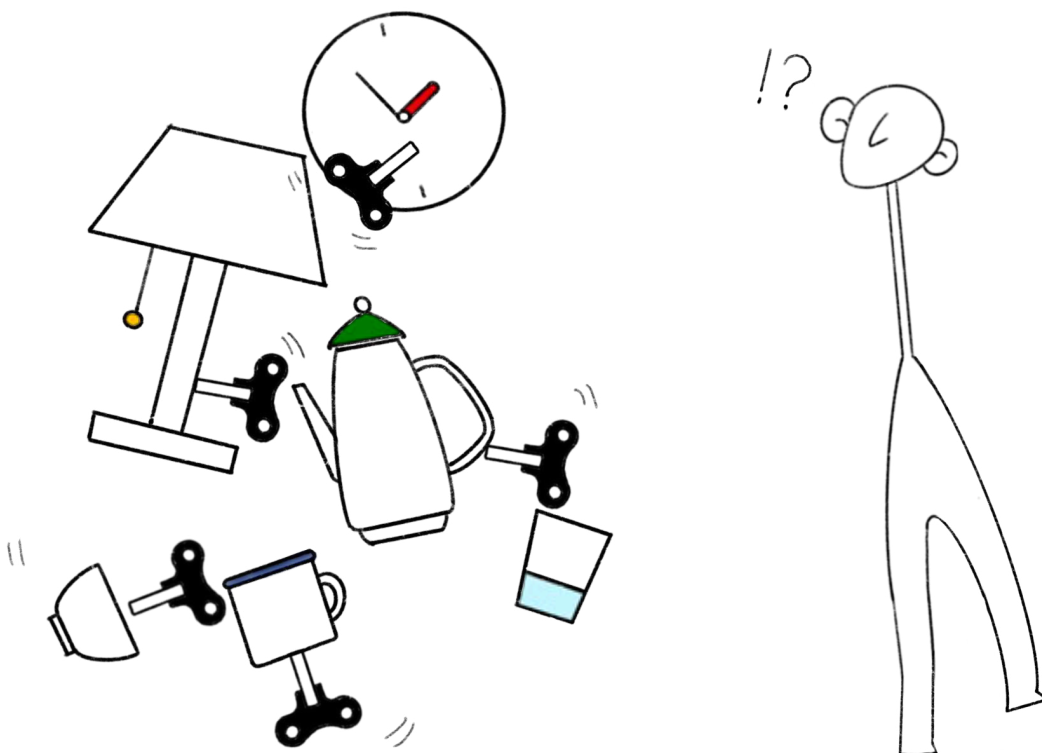


Master Thema 2020/21: Make!?

# Extra ordinary

Sorry we missed you.



Ke, Yuhang  
Produktdesign  
MA, 1. Semester

Prof. Axel Kufus  
Prof. Burkhard Schmitz  
M.A Anja Lapatsch  
M.A Annika Unger

Masterprojekt Modul 1  
Dokumentation, Exposé  
Wintersemester 2020/2021  
Design Fakultät, UdK, Berlin

"When you seeing an Object, you make so many assumptions about that object, in seconds. What it does, how well it's going to do it, how much it should cost. The object testifies to the people that conceived it, developed it, manufactured it. Ranging from issues to forms, to materials, to architechure... to how it connects to you, how you touch it, how you hold it. **Every object, intentional or not, speaks who put it there.**" <sup>1</sup>

## Einleitung

Dieses Masterprojekt ist eine Erweiterung und Weiterentwicklung des Hauptthemas des Jahres: Make! Es konzentriert sich auf die Diskussion von Alltagsgegenständen, die Beziehung zwischen Menschen und ihnen und die Rolle, die Designer darin spielen. Im Modul 1 des Masterprojekts wird hauptsächlich die Sammlung der Inputs für das Projekt, die Festlegung der theoretischen Grundlage und Forschungsrichtung, die Darstellung eigener Haltungen und die anschließende Entwicklung von Prototypen abgeschlossen. Mit der kontinuierlichen Weiterentwicklung der Technologie wurden unzählige Objekte entworfen und hergestellt, die es in unserem Leben schon lange gibt. Obwohl sich die Welt der Objekte immer noch ständig weiterentwickelt, haben viele frühere analoge Objekte und Menschen immer noch ganz enge Verbindungen. Es ist nur so, dass diese Verbindung von Menschen ignoriert wird. In den Niederlanden brachte der Maler Johannes Vermeer vor mehr als zweihundert Jahren Alltagsgegenstände und Szenen durch das künstlerische Medium: Ölmalerei zu den Menschen. In diesem Masterprojekt wird diese vernachlässigte, aber sehr wichtige Verbindung zwar durch Design zu den Menschen zurückgebracht. Als Entwicklungsstrategie dieses Masterprojekts werden diese ordinary Objekte auf extraordinary Weise ausgemacht, und das Verhalten, die Situation und die Gefühle, die durch dieses Außergewöhnliche dargestellt werden, sind Aber ein extra ordinary Element, das in unserem Leben leicht zu übersehen ist.

Diese Dokumentation wird hauptsächlich in drei Teile unterteilt: Design Thinking, Festlegung eigene Perspektive und 1. Objektentwicklungsphrase. Im Teil des Design-Denkens werden alle theoretischen, künstlerischen und gestalteten Inputs in Übereinstimmung mit der drei unterschiedlich, aber eng miteinander verbundene Dimensionen: Unbemerkten Welt der Objekte (von der Objekte Seite), If you know how read it. (von der menschlichen Seite), Objekt Maker (von der Designer Seite) Der gesamte Denkprozess von Master Projekt wird in dieser Dokumentation in Form von Miro Mind Mapping gezeigt. In 1. Objektentwicklung wird die sogenannte Objektentwicklung-Strategie „Learning by making“ angewendet. Mit der Frage, wie die Erinnerungen, Szenen oder Gefühle von Alltag auf besondere Weise dargestellt werden können, wurden diese Alltagsgegenstände auf verschiedene Weise neugestaltet: z.B. durch Disfunktionalisierung, Kombination, Transformation, Neues Feature usw. In einer ausreichenden Anzahl von Prototypen und -tests können vernünftiger und bessere gefunden werden, um das Konzept: extra ordinary auszudrücken. In Exposé wird zunächst die Arbeit für Modul 1 zusammengefasst, ein klares und definitives Ziel für das gesamte Masterprojekt und der Vorhaben für das Masterprojekt Modul 2 festgelegt.

6 **Unbemerkte Welt der Objekte**

14 **If you know how to read it.**

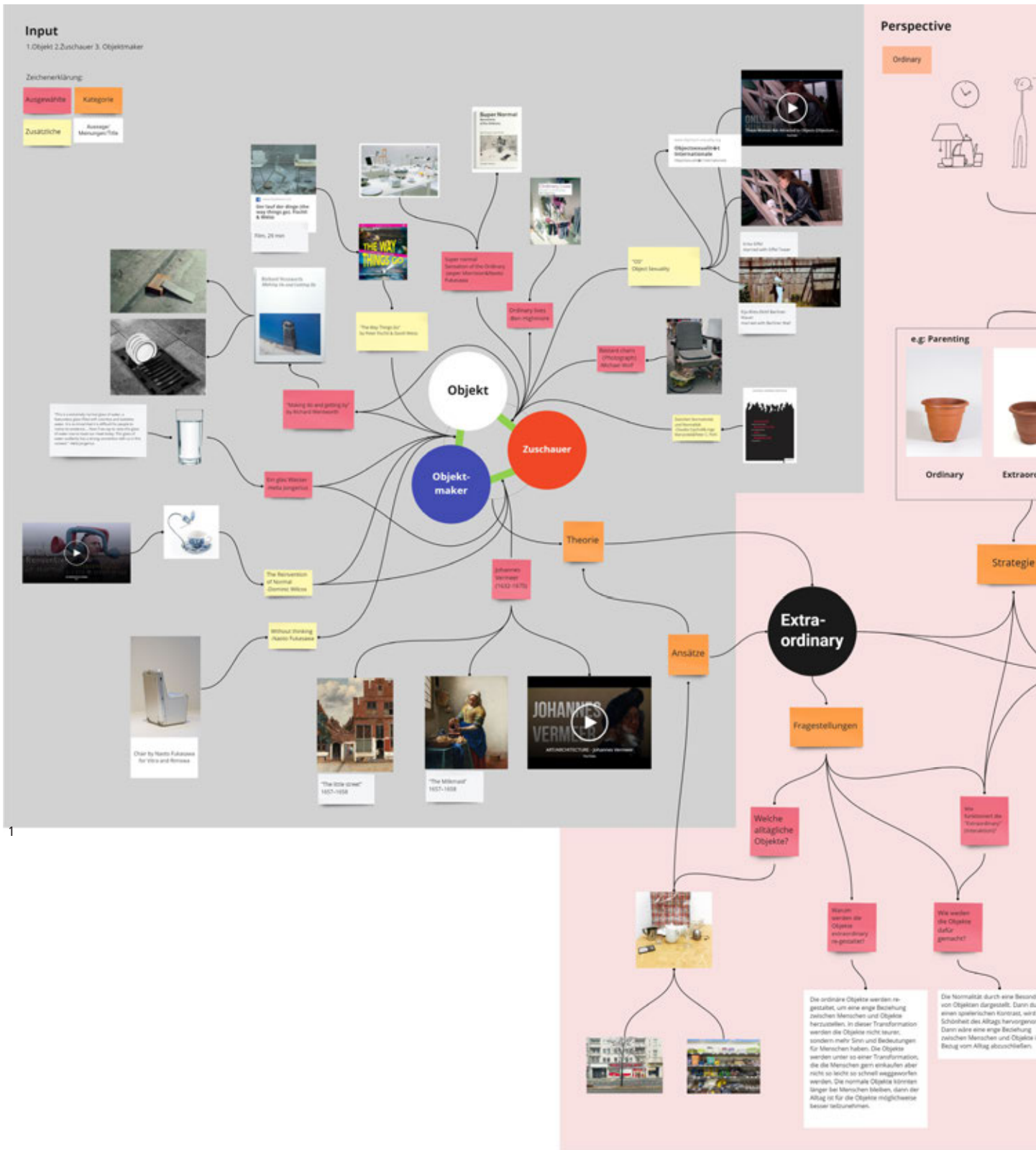
26 **Objekt maker**

32 **Extra ordinary**

36 **Learning by making**

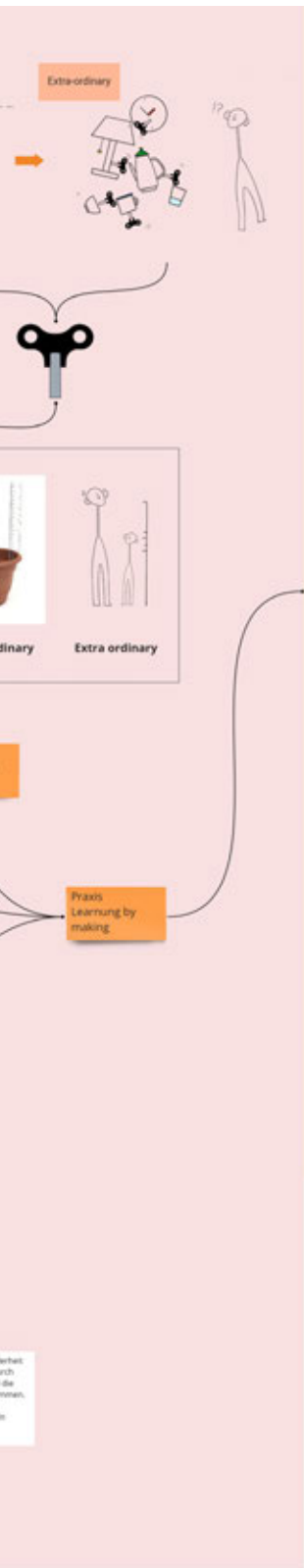
70 **Exposé**

74 Quellenangabe  
Informationen

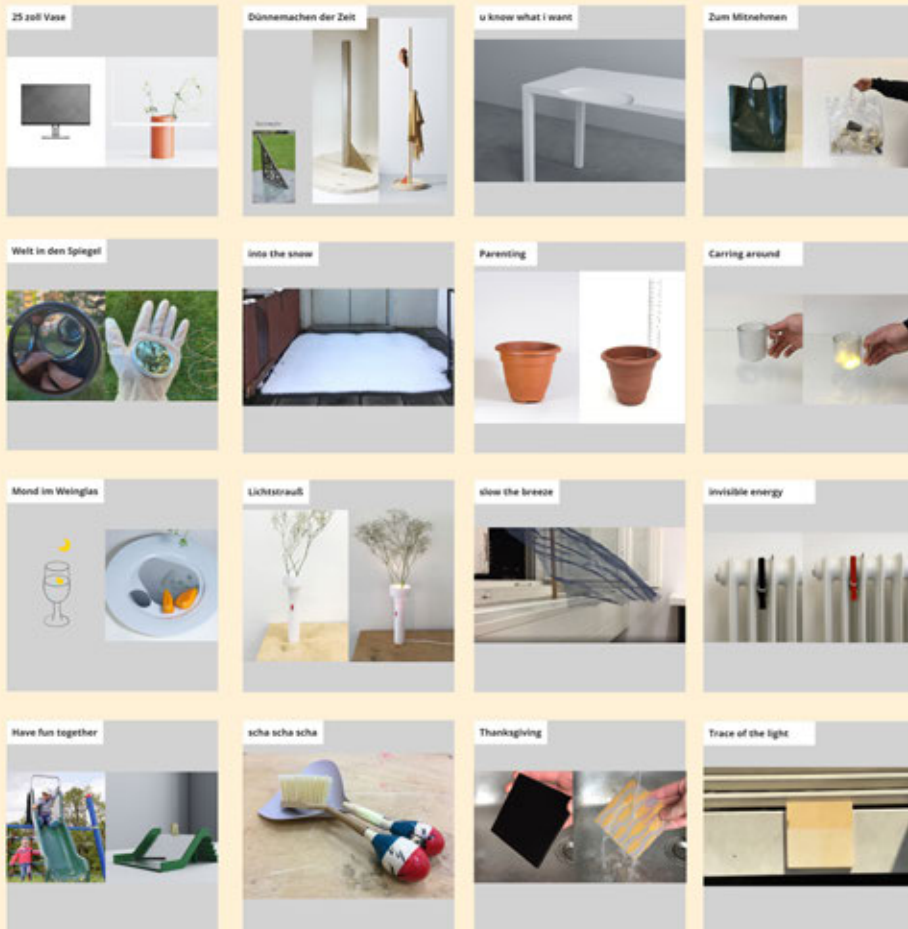


1  
Mind Mapping für das Masterprojekt Modul 1 auf online mapping Plattform Miro. Es wird nach der Grundfarbe von Input, Perspektiven, Output gliedert. (Zeit Tag: 20.01.2021)

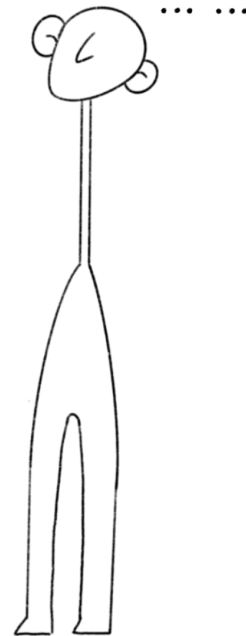
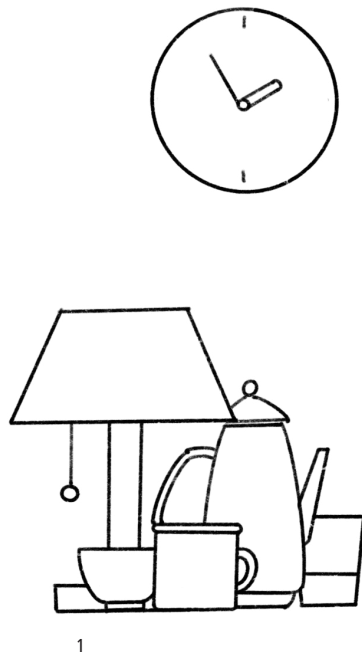
Der Input wird als theoretischer Teil dieser Dokumentation aus 3 Dimensionen: Objekt(Unbemerkte Welt der Objekte), Zuschauer(If you know how to read it.), Designer(Objekt Maker) weiter gliedert.



