das Auffallen wie folgt:

Imgleichen ist das Fehlen eines Zuhandenen, dessen alltägliches Zugewesen so selbstverständlich war, daß wir von ihm gar nicht erst Notiz nahmen, ein Bruch der in der Umsicht entdeckten Verweisungszusammenhänge. Die Umsicht stößt ins Leere und sieht erst jetzt, wofür und womit das Fehlende zuhanden war. Wiederum meldet sich die Umwelt. Was so aufleuchtet, ist selbst kein Zuhandenes unter anderen und erst recht nicht ein Vorhandenes, das das zuhandene Zeug etwa fundiert. Es ist im »Da« vor aller Feststellung und Betrachtung.¹⁴

Heidegger argumentiert zunächst, dass, wenn die Zuhandenheit eines Objekts schon lange in der Routine enthalten ist, es schwierig wäre, die Abwesenheit des Objekts zu erkennen. Dies wurde bereits in Kapitel 1 diskutiert. Dies deutet darauf hin, dass die Umgebung, zu der das Objekt gehört, wichtig ist und dass sie Teil der Vorhandenheit des fehlenden Objekts ist. Die Umgebung kommuniziert die Abwesenheit des Objekts nach außen, um die Aufmerksamkeit anderer zu erregen. Der Begriff der Aufmerksamkeit bezieht sich hier eher auf die Abwesenheit des Objekts als auf die direkte Wahrnehmung desselben.

Aus Heideggers Theorie lässt sich ein Grundprinzip ableiten. In einem aus Objekten bestehenden Umgang verschwindet plötzlich ein Objekt, das zuvor sowohl in der Vorhandenheit als auch in der Zuhandenheit vollständig gewesen ist. Es entsteht eine Aufleuchten-Situation, sodass die Aufmerksamkeit darauf gelenkt wird. Die

14

Heidegger, Martin. Sein und Zeit. Tübingen, 2006, S. 75.

Abwesenheit der Zuhandenheit eines Objekts wird wahrgenommen. Das Aufleuchten ist hier ein interessanter und besonderer Zustand. In Heideggers Theorie unterscheidet sich das Aufleuchten vom Auffallen, das nur eine objektive Darstellung des fehlenden Seinszustandes eines Gegenstandes ist, während das Aufleuchten im Gegensatz dazu unbestimmt und unbekannt ist. Da die Objekte in der Umgebung oder die unmittelbaren Hinweise noch kein vollständiges Vorhandenes darstellen, muss man auf die eigenen Assoziationen und die Vorstellungskraft sowie auf die Erfahrung zurückgreifen, um zu errahnen, was fehlt. Es ist also mehr Initiative in diesem Prozess gefragt.

Die Idee des Objekts Aufleuchten von Heidegger ist nur eine Veranschaulichung, wie die Situation des Aufleuchtens aus der grundlegendsten, einfachen Situation heraus entsteht. Sobald das zugrunde liegende Prinzip verstanden wurde, kann es aktiv angewendet werden; eine Situation gemäß der Idee des Aufleuchtens kann erzeugt werden. Dies ist auch die Entwurfsmethode, auf der das Projekt Extra Ordinary basiert. Eine Option besteht darin, die Vorhandenheit eines Objekts aus einem anderen Objekt zu extrahieren. Weiterhin kann etwa die Vorhandenheit zweier Objekte kombiniert werden, um eine neue Vorhandenheit zu bilden, oder die Vorhandenheit eines Objekts kann beibehalten werden, während aber auch die Zuhandenheit eines anderen Objekts erhalten wird. In jedem Fall bietet das entworfene und hergestellte Aufleuchten eine Gelegenheit, die Aufmerksamkeit auf etwas zu lenken, das bisher vernachlässigt wurde.

4.2 Einsetzen von Ordinary

Basierend auf Heideggers Idee des Aufleuchtens ergibt sich ein Weg, die Aufmerksamkeit der Menschen auf bestimmte vernachlässigte Dinge zu lenken. Es stellt sich nun die Frage, was genau sich im Rahmen dieses Projekts am besten eignet, um ein sorgfältig gestaltetes Aufleuchten zu ermöglichen. Entscheidend ist dabei, ob dieses Objekt wirklich oft übersehen wird, weniger relevant ist dessen Bedeutung.

In den niederländischen Gemälden scheint Sonnenlicht durch ein Fenster und rückt den Helden oder Gott in den Mittelpunkt. Würde dieses Prinzip übernommen, dann bestünde die Gefahr, dass das Aufleuchten unwirksam oder überflüssig würde, weil dahingehend bereits Aufmerksamkeit erregt wurde. Das andere Extrem wäre, einen beispiellosen, irritierenden Produktstil zu schaffen, wie im Fall von

Memphis' Design, und auf diese Weise zu versuchen, einen Kanal zu etablieren, durch den Objekte und Menschen emotional kommunizieren können. Aus Heideggers Sicht ist die Herausforderung für das Memphis' Design jedoch nicht so sehr das Aufleuchten des Objekts, sondern eher das Auffallen. Zudem wurde aus der vorherigen Analyse deutlich, dass das vollständige Aufleuchten nicht nur die Abwesenheit der Zuhandenheit ist, sondern auch, dass es nicht genug Vorhandenes in der realen Umgebung gibt, um zu verdeutlichen, was fehlt. Es werden deshalb zusätzliche Elemente benötigt. Wesentlich ist ein Mittel, mit dem eine Irritation erzeugt wird, die die Aufmerksamkeit der Betrachter auf sich ziehen wird.

Die Analysen in den Kapiteln 1 und 2 zeigten bereits, dass sich im Alltag viele vernachlässigte Objekte finden, die die Welt ausmachen, in der die Menschen jeden Tag leben. In der Tat gibt es eine sehr starke Verbindung zwischen diesen Objekten und den Menschen. Erst mit der Zeit wird diese Verbindung zur Gewohnheit und wird allmählich übersehen, obwohl die Verbindung nie abgeschwächt wird. Es muss ein besonderer, effektiver Weg gefunden werden, um die Aufmerksamkeit auf diese vernachlässigten, aber dennoch wertvollen Objekte und Momente im Alltag zu lenken. Heideggers Konzept des Aufleuchtens kann für solche Details, Momente und Erinnerungen des Gewöhnlichen durch die besondere Anordnung (Gestaltung) der Vorhandenheit und Zuhandenheit von Gegenständen weiterentwickelt werden. Diese erweiterte Art des Aufleuchtens wird dann auf ein neues Objekt angewendet. Das Ergebnis ist dann ein unverwechselbares, irritierendes Objekt, das zwar gestaltet wurde, aber bei genauem Hinsehen offenbart, dass der Kern dieses Objekts in Wirklichkeit der meist vernachlässigte Alltag ist.

4.3 Extra ordinary

Die Ausstellung „Super Normal“ von Jasper Morrison und Naoto Fukasawa umfasst eine Sammlung ausgewählter normaler Objekte aus dem Alltag. Mittels der Aggregation werden die verschiedenen Umgangsformen zu einem aufmerksamkeitsstarken Szenario verwoben (Super). Damit soll gezeigt werden, wie viele vernachlässigte Gegenstände es im Alltag gibt und wie wichtig, wertvoll und bedeutend diese normalen Gegenstände für das tägliche Leben der Menschen sind. In diesem Projekt wird ein ähnlicher Ansatz verfolgt: Um den Menschen die vernachlässigten Details und Erinnerungen des Alltags (Ordinary) zu zeigen, wird ein ordinäres Detail oder eine Erinnerung in Form eines Aufleuchtens in die Gestaltung eines neuen Objekts

eingbracht. Als Ergebnis erscheint ein völlig neues, außergewöhnliches Objekt. Dies weckt eine starke Neugierde, das Objekt zu entdecken und zu erleben. Dabei wird deutlich, dass im Kern dieses scheinbar außergewöhnlichen Objekts vertraute, außergewöhnliche Details und Erfahrungen stecken. Nur weil diese Details und Erfahrungen so alltäglich sind, sind sie längst vergessen und werden ignoriert. Durch diese außergewöhnliche Designstrategie wird die Aufmerksamkeit auf natürliche Weise auf die neuen, außergewöhnlichen Objekte gelenkt. Die Interaktion zwischen den Objekten und den Menschen wird um kleine, aber tatsächlich bedeutsame Erfahrungen erweitert, die für das tägliche Leben der Menschen wichtig sind. Ziel ist, den Wert des vernachlässigten Alltag mittels Objekten zu erkennen.

5. Zusammenfassung

Der Alltag des Menschen umfasst überaus viele Objekte, aus denen sich letztlich seine Umgebung aufbaut. Die wesentliche Aufgabe des Designers als „Object Maker“ ist es, solche Objekte zu entwerfen, mit denen diese Umgebung des täglichen Lebens geschaffen wird. Im alltäglichen Leben gibt es viele Gegenstände, die normal und ordinär geworden sind, weil sie jeden Tag benutzt und somit ignoriert werden. Als Beispiel nennt Hella Jongerius ein Glas mit Wasser. Im Rahmen dieser Masterarbeit wird ein Versuch unternommen, diese vernachlässigten Objekte im Alltag zu definieren. Sie erfüllen oft ein kleines Bedürfnis im Alltag und zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich über einen langen Zeitraum nicht grundlegend verändern. Der Wert und die Bedeutung dieser Objekte für das alltägliche Leben der Menschen wird dann anhand der Theorien von Ben Highmore diskutiert.

Die regelmäßigen Interaktionen über einen bestimmten Zeitraum schaffen eine unsichtbare, aber sehr enge Verbindung zwischen Menschen und diesen Objekten. In diesem Prozess werden immer mehr Spuren auf den Objekten hinterlassen, und in diesem Prozess entwickeln Menschen Erinnerungen und Gewohnheiten. Das unentwinnbare Element der Zeit wird mit Hilfe von Heideggers Zeitlichkeit über die Existenz von Gegenständen diskutiert. Eingeführt wird das Konzept der unsichtbaren Zeit: die regelmäßige und wiederholte Interaktion und Verbindung von Objekten innerhalb einer bestimmten Zeitspanne. Die unsichtbare Zeit kann als einer der Hauptgründe für die Vernachlässigung von Alltagsgegenständen verstanden werden, sie ist aber auch sehr wichtig für die endgültige Designstrategie von „Extra ordinary“.

Wesentlich sind das Verständnis sowie die Analyse des alltäglichen Lebens und der wichtigen, aber vernachlässigten Objekte, Details

und Erfahrungen darin. Der Schwerpunkt dieser Arbeit ist deshalb die Frage: Was, wenn Design als Medium genutzt wird, um die Aufmerksamkeit der Menschen auf die schönen, aber vernachlässigten Dinge des Alltags zu lenken? Hierzu wird zunächst die Transformation der niederländischen Malerei im 17. Jahrhundert, repräsentiert durch den Maler Johannes Vermeer, analysiert und als Beispiel im Bereich der Kunst diskutiert. Der Maler nutzt alle Möglichkeiten des Bildes, um die Aufmerksamkeit des Betrachters auf das zu lenken, was er für wichtig hält, was aber zuvor noch niemand entdeckte. In Vermeers Gemälden sind nicht mehr nur Helden und Götter die Protagonisten, sondern es wird auch die Schönheit des Alltags hervorgehoben. Anschließend folgen vergleichsweise verwandte Beispiele aus dem Bereich des Designs. Wie die niederländische Malerei des 17. Jahrhunderts kann das Design durch die Kreativität des Designers die Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Idee lenken.

Die Ideen des Aufleuchtens von Martin Heidegger dienen als zentraler theoretischer Ausgangspunkt für die erste Analyse von Gemälden sowie für die Auseinandersetzung mit Designbeispielen mit ähnlicher Intention. Es werden Strategien und Mechanismen zusammengetragen, um mithilfe des Konzepts des Aufleuchtens und einer extraordinären, irritierenden Gestaltung die Aufmerksamkeit auf ordinäre Objekte zu lenken. Anschließend werden schöne, aber vernachlässigte Details des Alltags, Erinnerungen oder Erlebnisse als Schlüssel zum Aufleuchten in die Gestaltung der Objekte eingebracht. Durch das extraordinäre Aufleuchten wird ein ordinäres Objekt neugestaltet, wobei die Motivation und das Ziel sind, den Menschen das Außergewöhnliche, das Wertvolle, das vernachlässigte Alltägliche zu zeigen.