## Output



## Unbemerkte Welt der Objekte



In unserer Umwelt gibt es vielzählige Objekte, die zum alltäglichen Leben gehören und demnach nicht weiter auffallen, da sie bereits über lange Zeit ihren angestammten Platz haben. Die meisten dieser Objekte sind gewöhnlicher Natur, spiegeln jedoch das Ruhige und Gewöhnliche wider, das jedem Menschen permanent begegnet. Entsprechend gibt es eine beinahe unsichtbare Verbindung zwischen Mensch und Objekt, die sich immer wieder neu konstituiert. So stellt sich die Frage, wie diese Beziehung entsteht und was sie ausmacht.

Alltägliche Gegenstände wie Wecker, Hausschuhe oder Kaffeemaschinen haben vielzählige unterschiedliche Designs, die einen direkten Einfluss auf die Wahrnehmung derselben haben. Auch lassen sich durch unterschiedliche Darstellungen bzw. Formen von Gegenständen Räumlichkeiten auf verschiedenste Art und Weise ausschmücken, was einen direkten Einfluss auf das Alltagserlebnis mit sich bringt.





2



7

3



4

2

Allgegenstände von dem Laden  
Ich habe viele billige Objekte gekauft.  
Die kosten mich nur ungefähr 7 Euro. Ich  
weiß nicht, warum ich diese Dinge kaufen  
möchte. Ich denke nur, dass diese Objekte  
eine Gemeinsamkeit haben. Sie sind bil-

lig, einfach herzustellen und eigenständig,  
aber immer von uns unterschätzt und  
ignoriert.

3,4

Das ist ein Laden in Moabit Berlin, das  
normale Haushaltsmittel verkauft. Werk-  
zeuge, Snacks und Schreibwaren usw.  
sind verfügbar. Die Produkte hier sind bil-  
lig und oft ohne Markennamen.





1  
Die Ecke in einer Küche.

Es ist ein oft unterschätztes Phänomen, dass sich die Gegenstände in unmittelbarer 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.

*„[...] 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.“<sup>1</sup>*

Entsprechend haben jene alltäglichen Gegenstände zwar ihre Daseinsberechtigung, jedoch heben sie sich nicht besonders hervor, sodass ein Tisch ein Tisch bleibt und ein Blumentopf ein Blumentopf. Entsprechend existieren diese nur um ihrer selbst Willens in einer Sphäre der Normalität. Dasselbe 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.

*„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.“<sup>2</sup>*

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

*„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.“<sup>3</sup>*

Zwar verändern sich die einen umgebenden Gegenstände stetig – wie beispielsweise durch auftretende Flecken oder Abnutzungserscheinungen – 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 unser aller Umgebung und beeinflusst diese oft unbemerkt, sodass beinahe von Ignoranz gesprochen werden könnte. Dass sich dieser Umstand irgendwann verändern könnte, ist allerdings nicht anzunehmen.

<sup>1</sup> Morrison, Jasper & Fukasawa, Naoto: *Super Normal, Sensation of the Ordinary*, Zürich, Lars Müller Publishers, 2007

<sup>2,3</sup> Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, §71, *Der zeitliche Sinn der Alltäglichkeit des Daseins*.



1

### Alltag, Alltag, Alltag

*„Things act on us (affect us, entice us, accompany us, extend us, assist us) and we act on things (make them, break them, adjust them, accredit them with meaning, join them together, discard them). There seems to be a symbiotic relationship between them and us; a mutually constituting interaction between people and things. The osmosis between the thingly and the creaturely would suggest that we shouldn't start out by privileging the one over the other.“<sup>4</sup>*

Laut Ben Highmore ist die Beziehung zwischen Alltagsobjekten und dem Menschen bidirektional. Menschliche Verhaltensweisen, Er-

eignisse und Rituale wie Schminken, Kaffee kochen, Musik spielen usw. können nicht ohne die Teilnahme von Objekten durchgeführt werden. Zudem können diese Handlungen nur durch das Zusammenspiel von Mensch und Objekt vervollständigt werden. Sie machen das alltägliche Leben aus. Das Wort Alltag gehört also nicht nur dem Menschen, sondern auch dem Objekt. Andersherum sind Objekte ebenso Zeugen des menschlichen Seins. Unter Miteinbezug der Zeit hat sich die Beziehung zwischen dem Objekt und dem Menschen zu einer Geschichte entwickelt, die beiden Teilhabern anhaftet. Diese Geschichte kann emotional, sozial und kulturell sein. Dies zeigt, dass dem täglichen Leben nicht auf leichte Art und Weise Objekte oder

10

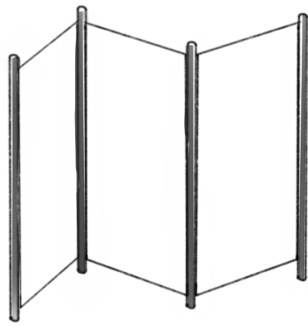
1

Dies ist ein Foto des Bücherregals einer jungen Chinesische Frau, die in Shanghai mietet. Sie glaubt, dass all die verschiedenen täglichen Gegenstände im Regal Spuren und Beweise ihres harten Lebens in Shanghai sind.

Das Foto stammt aus dem Forschungsteil meines Bachelor Abschlussprojekts in Shanghai China im Jahr 2016.

4

Ben Highmore, *Ordinary Lives: Studies in the Everyday*(Buch)



2

11

Menschen hinzuzufügen sind, da es sich hierbei um ein komplexes Phänomen handelt. Obwohl diese Verbindung zwischen Mensch und Objekt oft nicht bedacht wird, hat sie doch einen starken Einfluss auf das Tägliche. Jegliche Veränderungen in dieser Beziehung wirken sich auf das tägliche Leben sowie auf Gefühle und Wahrnehmungen aus. Diese Kraft ist dermaßen einflussreich, dass sie sich nicht ändern lässt, selbst dann, wenn das Objekt nur unbewusst in Erscheinung tritt. So kann ein Objekt beispielsweise nicht mehr vorhanden sein, jedoch nach wie vor einen Einfluss auf das eigene Leben haben – dies kann ebenfalls zu einer gewissen Ehrfurcht führen.

2

Unbemerkte Welt der Objekte

## Super Normal

*An object can be Super Normal by being so extremely normal that its presence is taken entirely for granted, or it can take trating all quality on normality and seek to go beyond it by "concentrating all quality on normality," a kind of distllled, concentrated form of nomality or summary of everyone's expectations of an object.<sup>5</sup>*

2006 organisierten die Designer Jasper Morrison und Naoto Fukasawa diese Super Normal Ausstellung in der Axis Gallery in Tokio, Japan. Für diese Ausstellung sammelten die beide Designer die alltäglichen Gegenstände, von denen sie glaubten, den Super Normal repräsentieren könnten. Sie haben keine genaue Definition von Super Normal festgelegt, sondern durch die Sammlung der Objekte das Konzept vorzustellen. Sie glauben, dass die Ausstellung ein geeignetes Medium ist, um die Aufmerksamkeit der Menschen auf diese Alltagsgegenstände zu lenken und sie dann dazu zu bringen, die Existenz dieser gewöhnlichen Gegenstände zu spüren. Wenn Leute mit Fragen zum Wort Super Normal in diese Ausstellung gehen und

diese vertrauten Objekte sehen, werden sie sofort erkennen: "Ah, dieses Ding ist doch super normal. Es ist so normal, dass ich es schon lang darauf achte." Durch den Aggregationseffekt der Ausstellung wird die Normalität dieser Alltagsgegenstände offensichtlich hervorgehoben und gestärkt. Für das Publikum bemerkten sie die Existenz dieser gewöhnlichen Objekte und begannen, über die Bedeutung dieser Objekte in ihrem täglichen Leben nachzudenken.

*It is very hard to understand, fundamentally, whether Super Normal is an oxymoron(super versus normal) or an absolute superlative(the greatest degree of normality possible, "normality" in its ontological form, its quintessential perfection). The objects selected by Fukasawa and Morrison are, indeed, all oxymoronic and superlative: they push the norm to the boundaries of the possible and at the same time introject a sort of paradoxical coincidentia oppositorum. By making them so "normal" they aren't normal any more, they become both "normal" and "exceptional" at the same time.<sup>6</sup>*

1

Super Normal (Ausstellung)  
Jasper Morrison, Naoto Fukasawa  
2006  
Foto: Atsushi Nakamichi,  
Nacása & Partners Inc.

5

Jasper Morrison  
Morrison, Jasper & Fukasawa, Naoto:  
Super Normal, Sensation of the Ordinary,  
Zürich, Lars Müller Publishers, 2007

6

Silvana Annicchiarico  
Morrison, Jasper & Fukasawa, Naoto:  
Super Normal, Sensation of the Ordinary,  
Zürich, Lars Müller Publishers, 2007







## If you know how to read it.

### "Every object tells a story."

Das Dasein jedes Objekts ist einzigartig, entzieht sich jedoch einer genaueren Interpretation. Zwar können Funktion, Farbe, Material und viele weitere Faktoren benannt werden, jedoch ändert dieser Vorgang nichts an der Daseinsstruktur des Gegenstandes. Ein elementarer Faktor ist an dieser Stelle die Hintergrundgeschichte, was anhand zweier Beispiele gezeigt werden soll:

### Zahnstocher

*„[...] this particular toothpick is like a Japanese toothpick and but obviously it's manufactured for sale in the US. What's interesting about it is, it's kind of the evolution of a type of object that happens over many years. You'll notice that the end of it. The Tip of it is serrated so you could break it off. This is like to signify that it was used. But it also creates a tiny rest for the toothpick. Obviously, Japanese sale this toothpick, because they have this specific culture context with that kind of functionality make sense. They may not be used that way all in US, but I was fascinating about these little stories, that get in bed in an object.”<sup>7</sup>*

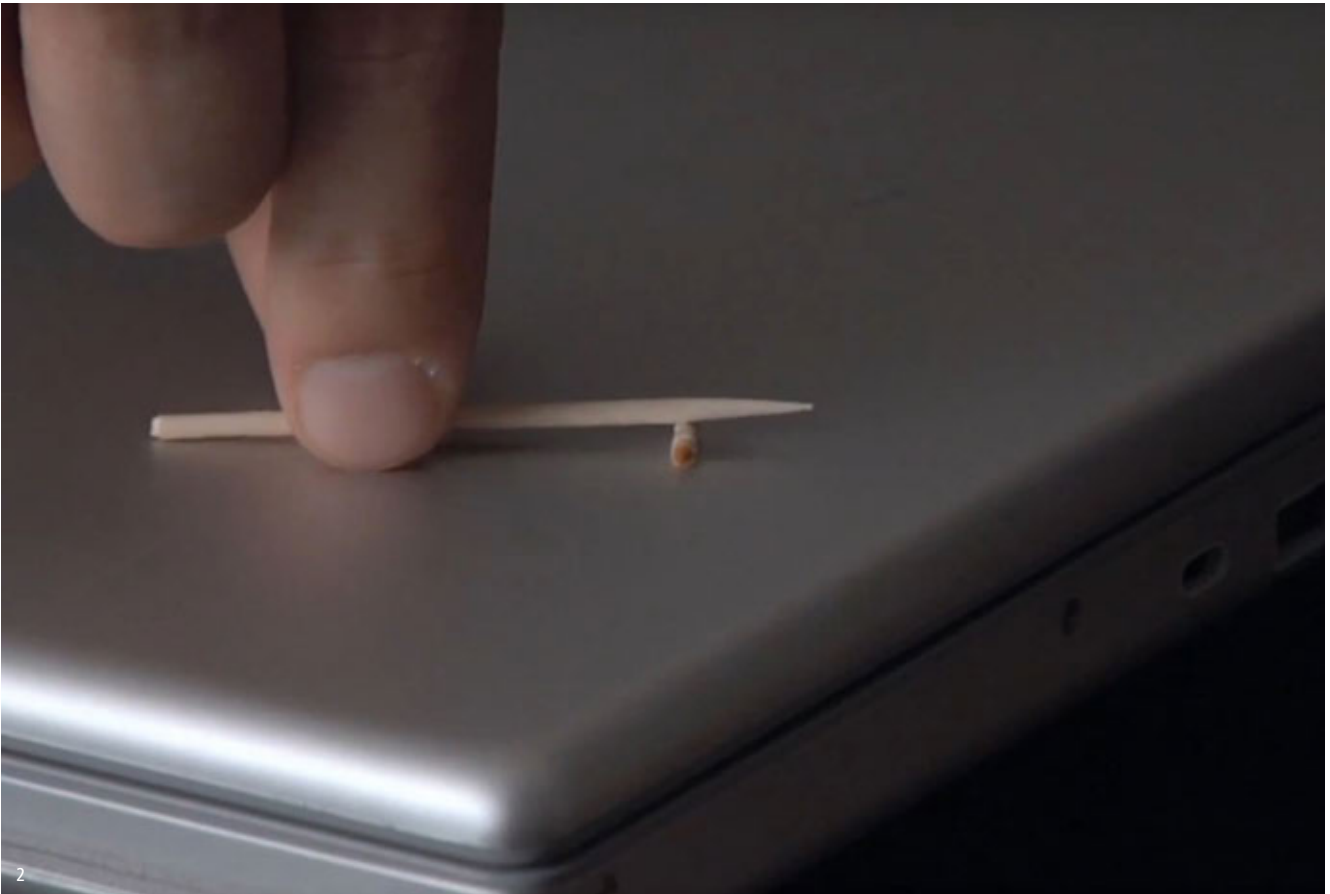
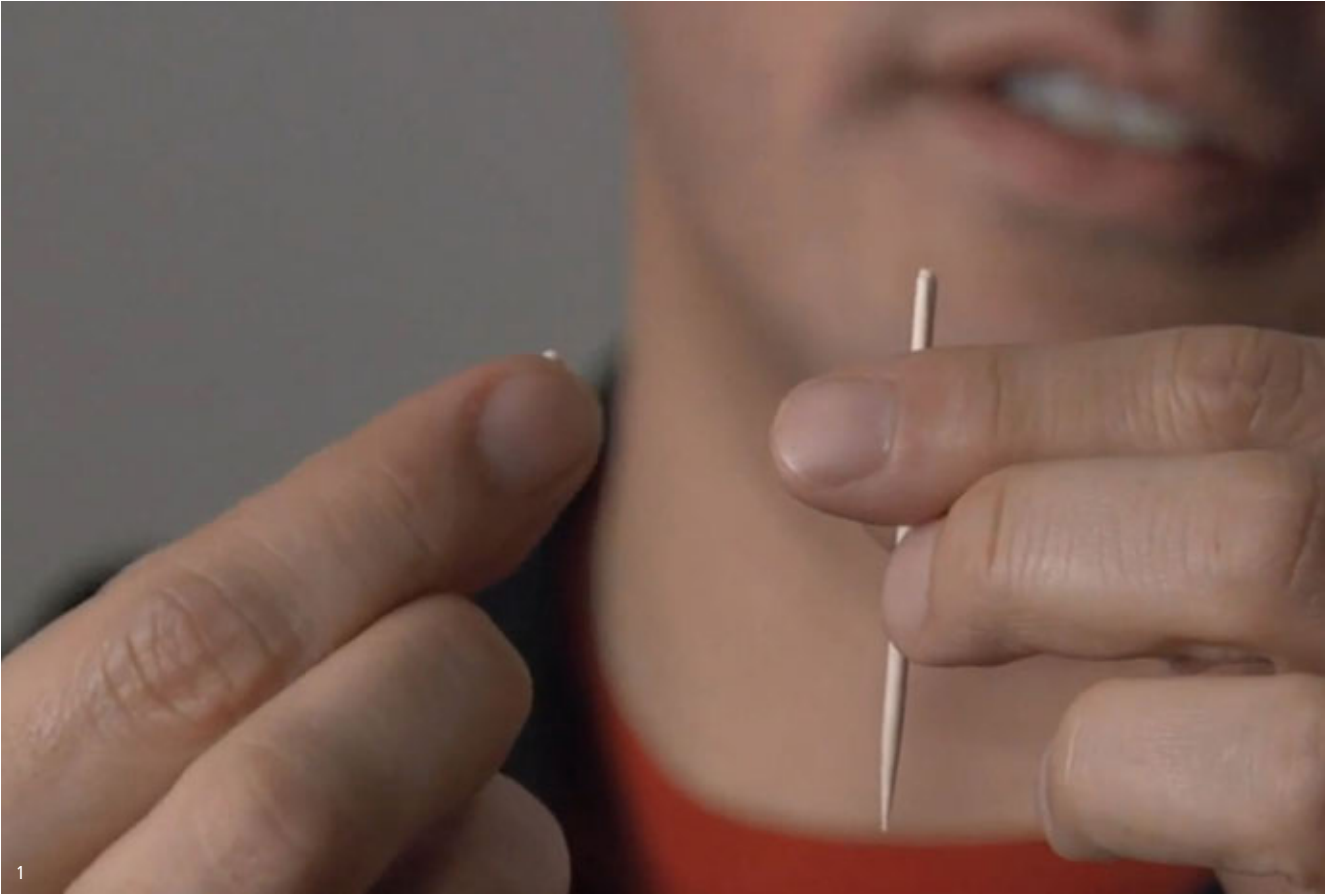
1,2

Die Unterseite des Zahnstochers ist gebrochen, was darauf hinweist, dass der Zahnstocher verwendet wurde. Der gebrochene Boden bietet Platz für Zahnstocher

Andrew Blauvelt  
im Dokumentarfilm: Objectified  
Gary Hustwit  
2009

7

Andrew Blauvelt  
Design Curator von Walker Art Center,  
Dokumentarfilm: Objectified



Entwurf: OI – Design for a post-anthropocentric shift

## **Emotionale Technologie**

We are learning that we love each other.

Hauptseminar: Decarb - CO<sub>2</sub> Neutrale Materialien

## **Sojaverbundstoffe**

upcycling inside a Café

Transformers - changing and reshaping through design

## **The Power of Ordinary**

insignificant, inspiring, powerful

Hauptseminar Technologie:

## **Staffellauf nach Da Vinci**

Konstruktion ohne Schraube im Möbelbau

Mastert Hauptseminar Technologie:

## **Analoge Interaktion**

Without electricity

Master Thema 2020/21: Make!?

## **Extra ordinary**

Sorry we missed you.

1



2

### Ein kleiner Test

Ein paar Freunde hatten dieses Thema der vernachlässigten Alltagsgegenstände in Frage gestellt. Sie dachten nicht, dass sie Objekte in ihrer Umgebung ignorieren würden, sondern dass sie die winzigen Details wahrnehmen würden. Um zu testen und zu überprüfen, ob die von mir gesetzten Voraussetzungen und das soziale Phänomen real sind, wurde während meines Studiensemesters ein kleiner Test durchgeführt. Ich habe buchstäblich die offizielle Schrift der Berliner Verkehrsbetriebe (BVG) gekauft: Varianten, die gemeinsame Schrift von FF Transit. Obwohl diese Schrift nur eine neutrale Serifenlose ist, ist diese Schrift in allen Ecken der Stadt Berlin präsent. Jeden Tag se-

hen und lesen Menschen diese Schrift, gewollt oder ungewollt. Wer in Berlin lebt oder auch nur zu Besuch nach Berlin kommt, kommt daran nicht vorbei. Reading Master in Berlin war für mich eine sehr gute Gelegenheit, dies ein wenig zu testen. Entsprechend der tatsächlichen Abstände und Zeilenabstände dieser Schrift in den Straßen Berlins wurde diese Schrift in allen meinen Dokumentationen, Präsentationen im Anpassungsstudium und Masterstudium der UdK verwendet. Ich wollte sehen, ob jemandem die Schriftart dabei auffällt, um festzustellen, ob die Leute Details in alltäglichen Dingen bemerken. Und es stellt sich heraus, dass nicht eine einzige Person das Detail bemerkt hat. Daraus ergibt sich eine Fragestellung: Warum bemerken die Leute dieses Detail nicht, das ihnen sehr vertraut ist, und wie kann ich die Leute dazu bringen, dieses Detail auf natürliche Weise zu bemerken? Vielleicht fehlt hier eine Schlüsselvariable: der Kontext, der für die Gestaltung von Alltagsgegenständen entscheidend sein wird.

17

2

"Transit FF" Verwendung Merkblatt von Metadesign für Berliner Verkehrsbetriebe(BVG) und Flughafen Düsseldorf.



1

### Transit FF&BVG&Berlin

Die Schriftart Transit FF wurde von Erik Spiekermanns Designstudio Metadesign für die Berliner Verkehrsgesellschaft (BVG) entworfen und wird als offizielle Schrift des öffentlichen Nahverkehrs in Berlin verwendet. In Berlin lebende Menschen sehen diese Schrift jeden Tag viele Male, sodass diese symbolhaft sowie repräsentativ für das Personentransportunternehmen steht. Zudem wird die Schriftart mit Heimat, Alltag und Zeitgeschehen in Berlin verbunden. Selbst für diejenigen, die nur kurze Zeit in Berlin verweilt haben, ist diese Schrift in gewissem Sinne ein Symbol für Berlins Nahverkehr geworden, was eine Faszination auslösen kann.

1

Der Bahnsteig in der U-Bahn Station  
Zoologische Garten

# Extra ordinary

## Sorry we missed you.

2

### Das Puzzle des Kontexts

Wenn ich den Titel dieser Dokumentation in die Farbe des Berliner U-Bahnsteigs ändere, wird der Titel plötzlich zu einer U-Bahnstation. Und diese Schrift hat die Bedeutung des Berliner Stadtverkehrs wieder erhalten. Offensichtlich werden in meinen Dokumentationen und Präsentationen die offiziellen Schriften der BVG verwendet und es besteht keine direkte und effektive Verbindung zum Betrachter. Er ist nur eine für BVG entwickelte Schriftart, die für die Verwendung in verschiedenen Leuchtkästen geeignet ist. Wenn wir weiterhin die Konsequenz dieses Tests beobachten. Und wenn wir weiterhin die Konsistenzen dieses Tests beobachten, könnten wir etwas ganz Besonderes entdecken. Wenn der Betrachter weiß, dass diese Schriftart die an der häufigsten verwendeten Schriftart in der Stadt Berlin ist. Es wird sich festgestellt, dass sich unter diesem Kontext die Beziehung zwischen Menschen und solches Layout wieder geändert hat: Die Dokumentationen und Präsentationen meines Masterstudiums an der Universität der Künste in Berlin werden aus der Schrift, die am normalsten ist, überall in Berlin zu sehen ist. Plötzlich entsteht ein

sehr geeigneter Kontext. Zwischen mir und diesen Dokumentationen und Präsentationen wurde eine enge Verbindung hergestellt. Dieser kleine Test belegt die entscheidende Rolle, die der entsprechende Kontext im Zusammenhang zwischen Menschen und Gegenständen spielt. Plötzlich wurde dies ein eigenständiger Kontext. Zwischen mir und diesen Dokumentationen und Präsentationen wurde eine enge Verbindung hergestellt. Dieser kleine Test belegt die entscheidende Rolle, die der entsprechende Kontext im Zusammenhang zwischen Menschen und Gegenständen spielt.

2





1



2



3



4

1,2,3  
The bastard chair (Fotografie)  
Fotograf: Michael Wolf  
2013

4,5,6  
Informal Seating Arrangements  
(Fotografie)  
Fotograf: Michael Wolf  
2014



5



6

### Informal Seating Arrangements & Bastard Chairs

"Informelle Sitzordnung" und "Bastard Chair" sind zwei Fotoprojekte des deutschen Fotografen Micheal Wolf. Diese beiden Fotografie Sammlungen konzentrieren sich hauptsächlich auf Stühle in den Gassen von Hongkong, China. Was er mit der Kamera festhielt, war kein gewöhnlicher Universalstuhl, sondern ein ganz besonderer Stuhl. Diese Stühle waren ursprünglich Plastikstühle, Rattanstühle, Sessel, Hocker, Barstühle oder Bürostühle usw. Dann werden diese Stühle wiederholt mit verschiedenen verfügbaren Materialien repariert, die im täglichen Leben zu finden sind, wie Ziegel, Seile, Eisendrähte, Taschen und so weiter. Jeder Stuhl wird zum Inbegriff des täglichen Lebens seines Makers, repräsentiert die aktuelle Situation des lokalen Lebens und spiegelt die Spuren des Lebens wider, die auf diesem Stuhl geschehen sind. Jeder Stuhl erzählt die Geschichte seines Makers und jeder Stuhl hat ebenfalls seine eigenen Eigenschaften.

*"The chairs themselves, as well as looking visually fascinating, portray the thriftiness and conscious efforts of the Chinese to never let materials go to waste."*<sup>8</sup>

Dies ist ein gutes Beispiel. Es bietet uns die Möglichkeit, die spontanen Reaktionen von Menschen auf Objekte zu beobachten. Sitzen ist eines der grundlegendsten Bedürfnisse der Menschen im täglichen Leben. Wenn die Sitzbedürfnisse von Menschen vorübergehend und zufällig auf einen Stuhl stoßen, kann der Stuhl neu, alt, kaputt oder repariert sein. Die Menschen verwenden spontan alle verfügbaren Materialien, um einen geeigneten Stuhl zu machen, der für aktuelle Szenarien und Situationen. Es gibt keine Formbeschränkung, keine Farbanforderung und kein festes Material. In diesem Fall können wir deutlich sehen, wie Menschen auf das ordinäre Objekt wie einen Stuhl reagieren. Offensichtlich ist die Beziehung zwischen diesen Stühlen und ihrem Hersteller viel enger als die von Universalstühlen. Kann das Machen des Stuhls zu dieser Zeit als ein Design verstanden werden, das den Menschen in gewissem Sinne am nächsten kommt?

8

Aussagen von Micheal Wolf in einem Interview.



**Someone made that and leave it only for you.**

Wenn wir den Beobachtungsbereich weiter ausbauen, werden wir uns nicht nur auf die Stühle in den Gassen von Hongkong, China beschränken, sondern uns auf alle Objekte in unserer Umgebung konzentrieren. Wir können feststellen, dass die Interaktion zwischen Menschen und Objekten die ganze Zeit stattfindet, solange wir unsere Augen öffnen und sorgfältig beobachten. Der britische Künstler Richard Wentworth hat in seiner Fotosammlung "Making do and Getting by" Bilder von "interessanten" Objekten gesammelt, die er seit fast 20 Jahren auf den Straßen der Welt gefunden hat. Er definierte diese Objekte als "As found", da die aus Objekten zusammengesetzten Szenen und Umgebungen zufällig auf der Straße angetroffen und mit der Kamera abgenommen wurden. Er glaubt, dass auf seinen Fotos die Objekte von jemandem in dieser Umgebung auf eine Weise hergestellt werden, die für ihn sehr attraktiv ist. Es ist, als ob jemand dies absichtlich gemacht hätte, um ihm die Situation zu zeigen.

*"[...]This (P2) is somebody saying 'I have found this and I wish you to re-find it. I'm the passer-by, I found it... The Temptation is to think, 'Somebody knows I'm coming out and they placed the tomato under there! (P6)'"*<sup>9</sup>

Auf diesen Fotos von ihm stellte ich fest, dass sich meine Rolle geändert zu haben scheint. Ich wurde ein Betrachter dieser von Richard Wentworth entdeckten Objekte, und der Maker dieser Objekte oder Situation war der Designer. Sie versuchen, durch diese Objekte und die Situation, aus denen sie bestehen, zu kommunizieren. Es ist, als würde jemand aus Objekten ein Rätsel bauen und es mir dann überlassen, es zu lösen. Wenn ich ein Zuschauer bin, stehe ich einem erfahrenen "Designer" gegenüber. Er muss nur einige Objek-

1-8&9

"Making do and getting by"

Fotografiesammlung

von Richard Wentworth

2016



1



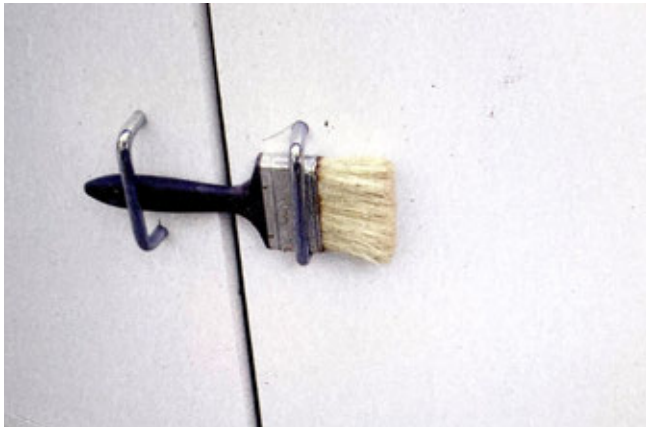
2



3



4



5



6



7



8



te verwenden, die überall im Leben zu sehen sind, um ein "Design" zu schaffen, das ausreicht, um mich anzulocken. Und oft erfordern diese "Entwürfe" keine Überlegung, sondern sind eher unbewusste Entscheidungen. Als Designer kann ich anhand dieser Ergebnisse vom Make beobachten, wie die Menschen auf bestimmte Objekte reagieren. Dieser gesamte Mechanismus entspricht fast genau dem Design. Um zu untersuchen, welche Art von Design für die Menschen leichter zu verstehen ist, wird eine ständige Beobachtung wie Richard Wentworth eine große Rolle spielen. In dieser Masterarbeit habe ich auch versucht, diese Makers von anderen Menschen in meiner täglichen Umgebung sorgfältig zu beobachten.

### Spitze des Eisbergs

Es gibt einen sehr interessanten Punkt im Design: Menschen werden das Produkt niemals so verwenden, wie es das Design vorsieht. Unabhängig davon, wie besonderen Einschränkungen Objekte bei ihrer Gestaltung unterliegen, wie z. B. Bürostühle, Kleiderbügel, Regentiefel usw., können Menschen die Existenz und Verwendung dieser Objekte immer spontan entdecken. Dieses "unerwartete" spontane Maken war in dem bestimmten Kontext und Umgebung oft so gut geeignet, dass man einfach überrascht ist, wenn er das sieht: "Das ist so perfekt!" Aber der Autor vom diesen Maken wird dir sagen, wenn du ihm fragst, dass er nie darüber nachgedacht haben, warum er Objekte auf diese Weise verwendete. Dies ist eine Aktion ohne Überlegung. Es ist, als ob die Menschen die Beziehung zwischen Objekten, Umgebungen und Situationen bereits kennen. Sie müssen nicht so lange nachdenken wie ein Designer, um eine Entscheidung zu treffen. Für die Menschen ist diese unbewusste Entscheidung derzeit die bequemste. Wenn wir als Beobachter in eine bestimmte Umgebung und einen bestimmten Kontext eintreten, werden wir feststellen, dass die spontanen Reaktionen der Menschen auf Objekte im täglichen Leben so vernünftig sind.