Es gibt unzählige ordinäre Objekte, die sich im Alltag verstecken, die in unbedeutenden Details des täglichen Lebens auftauchen und die seit langer Zeit nicht mehr überdacht oder neugestaltet wurden, die aber immer noch die Grundlage des Alltags sind. Fokussiert wird von vielen Designern, die eine wesentliche Rolle im täglichen Leben der Menschen spielen, oft nur das Entwerfen von Neuheiten. „Extra ordinary“ eröffnet hingegen neue Möglichkeiten für die Neugestaltung von den Objekten, die sonst eher übersehen werden, indem das Vernachlässigte und das Unberührte hervorgehoben wird. Übersehene, aber bedeutsame Details und Momente des täglichen Lebens fließen in neu gestaltete Objekte ein. Das Design lenkt die Aufmerksamkeit auf das Aufrichtige, das Kleine, das Gewöhnliche und das Unentwinnbare des Alltags - wie die Gemälde von Johannes Vermeer und den ihm gleichgesinnten Malern.

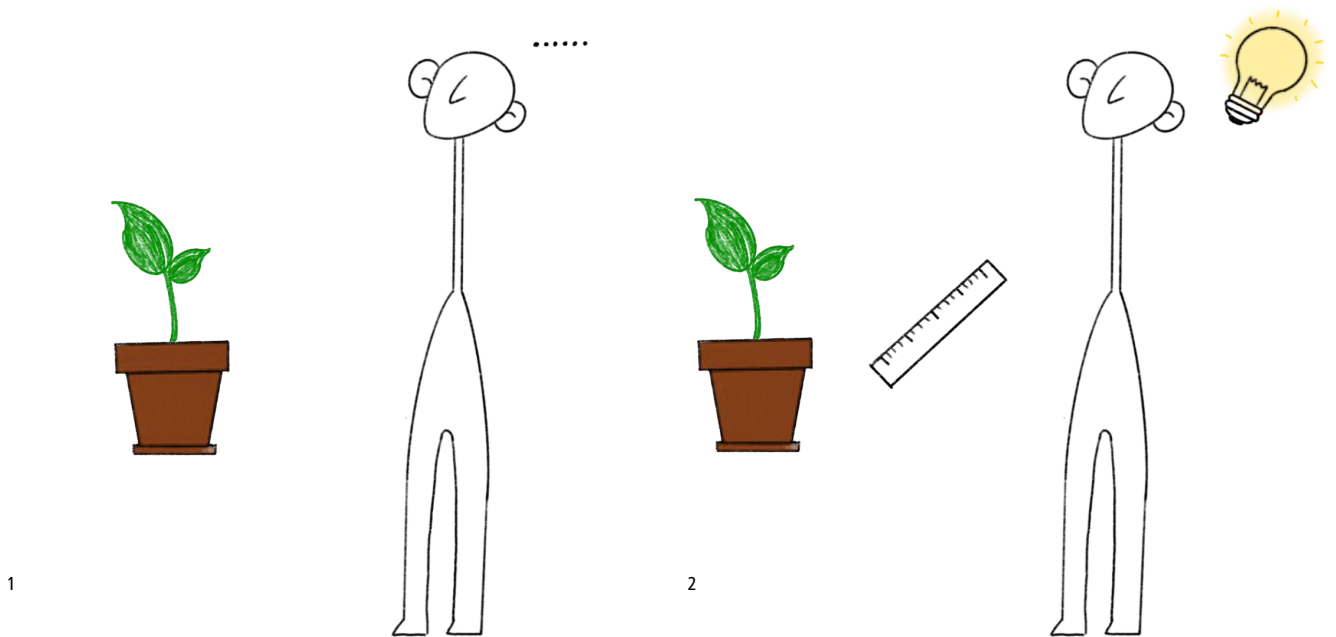
Literaturverzeichnis

- Aicher, Otl und Bachtin, Miachail, Design & Politik. Würzburg, 2005.
- Barthes, Roland, Das semiologische Abenteuer. Frankfurt am Main, 2018.
- Bogen, S. Schattenriss und Sonnenuhr. Überlegungen zu einer kunsthistorischen Diagrammatik. Zeitschrift für Kunstgeschichte, 68 (2005), 2. - S. 153-176.
- Fukasawa, Naoto, Naoto Fukasawa. London, 2008.
- Fukasawa, Naoto und Morrison, Jasper, Super Normal. Baden, 2014.
- Objectified, 2009. Unter Regie von Gary Hustwit: Plexi Productions; Swiss Dots.
- Heidegger, Martin, Sein und Zeit. Tübingen, 2006.
- Hella Jongerius. Berlin, 18. Mai 2019.
- Highmore, Ben, Ordinary lives. London, 2011.
- Jonathan Jones, Vermeer: the artist who taught the world to see ordinary beauty.
- Krämer, Sybille, Kogge, Werner und Grube, Gernot, Spur. Frankfurt am Main, 2016.
- Kufus, Axel, Einfach, aber nicht banal, 2017.
- Kufus, Axel, Rede für Jasper Morrison Thingness Grassi-Museum, 2017.
- Labaco, Ronald T. und Sottsass, Ettore, Ettore Sottsass. London, 2006.
- Mikosch, Gerda und Geissler, Hans-Jürgen, Der Fall „Memphis“ oder die Neo-Moderne.
- Paul A. Cantor, Extraordinary Ordinary.
- Philip Kennicott, Johannes Vermeer and the art of making the everyday ordinary extraordinary.
- Radice, Barbara, Memphis. [New York, NY], 1984.
- Schober, Anna, Popularisation and populism in the visual arts. New York, NY, 2020.
- Shawe-Taylor, Desmond und Buvelot, Quentin, Masters of the everyday. London, 2015.
- Steffen, Dagmar, Design als Produktsprache. Frankfurt am Main, 2012.
- The school of life organisation. „The Wonders of an Ordinary Life“. [Zugriff am: 15. August 2021].
Verfügbar unter: <https://www.theschooloflife.com/thebookoflife/the-wonders-of-an-ordinary-life/>. 22. März 2018, 12:00.
- The school of life organisation. „Johannes Vermeer“. [Zugriff am: 15. August 2021].
Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=9kfeWpLry3U>. 23. Januar 2015, 12:00.
- Venturi, Robert, Scott Brown, Denise und Izenour, Steven, Lernen von Las Vegas. Gütersloh, 2017.
- Yanagi, Soetsu, Beauty of everyday things, [Place of publication not identified], 2019.

Abbildungsnachweise

- Abb1. Ein Blumentopf aus Kunststoff, Yuhang Ke, 2020.
- Abb2. Vasen in einem berliner Flohmarkt, Yuhang Ke, 2018.
- Abb3. Ein selbstgießende Blumentopf, www.news.de, 2020.
- Abb4. Der ungläubige Thomas, Michelangelo Merisi da Caravaggio, 1601-1603.
- Abb5. Dienstmagd mit Milchkrug, Johannes Vermeer, 1658-1660.
- Abb6. Two Women beside a linen chest with a child, Pieter de Hooch, 1663.
- Abb7. Die Spitzenklöpplerin, Caspar Netsche, 1664.
- Abb8. Super Normal Ausstellung, Atsushi Nakamichi, Nacása & Partners Inc., 2006.
- Abb9. Tea cup with inbuilt cooling fan, Dominic Wilcox, 2014.
- Abb10. Chair für Vitra und Rimowa, Naoto Fukasawa, 2007.
- Abb11. Calton Regal, Ettore Sottsass, 1981.

Aufleuchtensstrategie



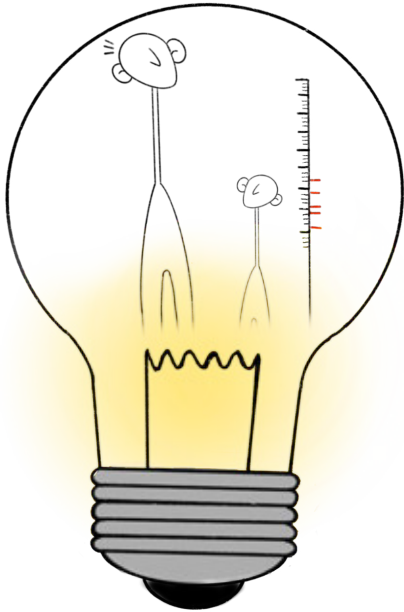
Injektion vom Ordinary „extraordinary“ zu „extra ordinary“

Im ersten Semester wurde eine Versuchsplanungsstrategie in Form eines Beurteilungsdiagramms entwickelt. (Siehe Dokumentation Modul 1 für Details des Diagramms.) In Modul 2, nach kontinuierlicher Analyse und Diskussion in der theoretischen Arbeit, sollte das Diagramm vereinfacht werden. Zunächst einmal die Designstrategie von Modul 1: die unsichtbaren (vernachlässigten) Details des Alltags werden neu definiert, indem sie sichtbar gemacht werden. In Modul 2 greift die gesamte Designstrategie auf Heideggers Idee

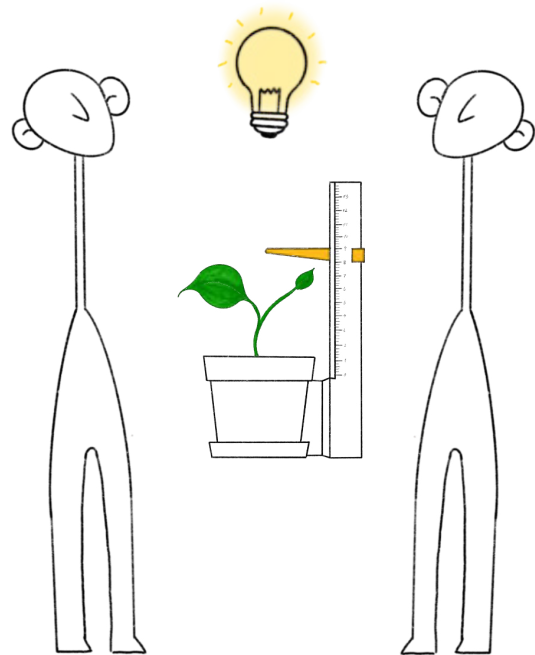
des Aufleuchtens und Johannes Vermeers Gemälde zurück, die die Aufmerksamkeit auf die vernachlässigten, schönen Details und Momente des Alltags lenken, die sich aus verschiedenen Objekten zusammensetzen. Aus rationaler und makroskopischer Sicht wird bei der Neugestaltung eines Alltagsgegenstandes ein anderes, leicht zu übersehendes, schönes Detail, Erlebnis, Moment des täglichen Lebens Die Gestaltung ist ein Irritativ, ein Aufleuchten. Das Ergebnis ist ein unverwechselbares, irritierendes Objekt, aber wer genau hinsieht und einfach versucht zu erkennen, dass der Kern dieses Objekts in Wirklichkeit der normalerweise vernachlässigte Alltag ist.

Die Zeichnungen oben zeigen den Blumentopfs mit Lineal von diesem Projekt, wie eine ordinäre Erfahrung, die Kinder haben, in die Neugestaltung einfließen kann. Das ist ein ordinäres Blumentopf mit Aufleuchten.

3



4



23

Das ultimative Ziel von Aufleuchten

Aus den Ergebnissen dieser Aufleuchtenstrategie wird ein einzigartiges, irritierendes, seltsames, witziges, überraschendes Objekt entworfen. Die Irritation des Objekts ist nicht das Ziel des Aufleuchten, sondern lediglich eine Möglichkeit, die Aufmerksamkeit des Betrachters auf das Objekt zu lenken. Wie bei den Gemälden von Johannes Vermeer kommt es nicht auf die Position des Fensters oder die Richtung des Lichts an, sondern auf das, was das Sonnenlicht beleuchtet: die Routine. Aufleuchten hat das Ziel, die Menschen an die übersehenen, warmen, schönen Momente, Details, Erfahrungen

usw. des täglichen Alltags zu erinnern, wiederzuhaben. Aus Designsicht ist die Gestaltung in diesem Projekt, die es Objekten ermöglicht, die Aufmerksamkeit anderer zu erregen, einfach ein Mikrophon und ein Lautsprecher, um den Alltag zu zeigen, zu kommunizieren und auszutauschen. Das ultimative Ziel von Aufleuchten ist es, diese extra ordinären Erfahrungen in Form eines extraordinären Objekts zu präsentieren.

1

Ich habe eine Grünpflanze als Geschenk erhalten. Die Pflanze wurde in einen billigen Topf aus Plastik gestellt.

2

Die Pflanze wuchs heimlich und ich wollte immer wissen, wie viel sie in dieser Zeit gewachsen war. Also dachte ich daran, ein Lineal zu holen, um es zu messen.

3

Es erinnert mich daran, wie meine Eltern immer meine Größe auf einem Lineal an der Wand markiert haben, als ich ein Kind war. Dies ist die gleiche Art und Weise, wie ich die Höhe meiner Pflanzen messe.

4

Wenn es ein Pflanzgefäß gäbe, in dem man das Wachstum der Pflanze mit einem Lineal messen und sich hinsetzen und es notieren könnte.