1



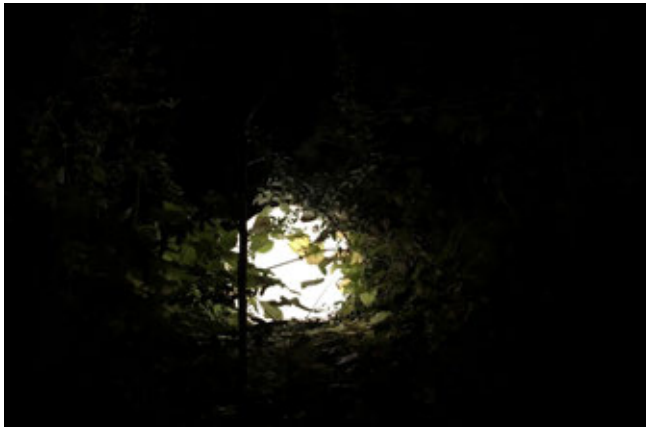
2



3



4



5



6

25



7



8





1

## Objekt maker

### Ein Glas Wasser

Aus der vorherigen Diskussion sind das Sein von Alltagsobjekten und die inhärente Verbindung zum Menschen bekannt. Perspektivisch wird dieser Zusammenhang in Form eines oder mehrerer Phänomene (Geschichte) gezeigt. Diese Geschichte spielt sich zwischen dem Menschen und dem Objekt ab und bleibt ausschließlich in diesem Mikrokosmos bestehen. Die Verbindung beruft sich auf einen starken Einfluss und steuert das Außergewöhnliche von Objekten und Gefühlen hinsichtlich des täglichen Lebens. Oft bleibt das Sein der Alltagsobjekte unbemerkt, auch wenn sich eine bereits geschlossene Verbindung zum Objekt nicht verändert hat. Könnte der Mensch also eine aktive Verbindung zu Alltagsobjekten herstellen?

*„This is a 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.“<sup>10</sup>*

In dem von Hella Jongerius zitierten Beispiel werden alle störenden Faktoren klar ausgeschlossen. Die Protagonisten der Geschichte sind „wir“ und ein normales Glas, das mit Wasser gefüllt ist. Diese Einstellung macht die Beziehung zwischen den Beteiligten und dem Glas deutlich, indem aktiv Partei ergriffen wird. Es stellt die Entdeckung

des Seins von Alltagsobjekten dar, da eine Verbindung geschlossen wird, welche die Bedingung für ein menschliches Ritual ist. Durch diesen kulturellen Kontext wird Initiative ergriffen, um eine starke Verbindung zu diesem Glas Wasser herzustellen. Diese Verbindung wird darüber hinaus lange Zeit in Erinnerung bleiben.

Was kann getan werden, um diesen Prozess zu wiederholen, sodass weitere aktive Verbindungen zu Alltagsobjekten aufgebaut werden können? Die Antwort auf diese rhetorische Frage lautet: Design. Seit Beginn der Menschheit werden Objekte in Funktion, Form, Material, Farbe usw. organisiert, um eine individuelle Verbindung zum Objekt herzustellen. Die Wahl des Kontextes für das Design bestimmt, welche Art von Geschichte (Erinnerung) wir mit dem Objekt vervollständigen, sowie seine Form und Verlauf.



1  
Muji CD Player  
Naoto Fukasawa  
1999

### Gestaltung als Bindung

Wir übertragen unsere Sensation über das Objekt durch Design auf dieses Objekt. Damit versuchen wir, eine Verbindung zum Sein von Objekten herzustellen. Dies ist eher eine Einladung. Durch das Entwerfen laden wir Objekte ein, mit uns die Zeit zu erleben, und erhalten dann Erinnerungen, die nur uns und Objekten gehören. Objekte zu uns, wir zu Objekten, Die Verbindung dieser beiden Richtungen ist organisch miteinander verflochten und arbeiten zusammen. In der nahezu perfekten Situation verschwimmen die Unterscheidung und die Grenze zwischen den beiden. Eine vollständige und starke Verbindung zwischen dem Objekt und uns entsteht. Das Design spielt bei diesem gesamten Prozess eine Rolle als Bindemittel und Katalysator. Als nächstes werde ich anhand eines konkreten Beispiels eine nahezu perfekte Situation zeigen.

Dieser CD-Player (Abb. 10) wurde 1999 von Naoto Fukasawa für die japanische Firma MUJI entworfen. Er wird an der Wand montiert und ein Kordelzug fungiert als Betriebsschalter. Wird dieser Kordelzug gezogen, spielt der Player die CD ab:

*„One day, I was listening to the music emanating from a CD player with the lid open, watching the CD spin around. When switched on, the CD slowly began to turn, and once its rotations had stabilized, sound poured forth. The image of these rotations reminded me of the motor-driven and ventilation fans found in kitchen.“*

Offensichtlich stammt das Design dieses CD-Players aus einem einfachen und gewöhnlichen Kontext. Dabei handelt es sich um Naoto Fukasawas Interpretation auf das Sein von CD-Playern. In jenem Kontext erhält der CD-Player eine einzigartige Geschichte, die lange in Erinnerung bleibt.



1

1  
Brush Hooks  
Dominic Wilcox  
2011



2

2  
Sole bag  
Naoto Fukasawa  
2004

### **The Reinvention of Normal**

*"I'm always on the look out for things to inspire me, I'm desperate for inspiration to come up with a new idea."*<sup>12</sup>

Der britische Designer, Künstler Dominic Wilcox hat ständig versucht, ordinären Objekten neue Ideen zu geben. Er versuchte, diese weltlichen, gewöhnlichen Objekte oder Dinge zu verwandeln. Seine Arbeit macht diese Objekte und Dinge überraschend und wunderbar. Ob das Ergebnis der Transformation vernünftig ist oder nicht, ist nicht sein Fokus. Das Ziel seiner Arbeit ist es, durch diese seltenen Irritationen das Denken der Menschen über die umliegenden Dinge anzuregen: Warum muss es so sein, warum muss sich dieses Objekt so funktionieren, warum kann dieses Ding nur mit diesem Objekt gemacht werden? Die meisten Arbeiten von Dominic Wilcox sind kreativ, verrückt und widersprechen dem Menschenverstand. Und es ist diese extraordinäre Eigenschaft, die seine Arbeit in den Köpfen der Menschen beeindruckt. Wenn wir Dominic Wilcoxs Arbeit genau beobachten, können wir feststellen, dass er kein neues unbekanntes Objekt erfunden oder geschaffen hat, sondern eine Neuerfindung täglicher Gegenstände. Die überraschende Irritation ergibt sich aus dem Kontrast und dem Konflikt zwischen dem Wissen der Menschen über diese Objekte und der Neuerfindung von Dominic Wilcox.

### **Without thinking**

*"I believe that design consists in searching out those common points, where beautifully fluid, unthinking activity and awareness concentrate as they pass through, then finding the optimum shape to be placed there."*<sup>13</sup>

"Without thinking" ist ein sehr wichtiges Designkonzept des japanischen Produktdesigners Naoto Fukasawa. Was es beschreibt, ist die idealisierte Situation oder der idealisierte Zustand der Beziehung zwischen Menschen und einem Objekt. Wenn Menschen ein Objekt sehen und verwenden, müssen sie nicht darüber nachdenken, was es ist und wie das Objekt verwendet werden soll. Zu diesem Zeitpunkt ist die Beziehung zwischen Objekten und Menschen so glatt und natürlich, dass die Menschen nicht erkennen, dass diese Objekte entworfen wurden. Es ist, als ob jemand bereits weiß, was du tun möchtest, und dann die Objekte im Voraus so gestaltet, dass sie so aussehen, wie du es sich in Ihrem Kopf vorgestellt hast. Menschen vergessen sogar die physische Existenz von Objekten, haben aber das Gefühl, dass sie etwas Vertrautes tun, das ihnen auf natürliche Weise vertraut und daran gewöhnt ist (Design dissolved in Behavior). Aus der Sicht eines Designers erfordert "Without thinking", dass Designer beim Entwerfen eines Objekts nicht die Schönheit der Form in den Vordergrund stellen, sondern mehr darüber nachdenken sollten, wie die Gewohnheiten und der Commonsense von Menschen eingesetzt werden, dann eine natürliche und reibungslose Beziehung zwischen Menschen und Gegenständen wird hergestellt. Um "Without thinking" zu erreichen, müssen Designer die Beziehung und Interaktion zwischen Menschen und Objekten kontinuierlich und sorgfältig beobachten.

12  
Dominic Wilcox  
in den Dokumentarfilm  
"The Reinvention of Normal"  
2015

13  
Naoto Fukasawa,  
Naoto Fukasawas Portfolio(Buch)  
2007

## Extra ordinary

### Johannes Vermeer

Johannes Vermeer war ein niederländischer Maler des 17. Jahrhunderts, der für die Kunstgeschichte von großer Bedeutung war. Die Werke anderer Ölmaler aus der gleichen Zeit zeigen meist große Heldenszenen, religiöse Geschichten oder Mythen und Legenden. Als künstlerisches Medium wird hier die Ölmalerei als Werkzeug verwendet, um Helden und Götter zu preisen.

*"One of the fundamental thing art can do for us is, turn the spotlight of glammers in the best and most helpful directions. Artist identify things that we tend to overlook but which ideally, we should make attention to or care about deeply."*<sup>14</sup>

Johannes Vermeer konzentriert sich auf einige sehr alltägliche Szenen des täglichen Lebens. Es dauert oft lange, bis er ein kleines Werk fertiggestellt hat, obwohl dies möglicherweise mit seiner Maltechnik zusammenhängt. Nach dem Inhalt seiner Bilder, verbringt er sehr viel Zeit damit, ein gewöhnliches Mädchen zu malen, das Milch vor das Fenster gießt. Er hofft, Ölgemälde als künstlerisches Medium nutzen zu können, um einige ordinäre, aber sehr schöne harmonische Szenen im täglichen Leben auf die Höhe der Helden zu heben.

*"[...]Vermeer is redistributing glamour by raising the prestige of the things he depicts. And he is trying to get us to feel the same way. [...]The milkmaid is a kind of propaganda or an advert for homely pleasure."*<sup>14</sup>



1

1  
The Surrender of Breda  
Diego Velázquez  
1634–35  
Oil Paint on canvas

2  
The Milkmaid  
Johannes Vermeer  
1657–1658  
Oil Paint on canvas

13  
Dr. Hannah Roxburgh  
Im Videobeitrag "Johannes Vermeer"  
bei Art/Architecture  
2015





33

2

### Unscheinbar zu scheinbar

In Johannes Vermeers Ölgemälde "The Little Street" zeigt er einen normalen Tag in einer anonymen Straße in seiner Heimatstadt. In dieser sehr gewöhnlichen Szene gibt es einige Handarbeiten, einige putzen den Hof und einige Kinder spielen. Durch das Medium: Ölmalerei, machte Johannes Vermeer diese ordinäre Szene extraordinär, denn in dieser Zeit wurden Ölgemälde verwendet, um Mythen darzustellen und Helden zu preisen. Dies lenkt die Aufmerksamkeit der Menschen auf einige Routinen, Szenen und Details, die im täglichen Leben nicht leicht wahrzunehmen sind. Von seiner Beobachtung des täglichen Lebens bis zu seinem Ölgemälde können wir eine Bearbeitungstechnik erkennen: Ein Medium kann verwendet werden, um eine unscheinbare Sache zu scheinbar zu machen.

In der von Jasper Morrison und Naoto Fukasawa kuratierten Super Normal Ausstellung gibt es Prinzipien und Mechanismen, die denen von Johannes Vermeer ähnlich sind, aber das Medium hier wird durch eine Ausstellung ersetzt. Durch den Aggregationseffekt dieser in der Ausstellung als Super Normal definierten ordinären Objekte werden die ursprünglichen Normalobjekte aber zu Super (Sie werden zusammengetragen, weil sie der Definition von "Super Normal" entsprechen.) Zu diesem Zeitpunkt können die Menschen durch eine Beobachtung die Qualität, Anregung, Interaktionen entdecken, die mit Super Normal zusammenhängen. Einfach zu sagen, durch diese Ausstellung die ordinären Objekte sind von unscheinbar zu scheinbar (super) zu spüren.

Anhand der beiden Beispiele können wir sicher sein, dass unscheinbar durch verschiedene Medien zu scheinbar werden kann. Fragestellung: Wie sind die unscheinbaren Objekte durch Gestaltung zu scheinbar zu machen ?

Anhand der beiden Beispiele können wir sicher sein, dass unscheinbar durch verschiedene Medien zu scheinbar werden kann. Fragestellung: Wie sind die unscheinbaren Objekte durch Gestaltung zu scheinbar zu machen ?

1

The Little Street  
1657-1658  
Oil Paint on canvas  
Johannes Vermeer

2

Super Normal (Ausstellung)  
Jasper Morrison, Naoto Fukasawa  
2006  
Foto: Atsushi Nakamichi,  
Nacása & Partners Inc.



1





## Learning by making

Mit welchen ordinären Objekten soll ich beginnen, wie sollen diese ordinären Objekte als "extraordinär" gestaltet werden, wie soll ich dem Objekt das Symbol des Alltagslebens hinzufügen, wie soll diese Kommunikation mit dem Betrachter erfolgreich abgeschlossen werden, wie jedes Detail entschieden sein soll und so weiter. Es ist unmöglich, die Antworten auf diese Fragen nur durch Textbeschreibungen und individuelles Denken zu erhalten. Deshalb habe ich mich entschlossen, den Mechanismus hinter Gestaltung, das sogenannte "Learning by making", durch möglichst viele praktische Versuche und Experimente zu lernen. Nur so können Strategien, Ideen und Methoden während des gesamten Testprozesses kontinuierlich evaluiert und optimiert werden.

### Parenting



1

#### Blumentopf-ordinär

Dieser billige Blumentopf aus Plastik ist so ein ordinäres Objekt. Er wird aus Kunststoffspulen durch maschinelles Stanzen und Schneiden hergestellt – möglicherweise in einer mechanisierten Fabrik in China. Solche riesigen Maschinen sind äußerst produktiv. Sie laufen fast rund um die Uhr ohne Unterbrechung und alle paar Sekunden werden 10 Blumentöpfe ausgespuckt. Die kostengünstige Vervielfältigung und Replikation ist einer der wichtigsten Gründe für den niedrigen Preis und die Verbreitung dieses Massenprodukts.

1

Ein Blumentopf aus Kunststoff





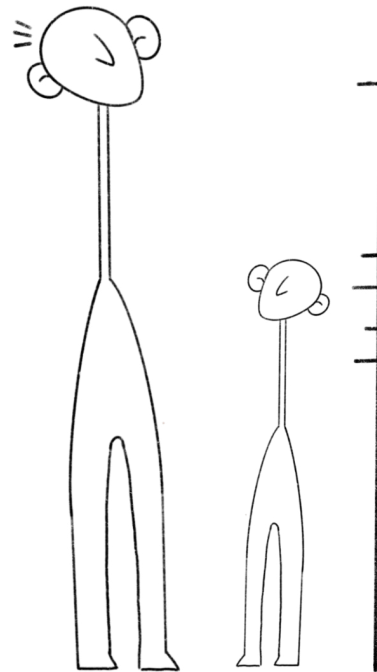
2

### Blumentopf mit Lineal-extraordinär

Wenn ein Lineal und dieser Blumentopf miteinander kombiniert werden, ist es offensichtlich, dass eine Irritation auftritt. Es wurden zwei verschiedene Formen, verschiedene Materialien, verschiedene Funktionen und verschiedene Kontexte ordinaire Objekte zusammengestellt. In diesem Moment ist das Ergebnis für den Betrachter so außergewöhnlich, weil das Objekt, das aus zwei ordinären Objekten besteht, etwas ist, was sie noch nie zuvor gesehen haben. Dies wird eine Reihe von Zweifeln, Kuriositäten, Assoziationen und Vermutungen unter den Zuschauern auslösen. Dies bietet einen Kanal für die spätere Kommunikation zwischen dem Objekt und dem Betrachter.

2

Ein Blumentopf aus Kunststoff  
mit einem Lineal

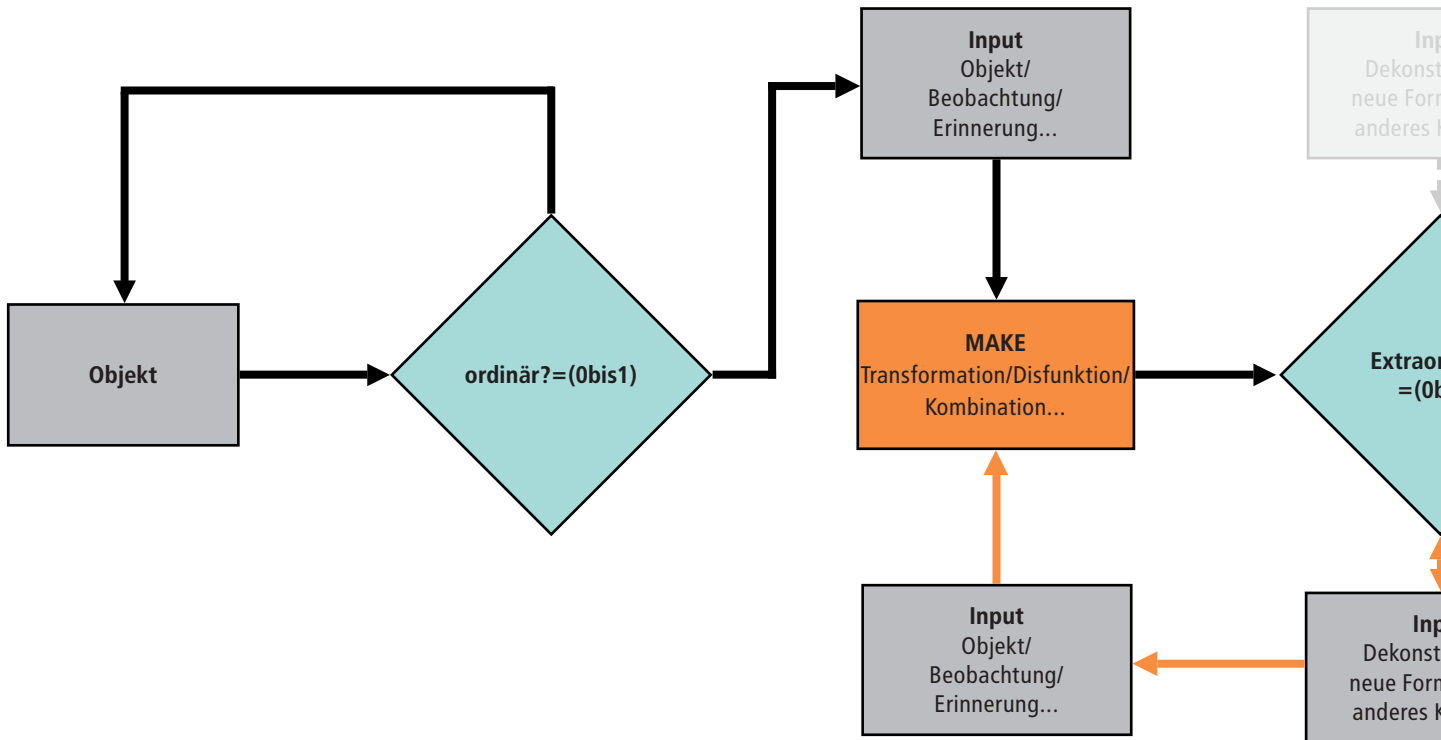


3

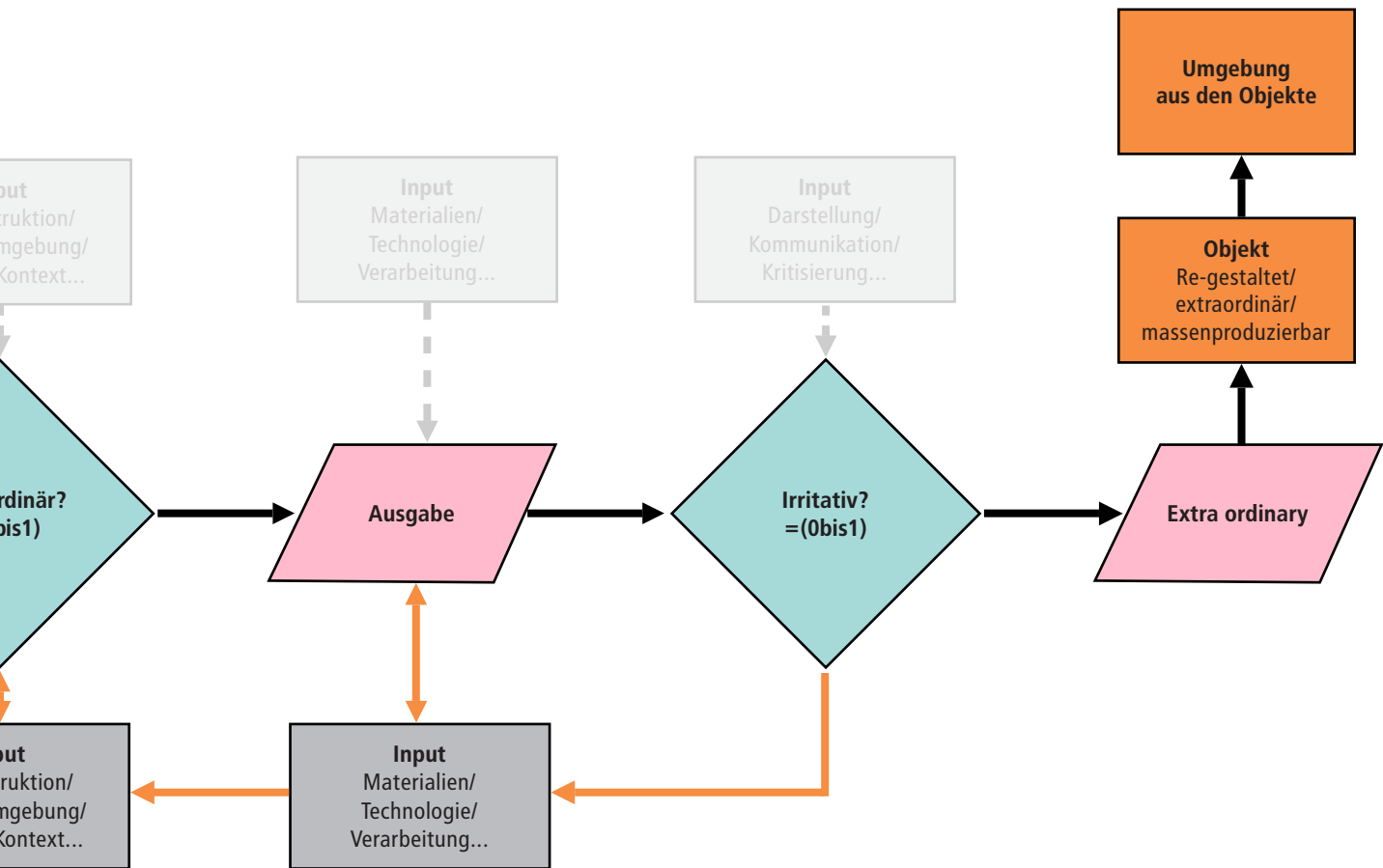
### Erinnerung-extra ordinär

Ein Blumentopf mit einem Lineal bietet eine Möglichkeit der Interaktion, die sich von der Vergangenheit unterscheidet: Menschen können die Höhe der Pflanze auf dem Lineal des Blumentopfs markieren, wenn die Pflanze wächst, und so das Wachstum von Pflanzen aufzeichnen. Sie sind 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.

Extra ordinary  
"making" Programm

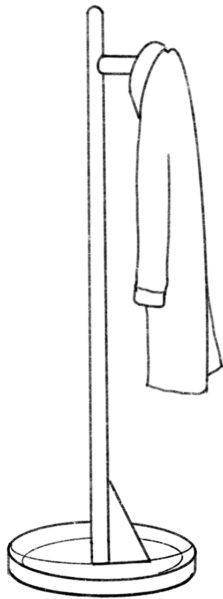


Dies ist ein Diagramm zur Beschreibung des Designprozesses und stellt keine definierte Entwicklungsstrategie dar. Der Prozess beginnt immer mit dem, was als ordinäres Objekt beurteilt werden kann. Dann tritt es aufgrund der Eingabe von Input in die "MAKE"-Phase ein. Das Objekt wird transformiert, disfunktioniert, kombiniert, zu einem außerordentlichen Objekt, um den Menschen ein extra ordinäres Phänomen, eine Beobachtung, ein Erlebnis oder eine Erinnerung zu zeigen. In diesem Prozess werden verschiedene Eingänge hinzugefügt. In allen Rauten wird eine Fuzzy-Logik-Entscheidung sein. Der Prozess kann jederzeit auf die "MAKE"-Stufe umgeschaltet werden, um bessere Ergebnisse zu erzielen oder um besser mit Menschen zu kommunizieren.



Nach ständigem Experimentieren und Verbessern entsteht ein neu entworfenes, massenproduzierbares, extraordinäres Objekt. Die Ergebnisse der verschiedenen Entwürfe werden zu einer besonderen Umgebung zusammengeführt. In dieser Umgebung sind alle Objekte für den Betrachter völlig anders als in seinem festen Denken. Diese Umgebung soll den Menschen eine imaginäre Welt zeigen, in der alle ordinären Objekte umgestaltet werden, um eine engere Verbindung mit den Menschen zu schaffen.

## Dünnemachen der Zeit



1

### Sonneuhr-ordinär

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. Eine Sonnenuhr besteht meist aus einem Tisch mit einer Skala und einem dreieckigen Zeiger. Die dreieckige Hand zeigte immer nach Norden. Später erschienen genauere Son-

1

Eine Gardrobenständer

2

nenuhren. Mittels eines Sockels mit einer Breitenneigung und einem entsprechenden Dreieckszeiger konnte die Sonnenuhr die Zeit mit einer Toleranz von 5 Minuten anzeigen. Heute benutzen die Menschen schon lange keine Sonnenuhren mehr, aber das Sonnenlicht und die Schatten von Gegenständen bewegen sich immer noch Tag für Tag entsprechend der Zeit.

2

Detail einer Horizontal-Sonnenuhr  
vor dem Kew Palace in London,  
Vereinigtes Königreich



2

### Sonneuhr auf dem Garderobenständer-extraordinär

Ein Garderobenständer ist ein ordinärer Gegenstand. Es wird für eine lange Zeit in einem Raum aufgestellt und nicht oft bewegt. Es besteht aus einem Sockel, einer hohen Stange und einigen Haken. Wenn die Sonne auf den Garderobenständer scheint, erzeugt sie einen langen Schatten. Dies ist der Funktion einer Sonnenuhr sehr ähnlich. Wenn wir einen dreieckigen Zeiger, wie er für eine Sonnenuhr benötigt wird, an der Basis des Hängers anbringen, kann man die Zeit an den Schatten der Garderobenständer ablesen.

2

Sonneuhr auf dem Garderobenständer  
(Rendering)



3

### Schatten und die Zeit-extra ordinär

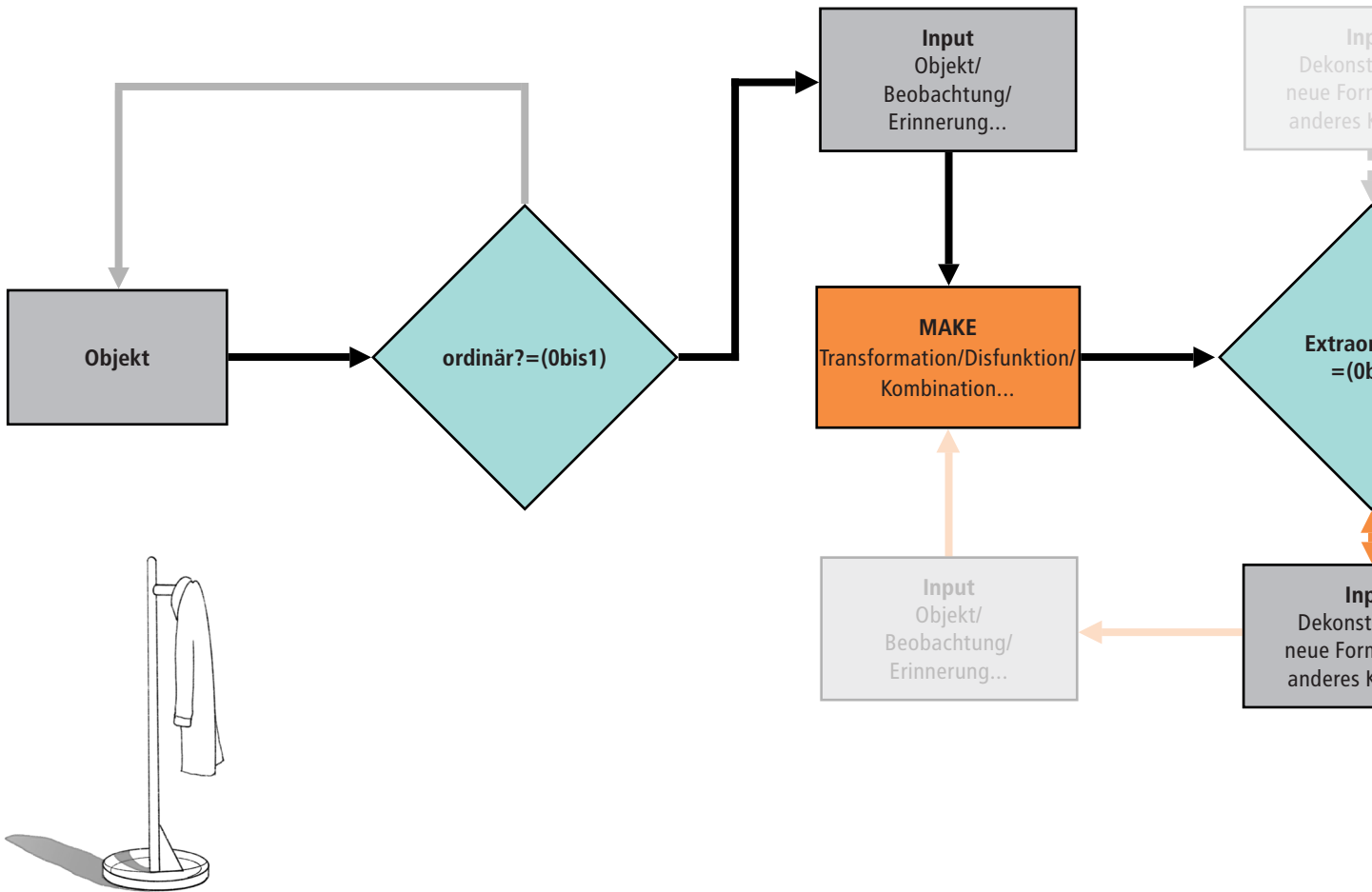
Heute können Menschen die Zeit mit vielen Hilfsmitteln ablesen, mit Uhren, Handys usw. Von den Zeigern einer mechanischen Uhr bis hin zu den Zahlen auf einem Mobiltelefon ist es für die Menschen schwer, sich vorzustellen, dass Zeit immer noch eine natürliche, unveränderliche Sache ist. So verliert man leicht den Blick für den Lauf der Zeit, der sich in der Transformation von Licht und Zeit zeigt. Jedes Objekt im Sonnenlicht erzeugt Schatten, und wenn sich die Sonne bewegt, ist die Bewegung der Schatten tatsächlich eine Demonstration für die Zeit. Weil dieses Phänomen so ordinär ist, dass die Menschen es nicht einmal bemerken, ist die Zeit schon entglitten.