1. Pflanzgemaß



Pflanzgemaß

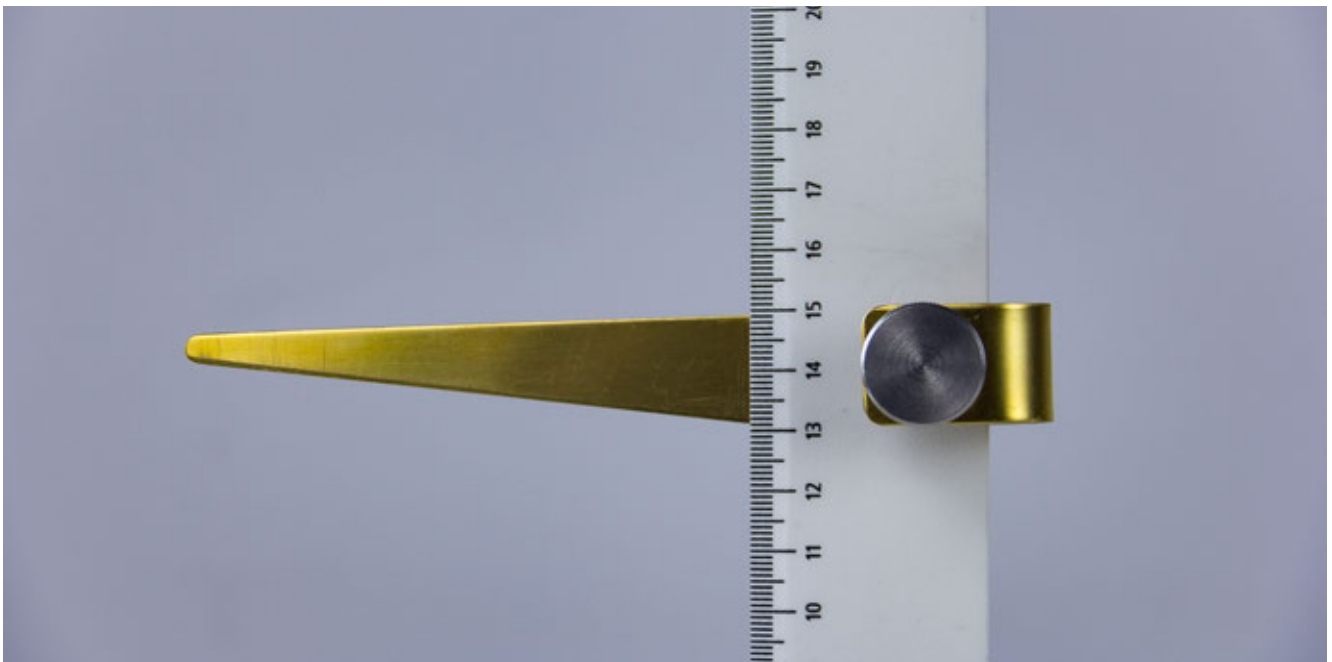
Ein Pflanzgefäß mit einem Lineal

Wenn das Pflanzgefäß nicht mehr nur ein Behälter für Pflanzen ist, nicht mehr nur ein Außenstehender, sondern eine Brücke zwischen Menschen und Pflanzen wird. Das Pflanzgefäß wird mit einem Lineal-ähnlichen Objekt kombiniert, und die Menschen werden in der Lage sein, das Wachstum der Pflanze zu protokollieren, so wie Eltern Markierungen an der Wand für das Wachstum ihrer Kinder hinterlassen. Es ist eine ordinäre Sache, mit der die Menschen bereits sehr wohl umgehen können. Was oberflächlich betrachtet wie eine seltsame

Kombination erscheint, kann dennoch diese Kindheitserinnerungen, Erfahrungen und sogar Rituale zwischen Menschen und Pflanzen übertragen. Man wird mit diesem Ritual vertraut: Viele Eltern markieren die Größe ihres Kindes an der Wand. Wenn es wächst, wird die Markierung höher. Wird das Kind erwachsen, wird die Markierung zu einem bedeutenden Rekord in seinem Leben. Dies ist ein bekanntes Ritual, das im täglichen Leben stattfindet.



2



25

3

1
Pflanzmaß Prototype

2
Die Skala auf diesem Topf ist ähnlich wie das übliche Lineal, aber sie beginnt nicht bei 0, sondern bei +, weil die Wurzeln der Pflanze in der Erde sind.

3
In Anlehnung an das übliche Höhenmessgerät für Kinder wird eine Metallklammer, die ständig in ihrer Position verstellt werden kann, verwendet, um die aktuelle Höhe der Pflanze genau zu messen.



1



2



3

1
Seite von Pflanzmaß

2
Skalenklammern aus Messing, Kupfer, Edelstahl und Ränderschrauber zur Fixierung der Skalenposition.

3
Der gesamte Körper des Prototyps des Pflanzgefäßes ist von 3D Drucken hergestellt. Die Form des Hauptkörpers ist von den ordinären Blumentöpfen abgeleitet, ebenso wie das Detail der Schale am Boden und das Loch für die Belüftung.

4
In den frühen Wachstum kann die Höhe der Pflanze mit einem Stift zur Markierung erfasst werden. Nachdem die Pflanzen gewachsen sind, kann die Klemme entfernt werden, und nur die Markierungen auf dem Lineal bleiben erhalten.





1

Das Aufleuchten von Pflanzemaß ist eine Kombination aus einem Topf und einem Lineal sowie einer Klemme zum Messen und Markieren der Höhe der Pflanzen. Daher ist es für den Entwurfsprozess entscheidend, dass die Aufmerksamkeit des Betrachters auf diese beiden Punkte gelenkt wird. Vor allem die Mischung aus Lineal und Pflanzgefäß in der Form und der vertraute Maßstab werden in das Objekt eingebracht. Die Messing-, Bronze- und Edelstahlklammern lenken die Aufmerksamkeit auf die Höhe der Pflanze.

1

Zwei Pflanzemaß Prototypen



2



3



4



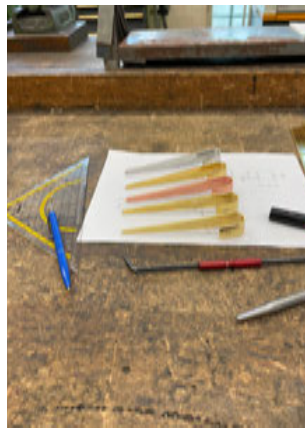
5



6



7



8



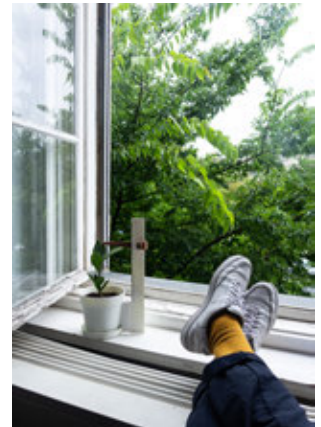
9



10



11



12

29

2
Der erste Ready-made-Prototyp ist eine Kombination aus den gängigsten terrakottafarbenen Kunststoff-Pflanzgefäßen und einem transparenten Lineal.

4
Der erste 3D-gedruckte Prototyp zum Testen der Größe von Blumentöpfen.

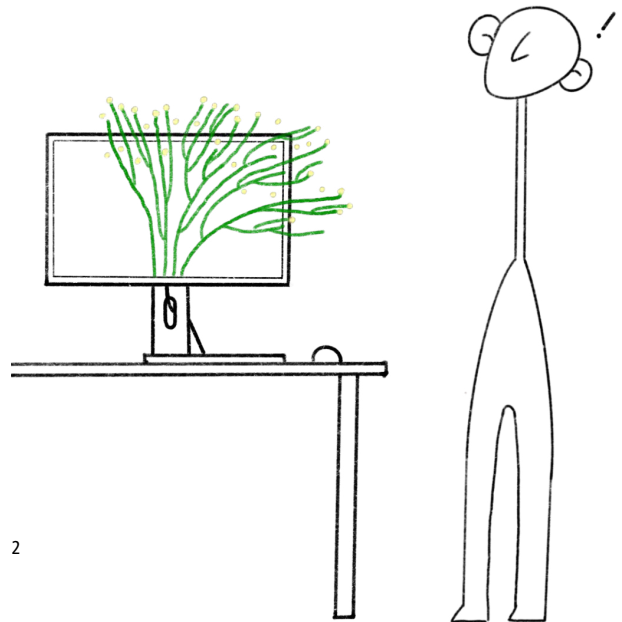
8
Umsetzung von Metallklemme

9,10
Die Skala des Lineals ist in Form einer bedruckten Folie an der Linealform angebracht.

2. 25 Zoll Vase



1



2

25 Zoll Vase

Eine Vase wie ein Bildschirm aussieht

Die Technologie schreitet heute ständig voran, und die Menschen sind daran gewöhnt, alles über einen Bildschirm zu sehen - Computer, Laptops, Mobiltelefone, Tablets, Werbetafeln und so weiter. Werden die Menschen eines Tages einen Bildschirm brauchen, um etwas zu sehen, oder wird es seltsam sein, wenn sie reale Objekte durch einen Bildschirm sehen?

1

Ein 25 Zoll Bildschirm

2

Das Sehen durch eigene Augen nicht durch den Bildschirm.

Wenn die Vase und der Bildschirm zusammengesetzt sind, werden der zweidimensionale Bildrahmen und das reale Objekt kombiniert. Dies erinnert mich an eine Aussage der traditionellen chinesischen Malerei: Alles, was in eine Kiste gelangt, wird zu einem Gemälde. Ich hoffe auch, dass die Menschen mit der speziellen Form von 25 Zoll in Zukunft wieder über die Beziehung zwischen der Vase und das Leben nachdenken werden.

3

25 Zoll Vase Prototype





1



2

1
Die Rückseite des 25 Zoll Vase

2
Seite des Prototyps

Aufleuchten von 25 Zoll Vase ist eine Kombination aus der Zuhandenheit der Vase und der Vorhandenheit der 25 Zoll Bildschirme. Die Kombination der beiden wird zunächst als 25-Zoll-Bildschirm erkannt, doch bei näherer Betrachtung wird deutlich, dass der Blumenstrauß auf dem gesamten Bildschirm ein physisches Objekt und kein aus Pixeln bestehendes Bild ist, aber andererseits erscheint der Strauß im Rahmen des Bildschirms.



3



4



5

33

3
Struktur der Verbindung zwischen dem
Bildschirm k und dem Körper.

4
Detail des Untergestells der 25 ZollVase

5
25 Zoll Vase Prototype

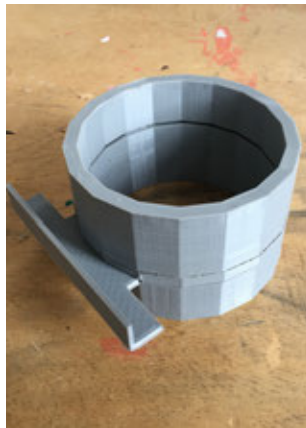




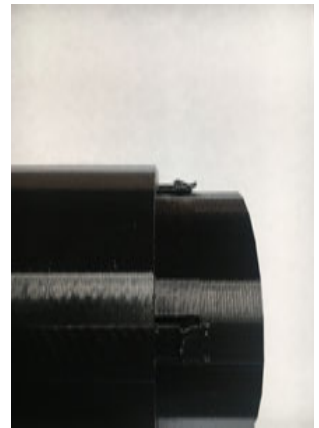
2



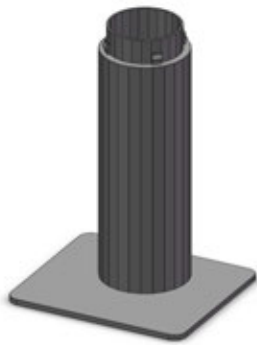
3



4



5



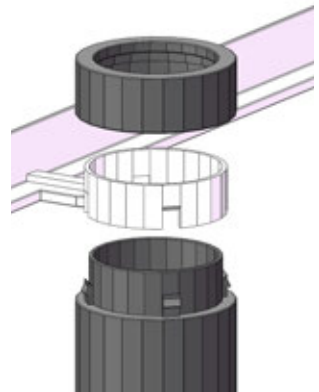
6



7



8



9



10



11

35

3
Erster Prototyp aus Papier zur Formaus-
suchung.

4,5
Konstruktion und Form Test erstes 3D-ge-
druckten Modells.

6-9
Das endgültige digitale Modell nach drei
3D-Druck-Tests.

10
Endgültige Form und Modell 3d Druck-
tests.

3. Spielplatz für alle



1

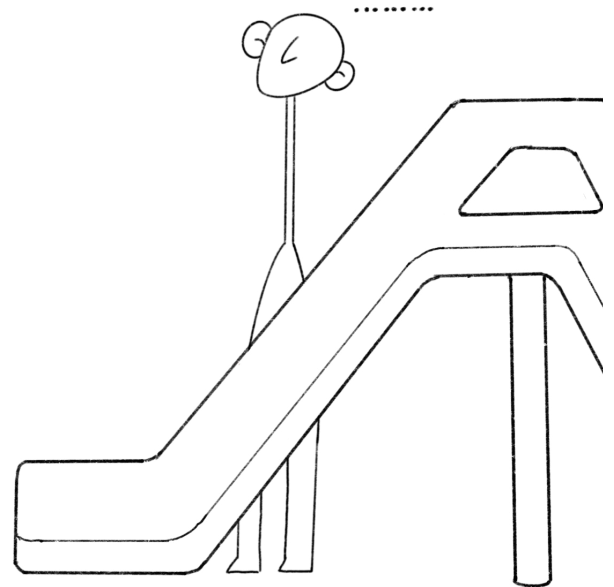
Spielplatz für alle

Eine Rutsche für dich und Objekte

Im Kinderpark steht die Rutsche immer im Mittelpunkt, wie ein Drehkreuz oder ein Leuchtturm. Die Kinder spielen alle zusammen auf der Rutsche. Wenn Menschen aufwachsen, sind sie in ihrem Alltag von allen möglichen kleinen Gegenständen umgeben. Stifte, Notizzettel, Schlüsselanhänger, Feuerzeuge, usw. Wenn die Menschen erwachsen werden und sich an ihre Kindheitserinnerungen an die Rutsche erinnern, gibt es keine Spielkameraden mehr. Wenn es eine Rutsche gäbe, auf der die Menschen mit diesen kleinen Gegenständen spielen

1

Ein typisches Rutschen und Schieben aus Edelstahl.



2

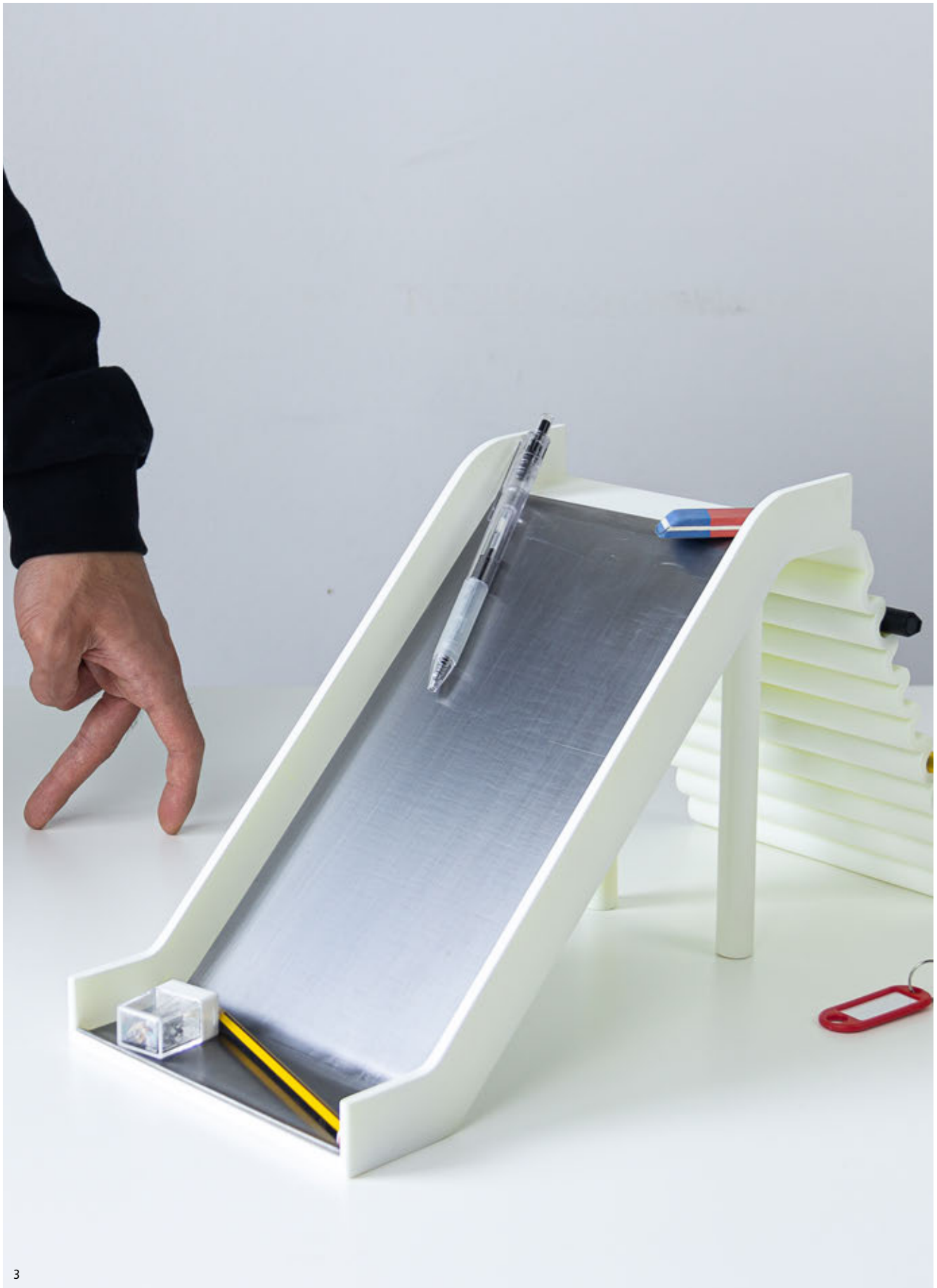
könnten, könnten sie sich in ihre Kindheit zurückversetzen, und diese kleinen Gegenstände würden ihre neuen Spielpartner werden. Diese Rutsche bietet eine weitere Kontextebene für einige kleine Objekte, die zu Spielkameraden und Teilnehmern an dieser Miniaturwelt des Spiels werden. Im Laufe des Prozesses zeigen die unterschiedlichen Wirkungen der verschiedenen Objekte auf Rutsche auch den Menschen die unterschiedlichen Eigenschaften jedes Objekts, d.h. es entsteht eine neue Beziehungsebene zwischen jedem Objekt und den Menschen durch den Kontext von Rutsche.

2

Wenn Menschen erwachsen werden, stehen sie ohne ihre Spielkameraden aus der Kindheit allein auf der Rutsche.

3

Viel Spaß mit den Alltagsgegenständen auf dieser Rutsche!



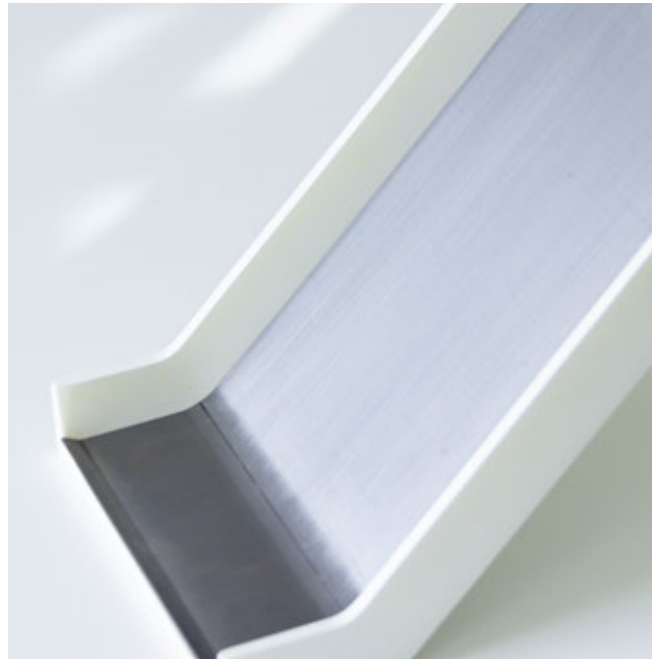


1

Dieses Aufleuchten für Menschen und die kleinen Alltagsgegenstände ist der Hauptbestandteil einer Rutsche aus Edelstahlblech. Die Kombination aus ihr und der 3D-gedruckten Form des Dias erinnert direkt an ein normales Dia. Die breitere Form der Rutsche lässt sie etwas seltsam aussehen, aber dadurch ist es möglich, dem Spiel mehr Objekte in verschiedenen Größen hinzuzufügen. Auch die Treppe der Rutsche ist so geformt, dass Objekte aller Formen auf der Treppe platziert werden können.



2



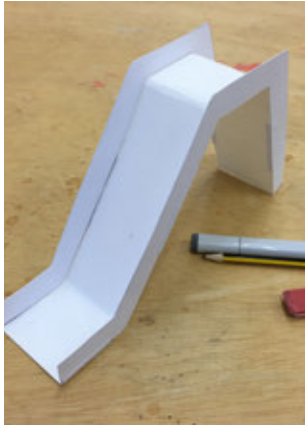
3

1-3
Details zu den verschiedenen Winkeln der Rutsche

4
Rutsche im Einsatz. Viel Spaß mit den Alltagsgegenständen auf dieser Rutsche!







3



4



5



6



7



8



9



10

41

1,2
Treppe teil und die Rutsche Oberfläche

3,4
Das erste Papierrutschenmodell wird verwendet, um die Größe und Funktion der Rutsche zu testen.

5-8
Das erste 3D-gedruckte Modell zum Testen der Daten aus der ersten 3D-Modellierung.

9,10
3D-Modellierung des endgültigen Modells und das fertige Modell.

4. Heißtasselicht



Heißtasselicht

Eine Lampe wie eine Tasse aussieht.

Bei Heißgetränken gibt es immer eine ähnliche Erfahrung: Vielleicht weil du es so eilig hast, denkst du unbewusst, dass das Heißgetränk nicht mehr heiß ist. Aber die Wahrheit ist, dass es immer noch sehr heiß ist. Wenn man plötzlich verbrüht werden, muss man mit dem Mund darauf pusten. Nach einer Weile können die Leute nicht widerstehen, es erneut zu versuchen, nur um festzustellen, dass es überhaupt nicht abgekühlt ist. Die Leute mussten wieder darauf pusten. Es dauerte mehrere Wiederholungen, bis das Getränk endlich abge-

kühlt war. Das ist eine Art Misskommunikation zwischen der Tasse und der Person. Die Tasse ist nicht in der Lage, mit der Person über die Temperatur des Getränks zu kommunizieren und die Person wird in einem ständigen Zustand der Angst und Informationsisolation gehalten. Wenn es eine Tasse gäbe, die die Geduld der Menschen auf sichere Weise trainiert und ihnen sagt, dass sie nicht hetzen sollen, wie würde sie aussehen? Wenn man sie hochhebt, wird die Tasse angezündet. Und wenn man das Licht löschen will, muss man in das Innere der Tasse pusten. Jedes Mal, wenn man sie in die Hand nimmt, leuchtet die Tasse auf und erinnert einen daran, dass man auf sie pusten muss, um das Licht zu löschen.

1
Man verbrennt sich immer wieder an Getränken, die zu heiß sind.

2
Man hat keine andere Wahl, als mit dem Mund darauf zu pusten.



3



43

4

3
Prototyp des Heißtasselichts, das wie ein
gewöhnliche Tasse aussieht

4
Wenn man diese Tasse in die Hand nimmt,
leuchtet es auf.



1



2

Dieses Aufleuchten von Heißtasselicht ist eine Nachbildung der gewohnten vertrauten Erinnerungen und Erfahrungen von Tassen und Heißtasselicht in Form einer Lampe. Warum diese Form von Licht an und Licht aus? Der Begriff kommt daher, dass eine Person Luft durch den Mund bläst, um ein heißes Getränk zu kühlen. Und diese Aktion ist dasselbe, wie wenn man die Flamme einer Kerze ausbläst. Wenn die Tasse hochgehalten wird, leuchtet die Tasse auf und man möchte natürlich das unerwünschte Licht ausblasen. In diesem Heißtasselicht werden zwei vertraute Alltagsgewohnheiten kombiniert, um an dieses kleine Detail über das Trinken von heißen Getränken im Alltag zu erinnern.

1

Man verbrennt sich immer wieder an Getränken, die zu heiß sind.

2

Von links nach rechts: Arduino-Platinenkomponenten für die funktionale Umsetzung, ein 3D-gedruckter transparenter Becher für den Funktionstest, das endgültige 3D-gedruckte Heißtasselicht Modell.