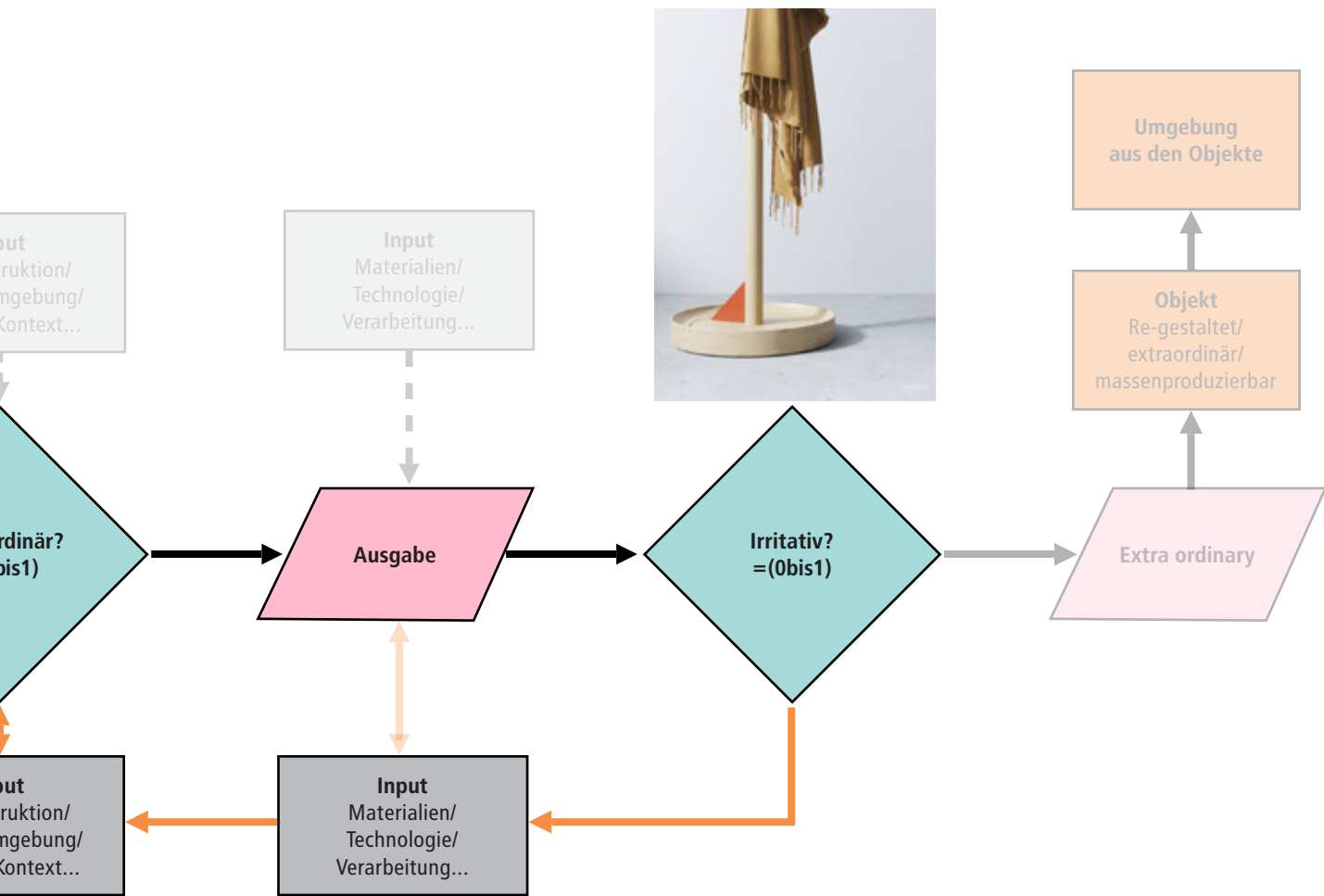
3

Funktionales Modell aus Holz  
(Universal Sonneuhr:45°)



Im Kreis laufen





## Trace of the light



1

### Tray-ordinär

Die Menschen entscheiden sich oft dafür, vor einem Fenster zu sitzen, wo es eine bessere Aussicht zusammen mit warmem natürlichem Licht gibt. Oft befindet sich auch ein Tablett auf dem Tisch, um die Gegenstände auf dem Tisch zu organisieren. Da das Sonnenlicht vom Fenster fällt, werden alle Objekte Schatten erzeugen. Natürlich zeigt sich in diesem Wechsel von Sonnenlicht und Schatten auch der Lauf der Zeit. Bei der Benutzung des Trays, also beim Aufnehmen und Ablegen von Gegenständen, werden dabei ständig Licht und Schatten ausgetauscht. Dies kann als ein Entgleiten der Zeit in der Interaktion oder Verbindung zwischen Mensch und Objekt interpretiert werden.

1

Tray Prototype aus ABS



2

### Fotochromisches Pigment-Input

Fotochromes Pigment wurde im Master Technologie Seminar beim Prof. Holger Neumann untersucht und getestet. Dabei handelt es sich um ein Pulver des Lackrohstoffs, das aus mikroskopisch kleinen Partikeln besteht. Die Chemikalien in diesen mikroskopisch kleinen Partikeln reagieren auf UV-Strahlung (z. B. ultraviolettes Licht der Sonne) und verändern ihre Farbe. Oftmals können diese Chemikalien von Weiß in andere Farben umgewandelt werden. In diesem Master Technologie Seminar wurden eine Reihe von Mischungen, Lösungsmitteln und Verfahren getestet, um das Fotochromische Pigment für den Einsatz von Airbrush und Spritzpistolen verfügbar zu machen.

2

Fotochromisches Pigment Test  
(UV Strahl Reaktion, weiß zu orange)



3

### Interaktion mit Sonnenlicht-extraordinär

Wenn dieses Fotochromische Pigment auf das Tray aufgetragen wird, wird der Austausch von Sonnenlicht und Schatten auf dem Objekt durch die entsprechende Formgebung visuell dargestellt. Durch die zeitliche Verzögerung des Farbwechseleffekts wird der Wechsel von Licht und Schatten auch in der zeitlichen Abfolge und Ebene dargestellt. Das hier verwendete Fotochromische Pigment ist ein Weiß-Blau-Effekt. Auf diese Weise wird der Kontrast zwischen Sonnenlicht und Schatten auch durch den entgegengesetzten Blau-Weiß-Kontrast wiedergegeben. Hier kann die Transformation von Licht und Schatten während der Interaktion dynamisch beobachtet werden.

3

Tray Prototype aus ABS von fotochromisches Pigment lackiert(weiß zu blau)



4

### Schatten und die Zeit-extra ordinär

Man musste den Gardrobenständer an einem speziellen Ort platzieren und die Sonnenuhr auf den Gardrobenständer zu einem speziellen Zeitpunkt beobachten, um die Zeit abzulesen. Bei dieser Art der Interaktion gibt es viele Einschränkungen zwischen dem Objekt und Menschen, dass die Kommunikation nicht hergestellt wird. Ursprünglich fand der Austausch zwischen Licht und Schatten jedoch auf natürliche Weise statt, ohne dass sich der Mensch dessen bewusst war. Dann sollten auch die Objekte, die auf dieser alltäglichen Erfahrung basieren, ebenso natürlich und unbewusst sein. Auf diese Weise wird die Kommunikation fließend und natürlich.

4

Eine Teekanne wird als Vase verwendet, in Sonnenlicht steht.

## Thanksgiving



1

### Becher-ordinär

Der Becher ist ein sehr alltäglicher Gegenstand, aber auch ein sehr typischer. Menschen können den Becher den ganzen Tag über benutzen, was bedeutet, dass ein ständiger Kontakt und eine ständige Interaktion mit dem Becher besteht. Unter diesem Gesichtspunkt sollte die Verbindung zwischen dem Becher und der Person stark sein. Aber in der Realität wird der Becher oft unterschätzt und vernachlässigt. Der Becher ist zu einem leicht ersetzten Objekt geworden, das keine starke Verbindung zu Menschen hat.

1

Becher Prototype aus Acryglas  
(transparent)



2

### Thermochromisches Pigment-Input

Ein weiteres farbveränderndes Material, das im Master Technologie Seminar untersucht wurde, ist das Thermochromische Pigment, ein mikrometergroßes Partikel, das eine temperaturempfindliche farbverändernde Chemikalie enthält. Diese Partikel können ihre Farbe (meist von farbig bis transparent) durch Temperaturänderungen ändern. Die Temperatur, bei der dieses Material seine Farbe ändert, liegt typischerweise zwischen 30°C und 47°C. Dieses Material eignet sich dann gut zum Erfassen der Körpertemperatur und heißer Getränke, und die Farbwechseleffekte können sich in einem sehr kleinen Bereich schnell miteinander abwechseln.

2

Thermochromisches Pigment Test  
bei Master Technologie Seminar  
:40°C warmes Wasser





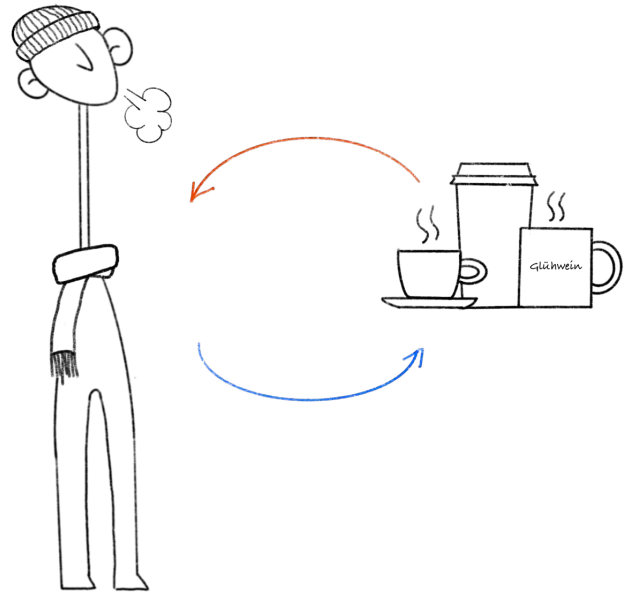
3

### sichtbare Interaktion-extraordinär

Wenn das themochromische Pigment auf den Becher aufgetragen wird, kann der Becher auf Temperaturen über 30°C reagieren. Auf der Oberseite des Bechers befinden sich zwei Schichten themochromes Pigment: die erste Schicht ist schwarz und die zweite Schicht ist eine Mischung aus blauem themochromem Pigment und gelber Acrylfarbe. Das heißt, die schwarze Farbe reagiert, um den Becher transparent zu machen, und der Becher ändert sich von grün zu gelb, wenn die zweite Schicht der Mischung reagiert. Wenn man den Becher mit einer kälteren Hand berührt, nimmt die Oberfläche schnell wieder ihre vorherige Farbe an.

3

Becher mit getragenen themochromisches Pigment (2 verschiedene Ebene)



4

### Energie Transmission-extra ordinär

Die Leute kaufen gerne einen heißen Kaffee oder einen Glühwein, um sich im Winter aufzuwärmen. Der Becher überträgt die Wärme des Getränks auf uns. Was an dieser Stelle aber oft übersehen wird, ist, dass die Menschen die Erkältung auch an Becher weitergeben. Mit themochromem Pigment wird eine neue Möglichkeit geschaffen, bei der die Energieübertragung zwischen Menschen und Objekten sichtbar wird.

4

Wärmeaustausch zwischen Mensch und Becher und anderen Behältern.

## Have fun together



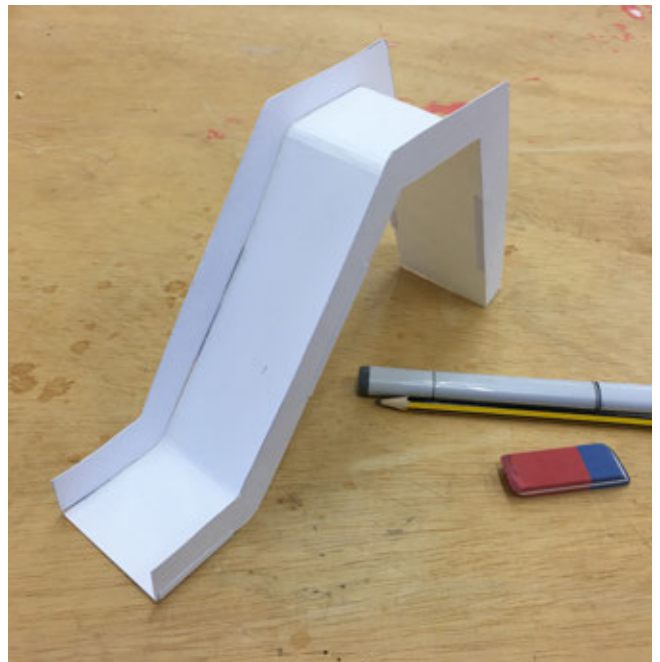
1

### Rutsche-ordinär

Rutsche ist ein Spielparadies für Kinder. Die Rutsche ist ein sehr ordinäres Objekt. Alle Kinder können an der Rutsche teilnehmen, es gibt aber nur eine Rutsche, die Kinder müssen nacheinander die Rutsche spielen. es ist ein Ort, an dem alle gemeinsam Spaß haben können.

1

Kleine Kinder spielen auf der Rutsche.



2

2

Rutsche Prototype aus Papier



3

### Rutsche für kleine Objekte-extraordinär

Wenn eine kleine Rutsche auftaucht, werden die Leute anfangen zu überlegen, für wen diese ist und wer in dieser Rutsche spielen kann. Dann wird man versuchen, verschiedene Gegenstände auf diese Rutsche zu legen und sie nach und nach dieses Spiel erleben lassen. Damit die Menschen dieses Objekt mit der Rutsche und mit dem Spiel in Verbindung bringen können. Das Objekt ist so geformt, dass die verschiedenen Teile der Rutsche deutlich hervortreten: die Treppe, die Plattform, die Rutsche. Eine der Rutschen ist verbreitert, um die Möglichkeit zu schaffen, dass mehr als zwei kleine Objekte gleichzeitig spielen können.

3

Rutsche Prototype aus ABS



4

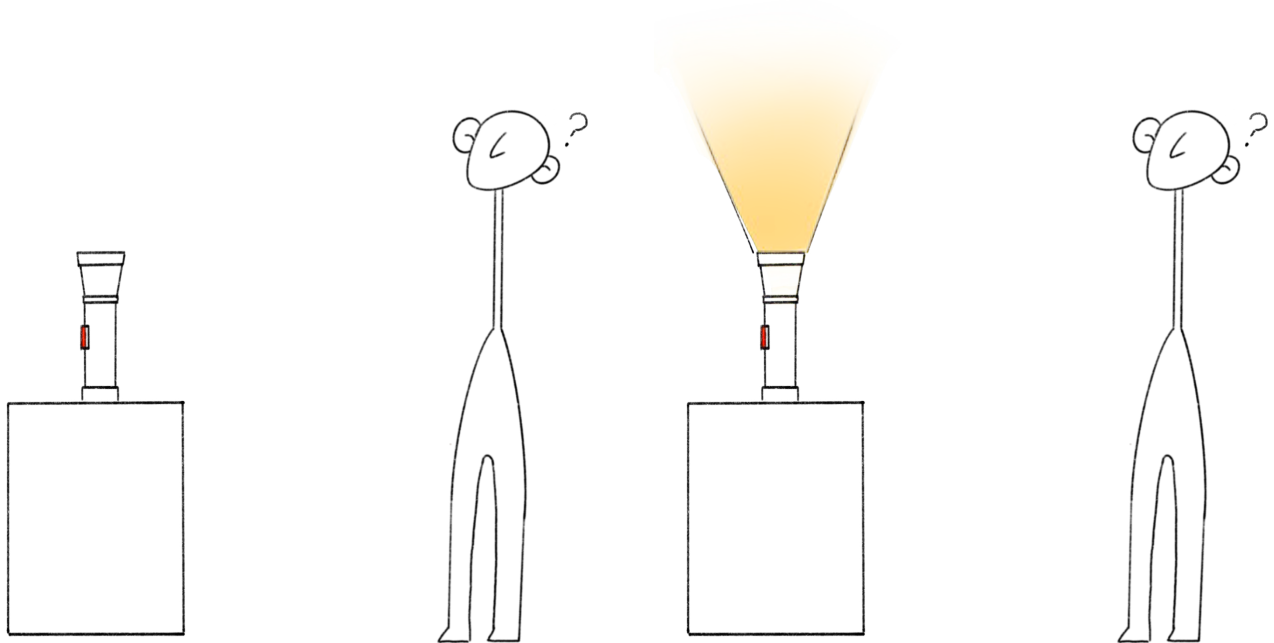
### Have fun together-extra ordinär

Das Ziel dieser Idee ist es, eine intimere Beziehung zwischen Menschen und kleinen Objekten zu schaffen, durch eine Erinnerung, dass die jeder Mensch beim Spielen mit anderen Kindern in seiner Kindheit hat. 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.

4

Objekte spielen auf die Rutsche.

## Lichtstrauß



1

### Taschenlampe-ordinär

Eine Taschenlampe ist für Menschen ein sehr gewöhnlicher Gegenstand, und Menschen haben eine gewisse Erinnerung an den Lichtstrahl, den eine Taschenlampe aussendet. Der Lichtstrahl einer Taschenlampe ist radial und bildet ein Lichtbouquet von der Spitze der Taschenlampe nach außen. Die Form des Lichts der Taschenlampe macht sich besonders in etwas dunkleren Umgebungen bemerkbarer.

1

Die Erfahrung mit Taschenlampe



2

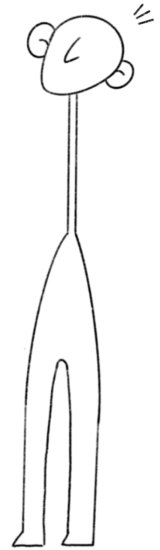
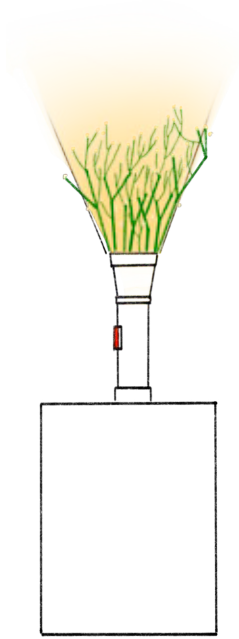
### Taschenlampe als eine Vase-extraordinär

Wenn man die Taschenlampe und die Vase kombiniert und die Form des Blumenstraußes und die Form der Leuchte übereinander legt, bemerkt man die Ähnlichkeiten zwischen beiden: die radiale Wachstumstendenz der Pflanzen und die Form der nach außen strahlenden Leuchte. Dies verschafft dem Betrachter ein extraordinäres Erlebnis, da sich die Erinnerungen an den Blumenstrauß und den Lichtstrahl gegenseitig überlagern.

51

2

Taschenlampe Vase Prototype



3

### Lichtstrauß-extra ordinär

Durch die Kombination der Taschenlampe und des Blumenstraußes überlagern sich die eigenen Erinnerungen und Beobachtungen an die beiden. Dadurch entsteht gewissermaßen eine neue Ebene von Kontext über die Verbindung zwischen der Taschenlampe und dem Blumenstrauß, und dieser Kontext ist eigentlich ein Kanal zwischen dem von den beiden Objekten erzeugten Kontext. Man kann die beiden Objekte Konext durch diese Kombination der Taschenlampe und des Blumenstraußes deutlich miteinander verbinden, was dazu dient, die Verbindung zwischen den beiden Objekte zu verstärken.

3

Lichtstrauß erzeugt eine Assoziation zwischen Licht und Blumenstrauß.





1

**Bildschirm, Vase-ordinär**

Heute ist das Leben der Menschen auch vom Bildschirm untrennbar. Es gibt auch Bildschirme auf Mobiltelefonen, Tablets, Computern, Laptops und sogar Uhren. Dies ist natürlich das Ergebnis der Entwicklung von Wissenschaft und Technologie. Aber die Menschen werden durch Technologie verändert. Die Zeit und die Energie der Menschen sind begrenzt. Wenn Sie auf Ihr Telefon schauen, können Sie nicht mit Ihren Freunden kommunizieren. Wenn Sie vor Ihrem Computer sitzen, haben Sie keine Zeit, sich um die Vase zu kümmern, die seit langem aufgegeben wurde.

1

Bildschirme in einem Geschäft.



2

2

Vasen auf einem Flohmarkt in Berlin



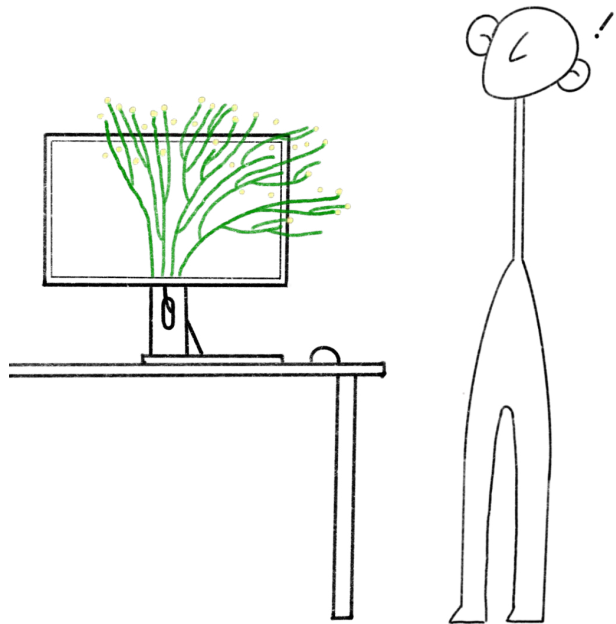
3

### 25 Zoll Vase-extraordinär

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 Bildschirm Vase Prototyp  
(Rendering)



4

### Sehen durch Augen-extra ordinär

Durch dieses experimentelle kleine Versuche wurde es klar, dass das Kontext vom Sehen durch die Augen nicht so abstrakt ist, wie ich es mir vorgestellt habe. Ich kombiniere einfach den natürlichen Instinkt der Menschen mit dem Lebensstil, der nicht vom Bildschirm zu trennen ist. Nur eine Form wird angeboten. Eine Vase, die wie ein Bildschirm aussieht. Und diese besondere Form ist wie eine indicating Lamp, von der die Menschen immer an das alltägliche Leben erinnert werden.

4

Das Sehen durch eigene Augen nicht durch den Bildschirm.

scha scha scha



1

### Saubermachen-ordinär

Für viele Menschen ist Saubermachen eine alltägliche und lästige Aufgabe. Dann werden auch die Instrumente, die zum Saubermachen verwendet werden, wie z.B. das Dusting Set, als langweilig für die Menschen bezeichnet. Aber die Maracas, ein auf der ganzen Welt beliebtes südamerikanisches Perkussionsinstrument, steht für rhythmische Musik und Freude bei den Menschen. Offensichtlich sind die Aktionen bei der Verwendung beider sehr ähnlich.

1

Dusting Set



2

2

Maracas(Rumbakugeln/Rumba-Rasseln) ist eine Rassel, die in vielen Genres der karibischen und lateinamerikanischen Musik vorkommt. Sie wird an einem Griff geschüttelt und meist als Teil eines Paares gespielt. (Wikipedia)



3

### Dusting Set mit Maracas-extraordinär

Als wir Dusting Set und Maracas kombinierten, brachten die beiden ähnlichen Bewegungen die Verbindung zwischen den beiden Objekten in ein Spannungsfeld der gegenseitigen Wirkung. Dadurch entsteht eine sehr irritierende Szene, in der das sonst für Menschen sehr langweilige Saubermachen den interessanten Klang von Maracas erzeugt. So kann man gar nicht anders, als bei dieser Aktion des Saubermachens mitzumachen, um weiterhin den Klang der Maracas hören zu können.

3

Ein Dusting Set mit Maracas Prototype



4

### Spaß beim Saubermachen-extra ordinär

Mit dieser kleinen Änderung am Dusting Set wird das Saubermachen, eine alltägliche, langweilige Sache für Menschen, zu etwas Besonderem. Die Maracas, die dem Saubermachen-Set hinzugefügt werden, sind ein Werkzeug, um fröhliche Musik zu erzeugen. Dadurch wird dem Saubermachen eine Ebene hinzugefügt, die Spaß macht, d.h. die Leute können durch das Saubermachen Spaß machen, und mit der Zeit wird der Eindruck des Saubermachens verändert. Der Eindruck, den die Sache mit dem Saubermachen bei den Leuten hinterlässt, wird sich ändern. Vielleicht kann man am Ende im Unbewussten beim Saubermachen ohne Maracas musizieren.

4

Dusting Set mit Maracas Prototype beim Benutzung.

## Knacken eine Nuss



1



2

### Nussknacker, Ballon-ordinär

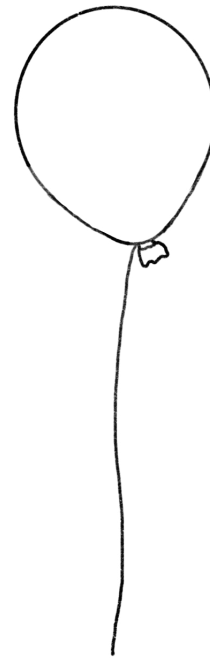
Seit der Antike hat der Mensch Werkzeuge zum Knacken von Walnüssen entworfen: Steine, Stöcke, Hämmer, Zangen usw. Heutzutage haben wir in unseren Küchen ganz spezielle Werkzeuge zum Knacken von Walnüssen. Das Knacken von Walnüssen ist keine schwierige Aufgabe mehr, sondern eine alltägliche. Genauso ist der Luftballon im Laufe der Zeit zu einem symbolischen Objekt in den Köpfen der Menschen geworden. Die Assoziation mit Ballons hat immer mit Leichtigkeit und Schweben zu tun.

1

Nussknacker

2

Walnüsse



3

3

Luftballon





4

#### **Nuss zu knacken durch einen Ballon-extraordinär**

Wenn ein Lineal und dieser Blumentopf miteinander kombiniert werden, ist es offensichtlich, dass eine Irritation auftritt. Es wurden zwei verschiedene Formen, verschiedene Materialien, verschiedene Funktionen und verschiedene Kontexte ordinäre Objekte zusammengestellt. In diesem Moment ist das Ergebnis für den Betrachter so außergewöhnlich, weil das Objekt, das aus zwei ordinären Objekten besteht, etwas ist, was sie noch nie zuvor gesehen haben. Dies wird eine Reihe von Zweifeln, Kuriositäten, Assoziationen und Vermutungen unter den Zuschauern auslösen. Dies bietet einen Kanal für die spätere Kommunikation zwischen dem Objekt und dem Betrachter.

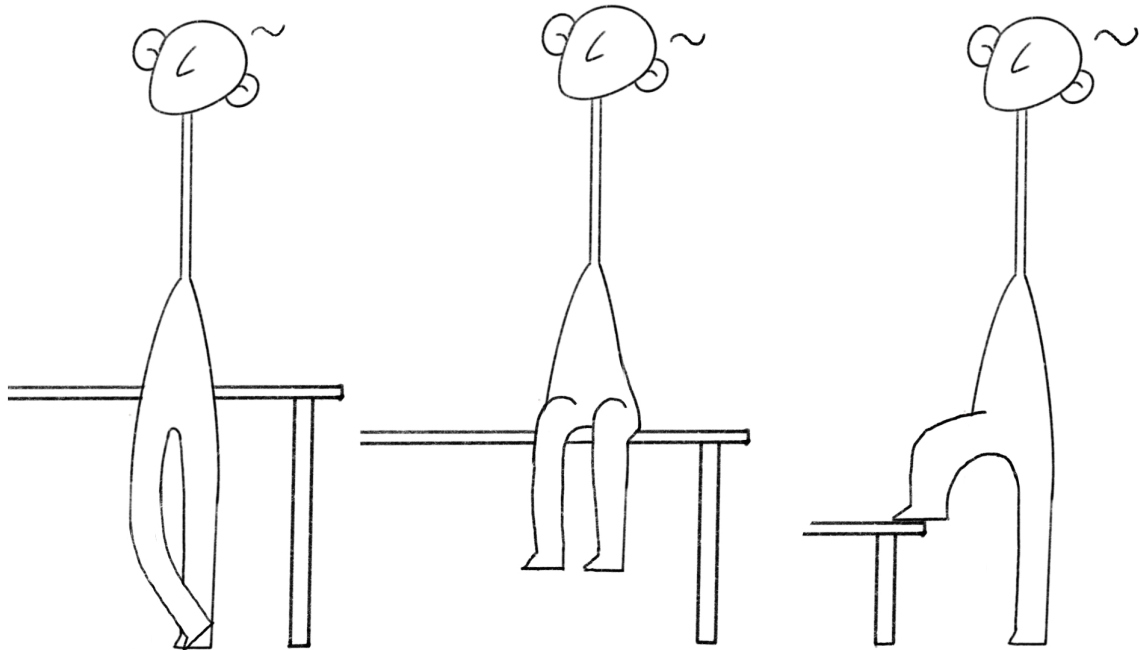
#### **Knack eine Nuss-extra ordinär**

Was passiert, wenn man einen Luftballon braucht, um eine Walnuss zu öffnen? Hier ändern sich zwei Punkte extraordinär. Die erste ist das Verständnis für Nussknacker. Es gibt überhaupt keine Ähnlichkeit zwischen diesem Nussknacker und dem Common Sense des Nussknackers. Umgekehrt ist der zweite Punkt, bei dem das Verständnis für den Ballon ebenfalls einen Schock erhält. Der Ballon soll die ganze Zeit nach oben schweben, aber hier wird er zu einem schweren Gegenstand, um die Walnuss zu knacken. Diese beiden Punkte zusammen bilden einen neuen Kontext über das Nussknacken, der auf den beiden ordinären Objekten, Nussknacker sowie Ballon, basiert.

57

4

Der Schatten, der der Zeit folgt.