3



5



4

45

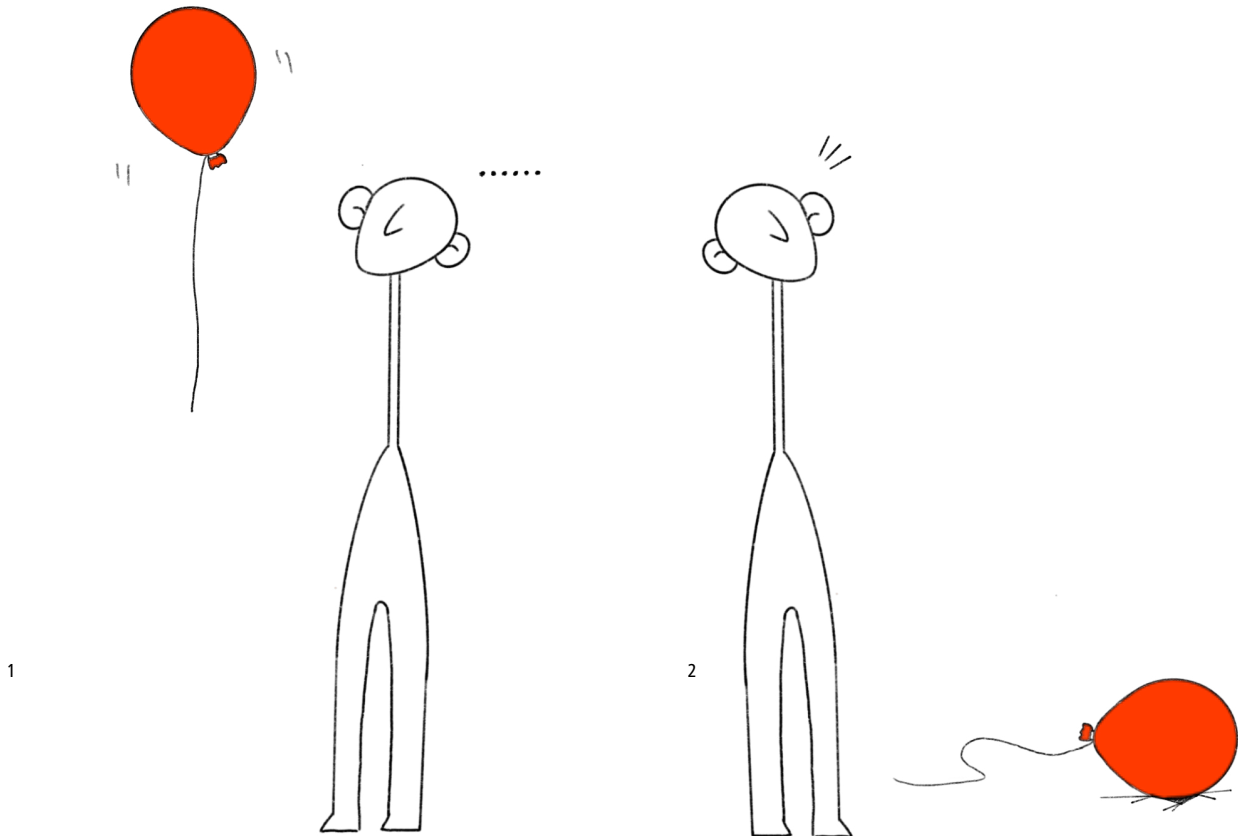
3
Das Heißtasselicht wird waagrecht auf den Tisch gelegt.

4
Die Platine ist im Heißtasselicht montiert, mit dem Mini Arduino als Hauptchip; auf der linken Seite des Fotos befindet sich der Luftdrucksensor, der erkennt, ob eine Person durch den Mund pustet; ganz rechts oben befindet sich der Helligkeits-

sensor, der erkennt, ob die Tasse angehoben ist. Einen Infrarot-Entfernungssensor war geplant, zu verwenden. Nach der Prüfung des Funktionsmodells stellte sich heraus, dass es den Anforderungen des Heißtasselichts nicht gerecht wurde.

5
Vom gewöhnlichen Tasse zum Heißtasselicht und die Platine.

5. Ballon Nussknacker



Ballon Nussknacker Nussknacker mit einem Ballon

Was passiert, wenn man einen Luftballon braucht, um eine Walnuss zu knacken? Wenn sich das Prinzip und das Ergebnis des Knackens einer Walnuss nicht ändert, ändern sich zwei Punkte außerordentlich. Die erste ist das Verständnis der Menschen für das Werkzeug, das zum Knacken der Nuss verwendet wird. Dieser Nussknacker hat keinerlei Ähnlichkeit mit dem Nussknacker, wie er in den Köpfen der Menschen ist. Im Gegenteil, der zweite Punkt ist, dass hier auch das Verständnis des Ballons betroffen ist. Der Ballon soll immer nach

oben schweben, aber hier wird er zu einem schweren Gegenstand, der die Walnuss aufbricht. Diese beiden Punkte zusammen bilden einen neuen Kontext über das Knacken von Walnüssen, der auf den beiden ordinären Objekten, dem Nussknacker und dem Luftballon, basiert.

Das Aufleuchten des Ballon Nussknackers liegt darin, dass die Eigenschaften des Ballons verändert werden. Der Ballon scheint wie gewohnt zu schweben und wenn man am Zugring zieht, löst sich der Ballon vom Magneten und zerschlägt die Walnuss im Moment. Das Verständnis der Vorhanden- und Zuhandenheit des Ballons wird im Handumdrehen zurückgesetzt.

46

1
Die meisten Menschen haben den Eindruck, dass Luftballons leicht sind.

2
Überraschenderweise prallt der sonst so leichte Ballon schwer auf den Boden. Er kann zum Zertrümmern von harten Gegenständen wie Walnüssen verwendet werden.

3
Prototyp des Ballon-Nussknackers







2



3



4

49

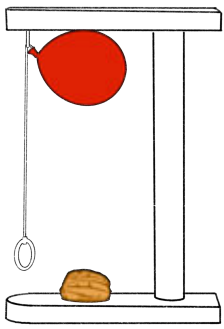
1
Wenn jemand an dem Ring zieht, fällt der Ballon herunter und die Walnuss wird von dem massiven „Ballon“ geknacken.

2
Die obere Platte ist mit einem starken Magneten versehen. Die Oberfläche des massiven Ballons ist mit einer magnetischen Farbe beschichtet, die hauptsächlich aus Eisenpulver besteht.

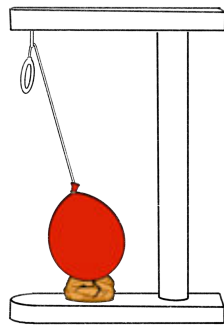
3
Bodenplatte und Ziehring Detail

4
Der Ballon und die Hauptstruktur sind nur durch Magnete miteinander verbunden, es gibt keine andere Verbindungsstruktur.

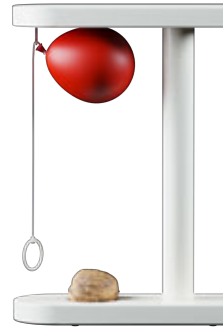




2



3



4



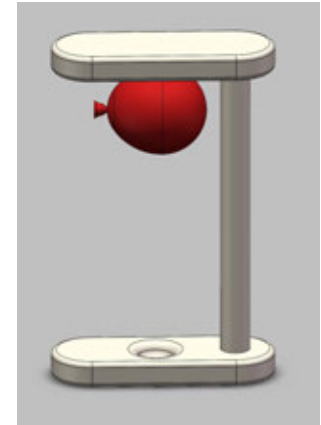
5



6



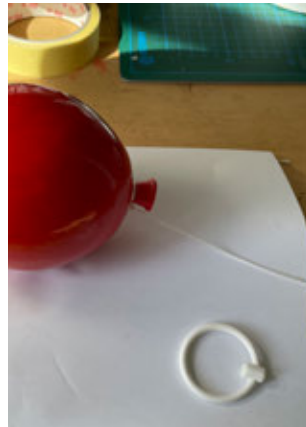
7



8



9



10



11

51

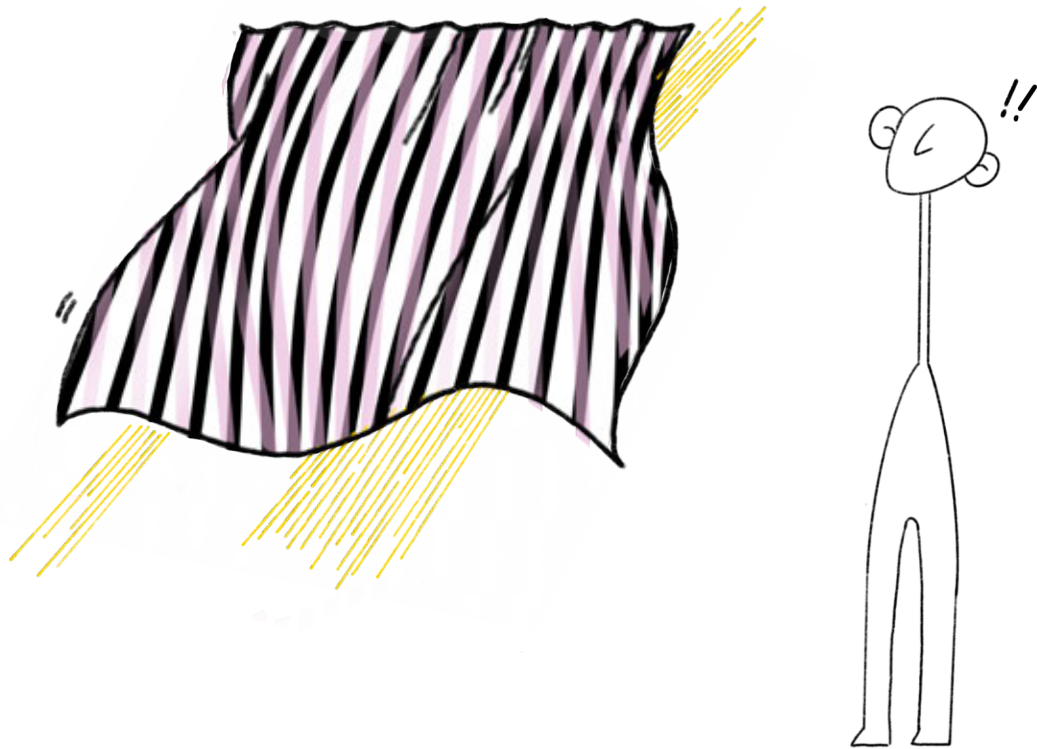
1
Nachdem sich der Ballon vom Magneten gelöst hat und nach unten in die Walnuss geprallt ist, kann die Person den Ballon zurücksetzen, indem sie an dem Ring und dem Haken an der Spitze zieht.

2-5
Skizze und erstes Rendering des Ballon-Nussknackers.

6,7
Zwei Funktionsmodelle wurden aus Holz und Bowlingkugeln gebaut, um die unterschiedlichen Höhen, das Gewicht des Ballons und die Montagepositionen der einzelnen Teile zu testen.

8-10
Von 3d Modellierung bis CNC Verfahren und Lackieren

6. Displayer



1

Displayer

Vorhänge als Displayer für Sonnenlicht und Temperatur

Als Alltagsgegenstand werden Vorhänge im Allgemeinen als Barriere zwischen Innen- und Außenräumen betrachtet und können als Sonnen- und Windschutz dienen. Es ist ein passiver Zustand. Im Gegensatz zu Fenstern sind Vorhänge weich und dynamisch, so dass man sie im Alltag oft als von der Sonne durchdrungen und vom Wind verweht empfindet. Und wenn die Vorhänge vom Wind bewegt werden, spürt man immer den Unterschied zwischen der inneren und äußeren Umgebung durch den Unterschied zwischen der Temperatur der

Sonne und des Windes innen und außen. Mit Hilfe von zwei interaktiven Farben (Thermochromisches Pigment und Fotochromisches Pigment) sind die Vorhänge nicht mehr passiv, sondern können aktiv den Unterschied zwischen Innen- und Außenbereich bei Sonnenlicht und Wind zeigen, und über eine lange Zeitspanne auch den Unterschied zwischen Sonnenlicht und Temperaturunterschiede zwischen den Jahreszeiten.

52

*Zwei interaktive Farben (Thermochromisches Pigment und Fotochromisches Pigment) werden in den Objekten 6 bis 10 verwendet, Details im Master Haupttechnologie Seminar Dokumentation: Analog Interaktion.

Thermochromisches Pigment wechselt von farbig zu transparent, wenn die Farbtemperatur einen Wert erreicht. Wenn die Farbe UV-Strahlen (Sonnenlicht) ausgesetzt wird, verändert sich das fotochromische Pigment von transparent zu farbig.

1

Das etablierte Vorhanden- und Zuhanden-Verständnis von Vorhängen wird zurückgesetzt, wenn Vorhänge von der passiven zur aktiven Anzeige von Sonnenlicht und Temperaturänderungen übergehen.

2

In Gegenwart von Sonnenlicht und Lufttemperatur wird die ursprünglich schwarze Farbe von Thermochromisch transparent und die ursprünglich transparente Farbe von Fotochromisch violettrot.





1



2

Das Aufleuchten der Displayer-Vorhänge liegt darin, dass die ursprünglich passive Präsenz der Vorhänge mit Hilfe zweier interaktiver Farben (Thermochromisches Pigment und Fotochromisches Pigment) in eine aktive Darstellung der Veränderungen von Sonnenlicht und Lufttemperatur innerhalb und außerhalb des Raumes umgewandelt wird. Dadurch wird das bisherige Verständnis von Vorhandenem und Zugewandtem in Bezug auf Vorhänge aufgehoben. Im Zuge dieses Wandels wird die bisher übersehene Rolle der Vorhänge im Wechselspiel zwischen Innen- und Außenwelt deutlich.



3



4

1
 Displayer Vorhang für den Sommer, mit schwarzen Streifen, die bei 27 Grad Celsius transparent werden, und fuchsiablen Streifen, die bei UV-Licht erscheinen.

2
 Bei den Wintervorhängen von Displayer färben sich die ursprünglich schwarzen Streifen grün, wenn die Temperatur 15 Grad übersteigt, und die rosa Streifen erscheinen, wenn sie UV-Licht ausgesetzt werden.

3
 Zwei interaktive Farben (Thermochromisches Pigment und Fotochromisches Pigment) werden im Siebdruckverfahren auf ein hochtransparentes Stoffmaterial aufgebracht.

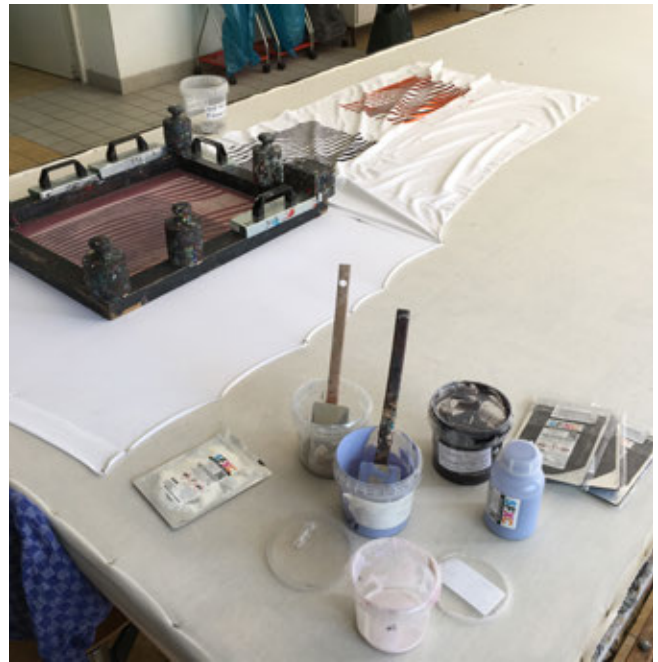
4
 Aufgrund der großen Größe der Vorhänge musste der Siebdruck des Displayers von zwei Personen ausgeführt werden.

Tutorin von Siebdruckwerkstatt: Fanny





2



3

Während des Experimentier- und Produktionsprozesses wurden verschiedene Farbkombinationen ausprobiert und insgesamt fünf Vorhänge mit unterschiedlichen Effekten fertiggestellt.

1. Displayer-Vorhänge für den Sommer mit schwarzen Streifen, die bei 27°C transparent werden, und fuchsiarbenen Streifen, die bei UV-Licht erscheinen.

2. Bei den Wintervorhängen von Displayer wechselt der ursprüngliche schwarze Streifen zu grün, wenn die Temperatur 15 Grad übersteigt, und der fuchsiarben Streifen erscheint, wenn er UV-Licht ausgesetzt wird. Diese beiden Farbwechsel können genutzt werden, um den Menschen den Übergang vom Winter zum Frühling zu zeigen.

3. Die grünen Streifen werden hellblau, wenn die Temperatur 27 Grad übersteigt, und schwarz, wenn die Temperatur unter 15 Grad fällt. Die fuchsiarbenen Streifen erscheinen, wenn sie ultraviolettem Licht ausgesetzt werden.

1

Die 5 Vorhänge mit unterschiedlichen Effekten sind für die verschiedenen Jahreszeiten und für die verschiedenen Möglichkeiten der Innenausstattung konzipiert.

4. Wenn die Temperatur unter 15 Grad fällt, werden die orangefarbenen Streifen schwarz und die gelben Streifen grün, wenn sie UV-Licht ausgesetzt werden.

5. Wenn die Temperatur über 27 Grad liegt und keine UV-Bestrahlung erfolgt, werden die schwarzen Streifen transparent; bei UV-Bestrahlung werden die schwarzen Streifen violett-rot. Wenn die Temperatur unter 15 Grad sinkt, werden die gelben Streifen schwarz. Bei einer Temperatur zwischen 15°C und 27°C und ohne UV-Bestrahlung färben sich die ursprünglich schwarzen Streifen gelb; bei UV-Bestrahlung werden die gelben Streifen grün.

2

In der Anfangsphase des Experiments wurden interaktive Farben mit unterschiedlichen Eigenschaften auf kleinen Siebe getestet.

3

In der Testphase wurde auch die Wirkung des Mischens von interaktiven Farben mit unterschiedlichen Eigenschaften untereinander oder mit normalen Farben ausprobiert.





7 Schmutzige Kartoffeln



1

Schmutzige Kartoffeln

Eine Kartoffel, die niemals abgewaschen werden kann.

Es ist nicht schwer, ein Phänomen im Zusammenhang mit Kartoffeln im Alltag zu finden: Nach dem Schälen der Kartoffeln haben die unregelmäßigen, vieleckigen Kartoffeln wegen der Ablagerungen auf ihnen immer etwas Bodensatz an sich, und auch an den Händen gibt es Ablagerungen, obwohl die Ablagerungen auf den Kartoffeln verschwinden, sobald das Wasser ab gespült ist, aber die Hände werden die Kartoffeln weiter drehen und die Ablagerungen auf ihnen werden wieder auftauchen und müssen ab gespült werden, also Die Leute

wenden die Kartoffeln ständig und wischen sie mit den Händen ab, um sie zu reinigen. Mit Hilfe der interaktiven Farbe (Themochormisches Pigment) wird dieses extrem kleine, aber sehr vertraute Detail des Alltagslebens auf ein Objekt übertragen, das wie eine Kartoffel aussieht. Sie werden feststellen, dass der Schlamm auf der Kartoffel zwar durch die Berührung mit der Hand verschwindet, aber wieder zum Vorschein kommt, wenn sie mit Wasser gewaschen wird.

60

1

Von ungeschälten Kartoffeln über geschälte Kartoffeln bis hin zu interaktiven Objekten, die wie Kartoffeln aussehen.



2



3

2
Wenn man die Kartoffel mit der Hand anfässt und abwischt, verschwindet der „Fleck“.

3
Die 3D-gedruckten Polygone, die wie Kartoffeln aussehen, wurden zunächst mit normaler gelber Farbe und anschließend mit Airbrush in der Farbe Themochromisches (schwarz bis transparent bei einer Temperatur von 27 Grad) lackiert.



1

Schmutzige Kartoffeln's Aufleuchten ist die Extraktion kleinster Details aus dem Alltag der Menschen auf einen festen Gegenstand. Auf diesem Objekt kann man den Moment immer und immer wieder erleben. Auf diese Weise werden kleine Details, die man sonst übersehen würde, vergrößert und ins Bewusstsein gerückt. Die Wahrnehmung der Existenz der Vorhanden- und Zuhanden-Kartoffeln kann als ein besonderes Erlebnis in Erinnerung bleiben.



2

1

Wenn man die Kartoffel mit der Hand anfässt und abwischt, verschwindet der „Fleck“.

2

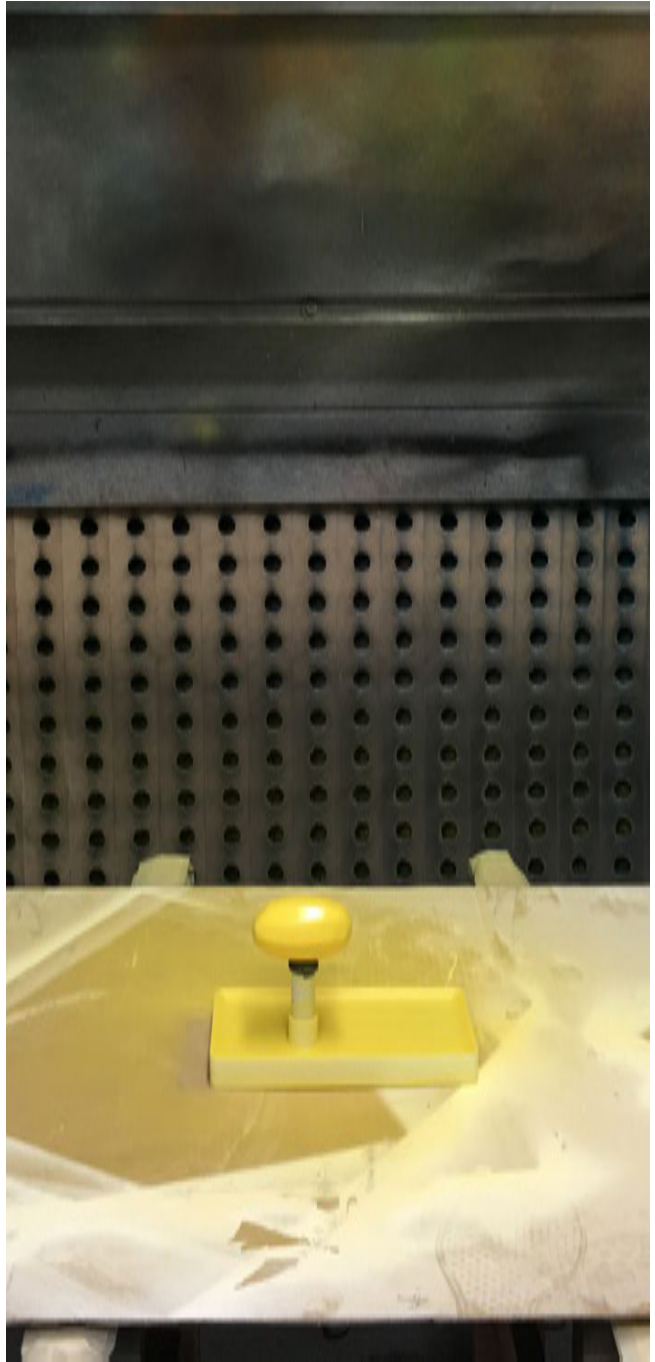
Unter dem kalten Wasser bekamen die Kartoffeln wieder einen schlammartigen Fleck.



3



4



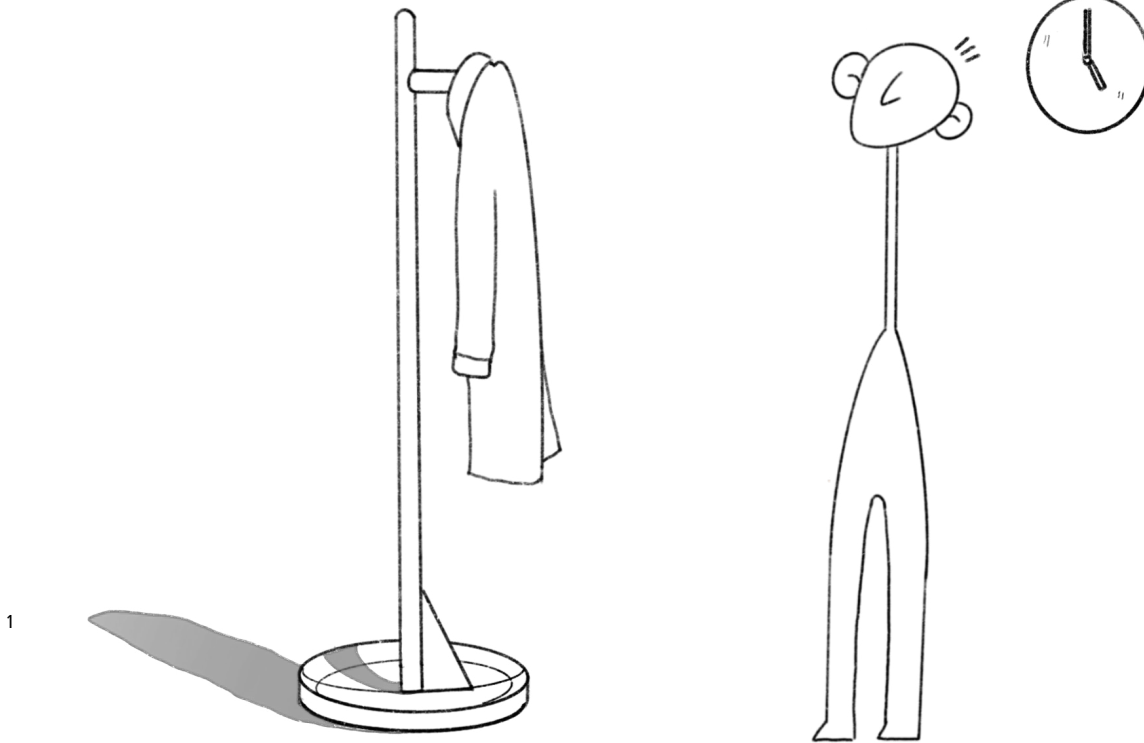
5

3
Der Körper dieses kartoffelähnlichen Objekts ist aus 3d-gedrucktem Massivharz gefertigt.

4
Das polygonale Objekt, das wie eine Kartoffel aussieht, wurde zunächst mit gelber Standardfarbe lackiert.

5
Thermochemische Farbe wurde dann mit Airbrush in der Farbe Schwarz lackiert (die bei 27 Grad Celsius von schwarz zu transparent wechselt).

8. Sonnetray



Sonnetray

Die durch Licht und Schatten angezeigte Zeit

Die Sonne geht im Osten auf und im Westen unter, Licht erzeugt Schatten, die Schatten von Objekten bewegen sich mit der Sonne, und Licht und Schatten bewegen sich mit der Zeit zusammen. Bevor mechanische Uhren erfunden wurden, beurteilten die Menschen die Zeit anhand der Position des Schattens eines Objekts in der Sonne. Dann wurden die Sonnenuhren erfunden. Eine Sonnenuhr ist ein Werkzeug, mit dem Menschen die Zeit anhand der Schatten von Objekten ablesen können.

Mit Hilfe der Fotochromen Farbe wird die Zeit, die durch den Wechsel von Licht und Schatten entsteht, in wissenschaftlich exakter Form auf das im Alltag häufig verwendete Tablett übertragen. Der Farbwechseleffekt der Fotochromen Farbe verstärkt das Wechselspiel von Licht und Schatten und lenkt die Aufmerksamkeit darauf. Gleichzeitig lässt sie Licht und Schatten auf dem Sonnetray scheinbar verweilen und demonstriert so die Kontinuität des Zeitablaufs.

64

1

Der Lauf der Zeit, der sich in den wechselnden Schatten von Gegenständen im Sonnenlicht zeigt, wird leicht übersehen.



65

2

2

Das Sonnetray ist mit fotochromer Farbe lackiert (wechselt unter UV-Bestrahlung von farblos zu blau). Der Schatten des Objekts hat eine relativ helle Farbe und verbleibt für eine kurze Zeit auf dem Sonnetray.



1

Sonnetray's Aufleuchten ist eine Kombination aus einem Tablett, das oft verwendet wird, um Gegenstände des täglichen Lebens zu platzieren, und einer Sonnenuhr. Ungewöhnliche Formen und Details werden die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Mit Hilfe der Fotochromen Farbe wird der Wechsel von Licht und Schatten als interaktives Phänomen dargestellt. Dies wird die Menschen dazu anregen, den Zusammenhang zwischen dem Wechselspiel von Licht und Schatten und dem Vergehen der Zeit zu entdecken.



2



3

1-3

Die Form und die Details des Sonnetray. Das gesamte Sonnetray wird im 3D-Druckverfahren hergestellt und ist im Innenlicht weiß.



4

4

Zu diesem Zeitpunkt wird sie um 14.10 Uhr Berliner Zeit gezeigt.

Die Sonnetray ist eine Sonnenuhr, die auf dem Breitengrad von Berlin steht. Bei der Benutzung muss das Sonnetray genau



5

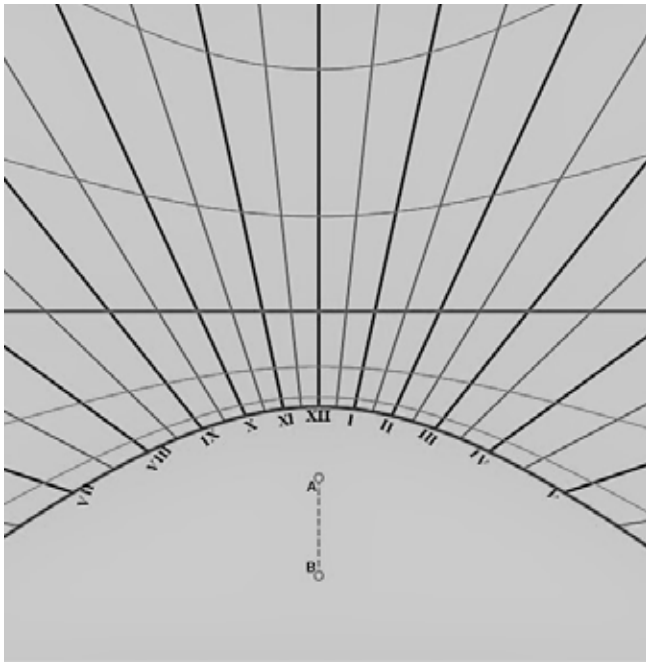
5

nach Norden ausgerichtet sein, damit die genaue Uhrzeit abgelesen werden kann. Bei Orten auf der südlichen Hemisphäre auf demselben Breitengrad wird die Zeit aus der entgegengesetzten Richtung abgelesen.

Das Sonnetray ist mit fotochromer Farbe lackiert (wechselt unter UV-Strahlung von farblos zu blau). Der Schatten des Objekts hat eine relativ helle Farbe und verbleibt für eine kurze Zeit auf dem Sonnetray.



1
Der Schatten eines beliebigen Objekts hinterlässt eine kurze Spur auf dem Sonnetray.



2



3



4



5

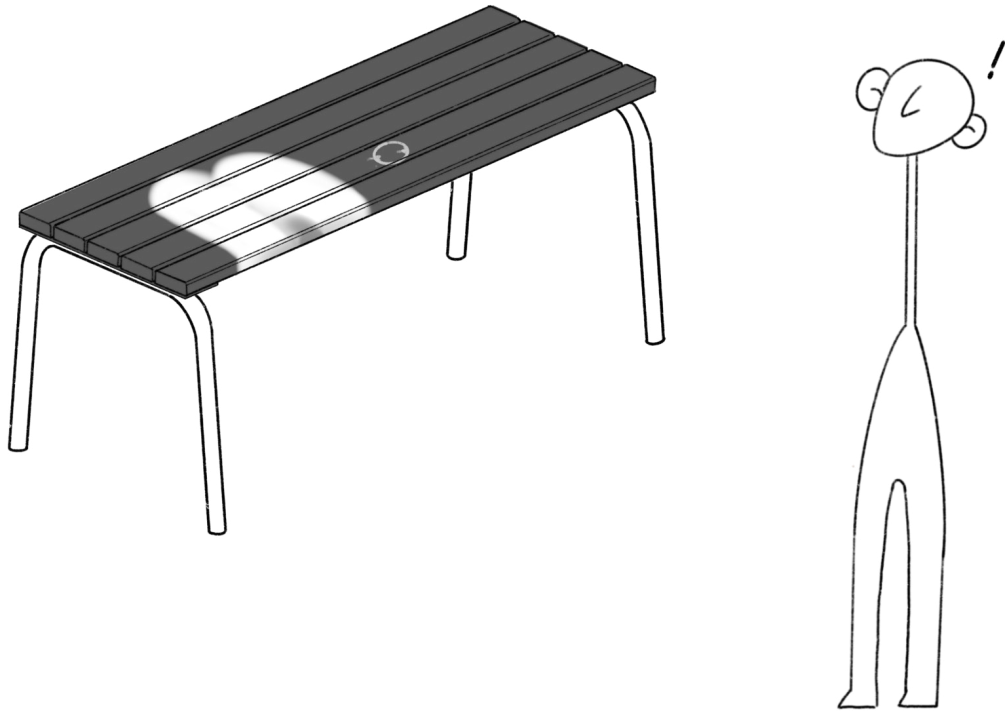
2 Schematische Darstellung der horizontalen Sonnenuhr-Ebene (auf dem Breitengrad von Berlin) von Shadow.com, die als wichtige Referenz für die Form- und Maßstabseinstellungen des Sonnetray verwendet wurde.

3 Das erste Funktionsprüfungsmodell aus Papier.

4 Die endgültige Gestaltung für 3d-Modellierung

5 3D-gedruckt und lackiert in photochromen Farben von Sonnetray

9. Druckerbank



1

Druckerbank

Someone was there.

Fast jeder hat schon einmal versucht, seine Hand, sein Bein oder sein Gesicht in einem Drucker zu drucken. Es liegt in der Natur des Menschen, ein vorhandenes Werkzeug immer wieder kreativ zu nutzen und anders damit umgehen zu wollen als bisher. Diese Erfahrung wird in die Gestaltung der Bank einfließen. Eine Bank ist ein gewöhnlicher, leicht zu übersehender Gegenstand. Wenn sich Menschen auf dieser Bank aufhalten, hinterlassen sie eine Spur ihres Aufenthalts auf der Oberfläche der Bank. Wenn eine andere Person an die Bank kommt, wird

1

Die Menschen haben auf dieser Bank Spuren ihres Aufenthalts hinterlassen.

sie feststellen, dass hier schon einmal jemand war. Diese Interaktion schafft eine Verbindung zwischen zwei Menschen, die sich nie zuvor begegnet sind, und diese Verbindung wird durch die Bank hergestellt.

Mit Hilfe der Thermochemisch-Farbe (die bei einer Oberflächentemperatur von über 27 Grad Celsius von schwarz auf transparent wechselt) wird der Aufenthalt der Person auf der Bank konserviert und als Silhouette dargestellt. Diese Spur verbleibt je nach Umgebungstemperatur für eine bestimmte Zeit auf dem Prüfstand. Es ist, als ob die Menschen eine Spur ihres Aufenthalts auf dieser Bank gedruckt hätten.



71

2

2

Nicht nur die Spuren von Menschen, sondern auch die von anderen Tieren und Gegenständen können auf dieser Bank hinterlassen werden. Hier bleiben die Schatten der Tassen und Bücher aufgrund der Temperatur des Sonnenlichts

schwarz, weil die Temperatur nicht den für die Verfärbung vorgeschriebenen Wert erreicht, während das direkte Sonnenlicht weiß wird, so dass sie Spuren auf der Oberfläche der Bank hinterlassen.



1



2

1 Die Druckerbank eignet sich für den Einsatz an öffentlichen Plätzen, sowohl im Innen- als auch im Außenbereich.

2 Die Menschen haben auf dieser Bank Spuren ihres Aufenthalts hinterlassen.



3



4

3 Die Druckerbank ist mit einer Höhe von 50 cm so konzipiert, dass sie zum Ausruhen und Entspannen einlädt und nicht für die Verwendung mit einem Tisch geeignet ist.

4 Die Farbe Themochromisch (die bei 27 Grad Celsius über der Oberfläche von schwarz zu transparent wechselt) wurde auf eine 26 mm dicke Multiplexplatte mit weißem Laminat aufgetragen.



1

Druckerbanks Aufleuchten ist eine Möglichkeit, die Erfahrung und Erinnerung an den Druck des eigenen Körpers auf einem Drucker in den fast langweiligen Alltagsgegenstand einer Bank zu implantieren. Obwohl diese Erfahrung sehr klein ist, wird die Veränderung der Zuhänden der Bank, die durch die Farbe Themochormisch verborgen ist, plötzlich sichtbar, wenn die beiden kombiniert werden. Dies lenkt die Aufmerksamkeit der Menschen auf sich selbst und auf ihre eigene Entdeckung und Reflexion über die Beziehung zwischen ihnen und der Bank.

1

Mit Hilfe der Themochormisch-Farbe (die bei einer Oberflächentemperatur von über 27 Grad von schwarz auf transparent wechselt) werden die Menschen, die sich auf der Bank aufhalten, konserviert und als Silhouette dargestellt.



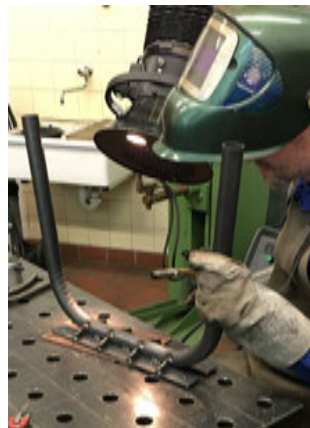
2



3



4



5



6



7



8



9



10



11

75

2
Thermochromischer Farbwechseltest, bei dem Wasser über 27 Grad Celsius den Farbwechseleffekt auslöst.

3
Thermochromisch Farbwechseltest, bei dem eine Tasse über 27 Grad Celsius den Farbwechseleffekt auslöst.

4-7
Das Verfahren zur Herstellung von Metallbeinen bei der Druckerbank, vom Biegen von Metallrohren über das Schweißen von Strukturen bis hin zum Sandstrahlen.

8-11
Der Herstellungsprozess der Hockerplatten in der Druckerbank, von der ergonomischen Prüfung über die Verwendung von Thermochromisch-Farben bis hin zum Schleifen, Polieren und Wachsen der Oberfläche.

10. Kieselstein



1



2

1

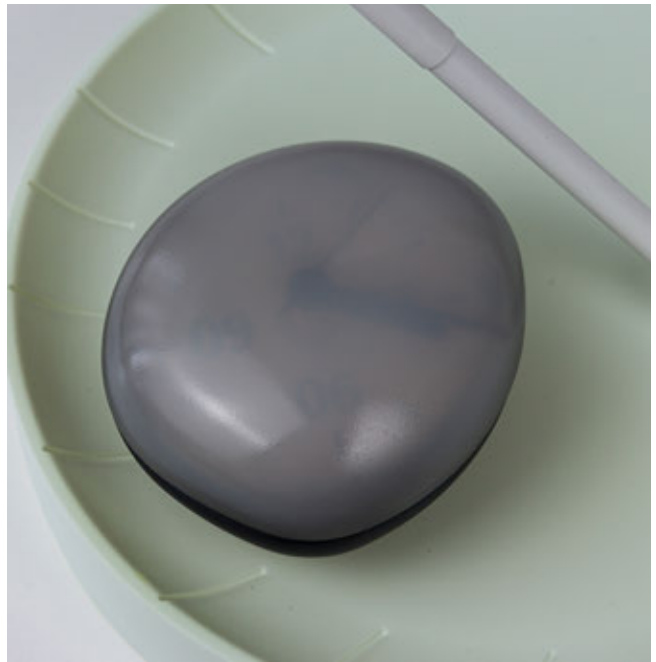
Am Strand gibt es unzählige Kieselsteine, die von den Wellen glatt geschliffen wurden.

2

Durch die Berührung mit der menschlichen Hand und die menschliche Wärme wird auf der Oberfläche des Kieselsteines eine Uhr sichtbar, die den Lauf der Zeit darstellt.



3



4



5



6



7



8

Kieselstein

die unsichtbare Zeit

Viele Leute kommen an den Strand und sammeln gerne ein paar von den Wellen geschliffene Kieselsteine, um sie als Souvenir mit nach Hause zu nehmen. Es wird angenommen, dass diese glatten Kieselsteine das Werk der Natur sind, die im Laufe der Zeit zusammenarbeitet. Der Prozess ist sehr langsam und unsichtbar und kann Hunderte oder Tausende von Jahren dauern. Man ist instinktiv von diesem Phänomen fasziniert, da man diese unsichtbare Zeit nicht beobachten kann. In Kieselstein wird die Wahrnehmung der Vorhanden- und

Zuhandenheit der Existenz der Kieselsteine in Form einer Uhr extrahiert. Dies kann als Zuhanden eines sonst unsichtbaren Kieselsteines verstanden werden, der mit Hilfe der Thermochemisch-Farbe (die bei einer Temperatur von über 27 Grad Celsius von schwarz zu transparent wird) sichtbar wird.

77

3 In seinem Ruhezustand sieht der Kieselstein aus wie einer von zahllosen gewöhnlichen glatten Kieselsteinen.

4 Durch die Berührung der menschlichen Hand und die Temperatur des Menschen wird auf der Oberfläche des Kiesels eine Uhr sichtbar. Es und Sonnetray bilden die Objekte in diesem Masterprojekt, die sich auf die unsichtbare Zeit beziehen.

5-6 Experimente mit Thermochemisch-Farben (Farbwechsel von schwarz zu transparent bei 27 Grad Celsius über der Oberfläche) an einer normalen Uhr während der Funktionstestphase.

7-8 Kieselsteins endgültiger Entwurf mit zwei 3d-gedruckten Gehäusen, die mit Uhren gefüllt sind.

*11. Cappadocia





2

Cappadocia
der schwebender Heißluftballon

Das Cappadocia-Projekt war ein von Dupon China organisierter Designwettbewerb, der während des Masterstudiums stattfand. Die endgültige Umsetzung wurde von zwei weiteren UdK-Studenten erstellt: Liu, Dong und Huangfu, Xueqi. Benannt nach der berühmten touristischen Heißluftballonstadt in der Türkei: Cappadocia. Heißluftballonfahrten sind aufgrund ihrer besonderen Form seit langem eine romantische Art des Sightseeings. Aber Heißluftballonfahren ist keine übliche Form des öffentlichen Verkehrs. Hier nimmt sie die Form

1

Mit Hilfe der Magnetschwebetechnologie kann diese Heißluftballon-Tischlampe schweben und in der Luft ruhen, genau wie ein echter Heißluftballon.



3

einer Tischleuchte im Alltag an. Das Aufleuchten ist eine Möglichkeit, die romantische Vorstellung von Heißluftballons in den Alltag zu übertragen. Mit Hilfe der Magnetschwebetechnik werden die Vorhanden- und Zuhandenheit des Heißluftballons perfekt in eine Tischleuchte verwandelt. Ziel ist es, die Aufmerksamkeit der Menschen auf das Licht und die Wärme der Lampe zu lenken.

2

Das Licht kann durch Berühren des Schalters auf dem magnetisch schwebenden Basis ein- und ausgeschaltet sowie die Wärme oder Kühle des Lichts eingestellt werden.

3

Durch die magnetische Levitation kann die Heißluftballon-Tischleuchte in einer Höhe von ca. 1,5 cm vom Basis aufgehängt werden.

*12. Papierrolle





2

Papierrolle

Softness of glass

Dieses Projekt ist Teil einer Zusammenarbeit zwischen UdK Master Design SoSe2020 und Berlin Glas e.V. Die Produktion wird im September 2021 mit Hilfe von Berlin Glas e.V. in die Praxis umgesetzt.

Wir verwenden täglich viele weiche Einwegpapierrollen, wie z. B. Küchentücher, Toilettenpapier. Sie haben alle die Form einer Rolle. Wenn diese Weichheit verbraucht ist, werfen die Menschen diese Weichheit von Hand in den Müll und die Rollen werden immer kleiner. Wie kön-

nen wir diese Weichheit einfrieren, um die Schönheit und den Wert dieser ordinären Rolle zu zeigen. Während des Produktionsprozesses wird Glas, das so weich wie Papier ist, verwendet, um die Form einer Papierrolle herzustellen. Der hohle Bereich in der Mitte der Rolle übernimmt die Funktion einer Vase oder eines Behälters. An der Seite des Glaszylinders ist ein dünneres Stück Glas in Form von weichem Papier angebracht. Wenn möglich, wird dieses Objekt aus recyceltem Altglas hergestellt.

Das Aufleuchten dieses Objekts ist der Aufguss der Weichheit einer Papierrolle in das Material Glas. Bei der Herstellung von Glasobjekten durchläuft auch das erhitzte Glasprinzip eine Umwandlung von Weichheit in Härte, ein Prozess, der oft unbekannt und unvorstellbar ist. Beim Betrachten der Vase, die wie eine Papierrolle aussieht, überträgt sich die Wahrnehmung der Weichheit des Materials, die durch das Vorhandensein der Papierrolle entsteht, auf das Glas, was die Aufmerksamkeit auf die Materialität des Glases lenkt.

81

1
Prototyping mit Toiletpapier und Küchenrollen

2
Voraussichtlicher Herstellungsprozess
Der vorgesehene Herstellungsprozess sieht davor, dass zunächst das erhitzte Glas langsam und kreisförmig in eine einfache zylindrische Form gegeben wird. Nachdem der Körper aus der Form

entnommen wurde, wird die Oberfläche erneut erhitzt und die vorbereitete Glasscheibe mit einem Brenner und einer Platte auf dem Zylinder befestigt, um eine sichere Montage zu ermöglichen. Abschließend werden mit einem Werk-

zeug geprägte Details auf der Oberfläche angebracht, bevor die Baugruppe vollständig abgekühlt ist.

Übersicht der Objekte



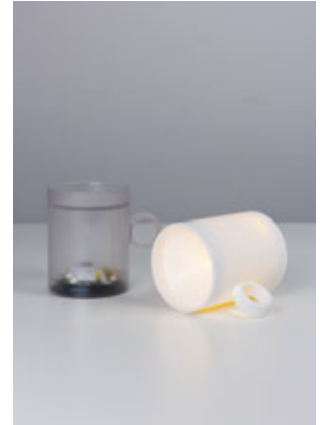
1. Pflanzgeäß



2. 25 Zoll Vase



3. Spielplatz für alle



4. Heißtasselicht



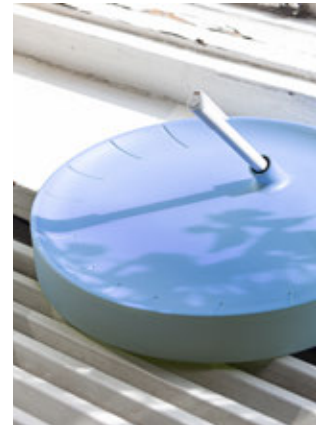
5. Ballon Nussknacker



6. Displayer



7. Schmutzige Kartoffeln



8. Sonnetray



9. Druckerbank



10. Kieselstein



*11. Cappadocia



*12. Papierrolle

*Zusätzliche Objekte





Schlusswort

Es gibt unzählige ordinäre Objekte, die sich in den Ecken des Alltags verstecken, die in unbedeutenden Details des Alltags auftauchen, die seit fast einem Jahrhundert nicht mehr überdacht oder neugestaltet wurden, aber immer noch die Grundlage des Alltags sind. Der Designer, der Job, der am meisten für das tägliche Leben der Menschen verantwortlich ist, ist dem Streben nach bloßer Neuheit und Spaß verfallen. Extra ordinary eröffnet neue Möglichkeiten für die Neugestaltung von Objekten, die übersehen wurden, indem es das Vernachlässigte, das Unberührte und das Unberührte zusammenbringt. Indem wir die übersehenen, schönen Details und Momente des täglichen Lebens in neu gestaltete Objekte einfließen lassen. Das Design lenkt die Aufmerksamkeit auf das Aufrichtige, das Kleine, das Gewöhnliche und das Unentwirrbare des Alltags. Wie die Gemälde von Johannes Vermeer und seinen gleichgesinnten Malern.

In den zwei Semestern des Masterstudiums wurden mehr als 30 verschiedene Ideen für die Neugestaltung von Alltagsgegenständen diskutiert, umgeworfen, getestet, hergestellt, verworfen und realisiert. Fast alle Werkstätten wurden während des Prozesses besucht und waren beim Machen dabei: Metallwerkstatt, Holzwerkstatt, Siebdruckwerkstatt, Kunststoffwerkstatt, Lackierwerkstatt, Nähwerkstatt, CNC-Werkstatt. Rückblickend auf diese Erfahrung wird die große Verantwortung eines Designers, der für den Alltag der Menschen entwirft, immer deutlicher. „Extra Ordinary“ wird in Zukunft als wichtige theoretische Grundlage und Leitlinie für die weitere Karriere als Designer dienen. In naher Zukunft wird es viele weitere Erinnerungen, Momente und Erlebnisse des täglichen Lebens, die übersehen wurden, in Form von Objekten neugestaltet werden, die die Menschen an die Wärme unbedeutender Alltag erinnern.





Quellenangabe

S22 1-2; S23 3-4; S24 1; S25 2-3; S26 1-3; S27 4; S28 1; S29 2-12: Yuhang Ke;
S30 1: DELL Group;
S30 2; S31 3; S32 1-2; S33 3-5; S34 1; S35 2-11: Yuhang Ke;
S36 1: rutschen24.de;
S36 2; S37 3; S38 1-3; S39 4; S40 1-2; S41 3-10; S42 1-2; S43 3-4; S44 1-2; S45 3-5; S46
1-2; S47 3; S48 1; S49 2-4; S50 1; S51 2-11; S52 1; S53 2; S54 1-3; S55 4; S56 1; S57 2-3;
S58 1; S60 1; S61 2-3; S62 1-2; S63 3-5; S64 1; S65 2; S66 1-3; S67 4-5; S68 1; S69 2-5; S70
1; S71 2; S72 1; S73 2-4; S74 1; S75 2-11, S761-2; S77 3-8; S78 1; S79 2-3; S80 1; S81 2; S83
1; S84 1; S86 1: Yuhang Ke

Betreuung

Prof. Axel Kufus
WM Martin Beck
Prof. Holger Neumann

Dokumentation

Extra ordinary
Master Arbeit
unter dem Master Projekt: Make!?

Ke, Yuhang
Produkt Design
MA, 2. Semester

Master Projekt
Sommersemester 2021
Design Fakultät, UdK, Berlin

Extra ordinary
Modul 2, Abschluss Dokumentation
unter dem Master Projekt: Make!?

Herzlichen Dank

Prof. Axel Kufus, WM Martin Beck, Prof. Holger Neumann, Julia Kunz, Dorothee War-
ning, Lilli Kern, John Lörinci, Julius Führer, Ben Seidel, Ferdinand Hübner, Hendrik, Fan-
ny, Petra Akrap, Mattias Gschwendtner, Marcel Wältring, Matthias Kuhl-Varlet, Xiaxia
Sun, Jinjun Liu, Weiye Lu, Dong Liu, Xueqi Huangfu, Xiao Chi

"Thank you, Vermeer!"