1

### Tisch, Sitz, Stufe-ordinär

Wenn Menschen den Namen des Objekts "Tisch" hören, assoziieren sie damit sofort eine flache Oberfläche mit vier Beinen darunter zur Unterstützung. Die Funktion eines Tisches ist es, als Plattform zum Essen, Schreiben und Lesen zu dienen. Tatsächlich gibt es in unserer Umgebung viele verschiedene Arten von Tischen, da verschiedene Ebenen in unterschiedlichen Höhen verschiedene Tische bilden, wie z. B. Stehtische, Schreibtische, Bürotische, Esstische, Couchtische. Wenn wir uns genau ansehen, wie Menschen mit diesen verschiedenen Tischen interagieren, können wir feststellen, dass die Menschen nicht einfach die ganze Zeit vor dem Tisch sitzen und dann Dinge auf

den Tisch legen. Wir können viele interessante Situationen finden, in denen Menschen gegen den Tisch stehen, Menschen auf dem Tisch sitzen, und Menschen auf den Tisch treten. Wenn wir über die Gründe dafür nachdenken, werden wir feststellen, dass Tische, Stühle und Stufen einfach gleich sind. Die Menschen reagieren einfach auf diese Flächen in unterschiedlichen Höhen. Wenn Sie jemanden sehen, der seinen Fuß auf den Couchtisch stellt, und wenn Sie auf ihn zugehen und ihn darauf ansprechen, wird er Ihnen sagen, dass er sich gar nicht bewusst ist, dass er auf dem Couchtisch steht. Dies ist die ordinäre Interaktion zwischen Menschen und Flächen unterschiedlicher Höhe.

1

Wie die Menschen auf Tische mit unterschiedlichen Höhen reagieren.



2

### **Sitz und Stufe auf den Tische-extraordinär**

Wenn die Form unserer Sitze, die Form der Füße direkt auf diese ordi-  
nären Tische gestellt werden, verschwimmt die Funktion des Tisches  
an dieser Stelle. Denn die Höhen der verschiedenen Tische sind per-  
fekt zum Sitzen und Hochlegen der Füße. Wenn der Betrachter die  
Tische in diesen Höhen sieht, möchte er sich unbewusst an sie an-  
lehnen, auf ihnen sitzen, auf sie treten. Wenn sie dies tun, werden sie  
feststellen, dass jemand es bereits im Voraus für ihn vorbereitet hat.

59

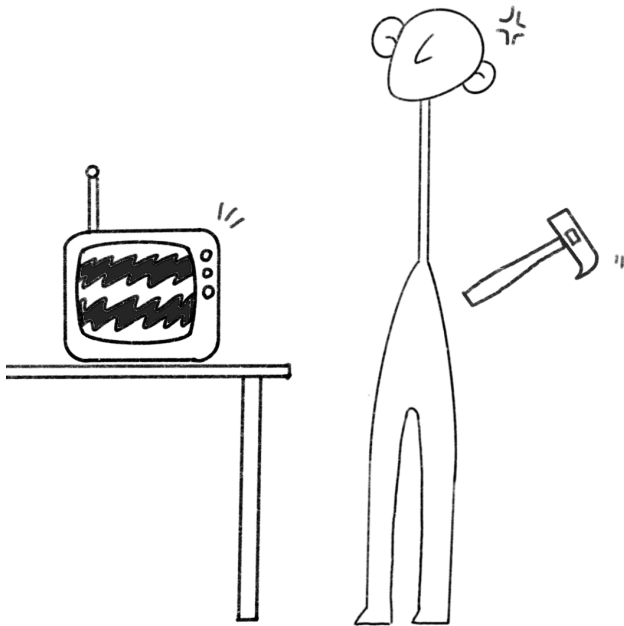
### **Without Thinking-extra ordinär**

Die Handlungen von Menschen als Reaktion auf Objekte sind oft un-  
bewusst, und viele Handlungen werden ganz natürlich ausgeführt,  
ohne zu denken. In Anlehnung an das "Without thinking" Konzept  
des japanischen Designers Naoto Fukasawa sollen die unbewussten  
Handlungen der Menschen im täglichen Leben genau beobachtet  
werden. Wenn Menschen Objekte ganz natürlich benutzen können,  
ohne nachzudenken, ist die Verbindung zwischen Objekten und Men-  
schen wahrscheinlich am stärksten.

2

Tisch, Sitz, Stufe Prototype  
(Rendering)

## Fernseher Lampe



1

### Fernseher anzuklopfen-ordinär

Nachdem die Elektrizität in den Alltag der Menschen Einzug gehalten hatte, wurden viele Haushaltsgeräte erfunden, z. B. Lampen, Fernseher und so weiter. Im letzten Jahrhundert klopfen die Menschen bei kleineren Störungen, wie z.B. flackernden Glühbirnen oder verschneiten Geräuschen im Fernseher. Damals waren die Komponenten in den Geräten aufgrund der Einschränkungen der Technik nach längerem Gebrauch nur noch lose miteinander verbunden. Durch das Abklopfen konnten die gelockerten Komponenten manchmal wieder verbunden werden. Im Laufe der Zeit bildete sich in den Köpfen der Menschen die fixe Idee, dass, wenn etwas kaputt ist, Klopfen oft der

effektivste Weg ist, es zu reparieren. Heutzutage, wenn das Smartphone kaputt gegangen ist, denken die Leute nicht zweimal darüber nach, es anzuklopfen, obwohl es völlig nutzlos ist.

60

1

Die Lösung auf einen kaputten Fernseher



2

### Fernseher Lampe-extraordinär

Wenn ein Licht nicht mehr wie gewohnt ein- und ausgeschaltet wird, versuchen Menschen, das Licht auf die einfachste und bekannteste Weise zu reparieren, nämlich durch Klopfen. In diesem Fall blinkt das Licht auch, um den Weg zum Einschalten oder zur Reparatur anzuzeigen. Mit dieser Interaktion ist die Beziehung zwischen dem einfachen Gerät und den Menschen nicht mehr einfach ein und aus, sondern es besteht eine Ungewissheit. Die Menschen müssen einen zusätzlichen Handlungsschritt machen, damit das Gerät richtig funktioniert.

2

Fernseher Lampe Prototypen aus Papier



3

### Geräte an-/aus- zuschalten-extra ordinär

Die Beziehung zwischen Menschen und einfachen Geräten sollte mehr sein als nur an und aus. Im Laufe der Zeit hat sich tatsächlich eine ordinäre, emotionale, menschliche Interaktion entwickelt. Dieses Zusammenspiel bzw. diese Wartungsmethode ist nach wie vor bekannt und wird auf der ganzen Welt eingesetzt. Aber mit der Weiterentwicklung der Technologie sind die Geräte immer anspruchsvoller geworden und haben sich zu langweiligen Objekten entwickelt, die einfach nichts falsch machen können. Der Akt oder Weg, ein Gerät abzuklopfen, sollte vielleicht wohl als bekannte ordinäre Handlung erhalten bleiben.

3

Fernseher Lampe Prototypen aus Papier in Benutzung. Um diese Fernseher Lampe anzuschalten, muss man sie anklopfen, bis sie aufhört zu blinken.



## Zum Mitnehmen



1

### Mülleimer, Tasche-ordinär

Offensichtlich ist für Menschen ein Mülleimer ein Behälter und eine Tüte ist auch ein Behälter. Sie sind beide sehr ordinäre Objekte, aber ihre Funktionen sind unterschiedlich, und der mit ihnen verbundene Kontext und die Verbindung zwischen Menschen und ihnen ist völlig verschieden. Einfach ausgedrückt, enthält ein Mülleimer Dinge, die man nicht mehr braucht, eine Tasche beinhaltet Dinge, die man mitnehmen möchte. Die Mülleimer sind oft stationär, die Tüten bleiben oft bei den Menschen.

1

Ein Mülleimer



2

1

Eine Tote Bag



3

### Tasche als Mülleimer-extraordinär

Eine sehr interessante Situation entsteht, wenn ein Mülleimer zu einer Tasche wird. Der Kontext des Mülleimers und der Kontext der Tüte überschneiden sich. Die gewohnheitsmäßige Wahrnehmung der beiden Objekte bringt die Situation in ein Spannungsfeld, in dem der "Mülleimer" stillstehen sollte, wenn der Behälter Müll enthält. Aber der Mülleimer sieht aus wie eine Tasche, und die Leute neigen dazu, die Tasche mitzunehmen.

3

Tote Bag mülleimer Prototype aus PVC



4

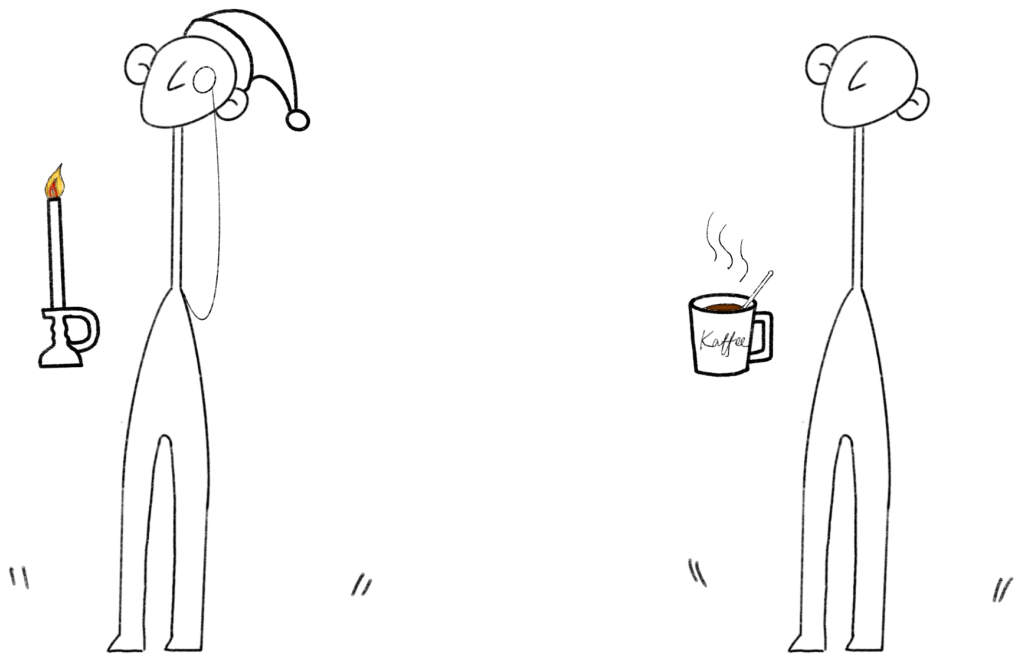
### Mülleimer zu tragen-extra ordinär

Wenn die Grenze zwischen dem Verständnis der Menschen für die beiden Behälter zunehmend verschwimmt, wenn die Menschen den Mülleimer ständig als Modeartikel tragen. Wird sich dann auch das Verständnis der Menschen dafür ändern, was Müll ist und was es gibt? Dieses Design versucht, das Verständnis der Menschen für die Objekte in der Umgebung von ordinär aktiv zu beeinflussen, wie z. B. Mülleimer, Tüten, Müll, Wertstoffe, etc.

4

Tote Bag mülleimer Prototype aus PVC in Benutzung

## Carring around



1

### Von Leuchter bis Tasse -ordinär

In der Antike gingen die Menschen immer mit einer Kerze im Haus herum, heute gehen die Menschen immer mit einer Tasse Kaffee im Haus herum. Es ist nicht schwer festzustellen, dass Menschen immer wieder gerne mit einem Objekt in ihrer Wohnung herumlaufen. Dieses Verhalten scheint sich tief in den Köpfen der Menschen eingepägt zu haben und es ist zu einer unbewussten, ordinären Gewohnheit geworden. Vielleicht würden sich die Leute eher unwohl fühlen, wenn sie nichts in der Hand hätten.

1

In der Antike laufen die Menschen immer mit Kerzen in ihren Häusern herum.

2

2

Jetzt laufen die Leute immer mit einer Tasse Kaffee zu Hause herum.



3

### Tasse Leuchter-extraordinär

Was passiert, wenn unsere vergangenen Gewohnheiten und unsere gegenwärtigen Gewohnheiten miteinander kombiniert werden? Dies ist eine umgekippte Kaffeetasse. Es handelt sich also sicherlich nicht um eine Kaffeetasse, aber sie ist dennoch den Kaffeetassen sehr ähnlich. Wenn Menschen das Objekt aus Gewohnheit hochhalten, leuchtet es wie eine Kerze, und die Menschen spekulieren, dass das Objekt eine Lampe ist, die man halten und mit der man gehen kann. Dies ist eigentlich sehr ähnlich wie die Erinnerung an einen Kerzenständer. Im Kontext dieses sich überschneidenden vergangenen und gegenwärtigen Kontextes entsteht die Tasse Leuchter dieses extraordinären.

3

Tasse Leuchter Prototyper aus Glas



4

### carring around-extra ordinär

Dieses Design versucht, die Erinnerungen und Gewohnheiten von Menschen aus der Vergangenheit und der Gegenwart zu verbinden. Während des Kontakts und der Interaktion mit dieser Tasse Leuchter findet man sich in der Gewohnheit wieder, immer mit einem Objekt durch das Haus zu gehen. Diese Gewohnheit wird durch unbewusste Wiederholung über einen langen Zeitraum hinweg gebildet und existiert in der Routine auf eine Art und Weise, die schwer zu erkennen ist, aber sehr extra ordinär.

4

Tasse Leuchter Prototyper aus Glas in Benutzung.

# Übersicht der Proben



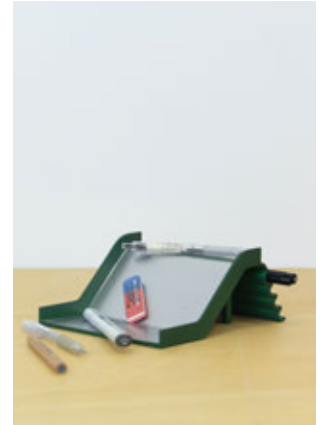
25 Zoll Vase



Inside and outside



Lichtstrauß



Have fun together



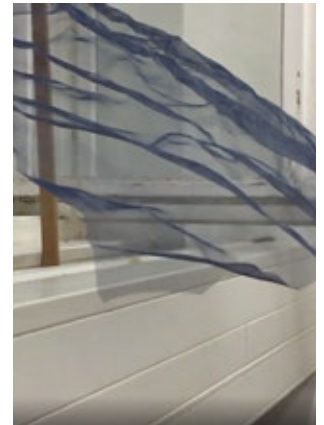
Welt in den Spiegel



Dünnemachen der Zeit



scha scha scha



Slow the breeze



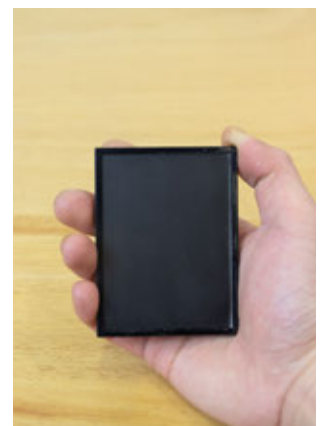
Mond im Weinglas



Into the snow



Knacken eine Nuss



Black mirror



Parenting



Zum Mitnehmen



Trace of the light



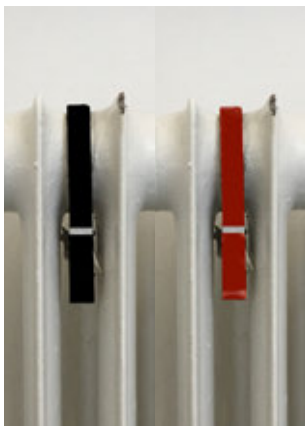
Thanksgiving



You know what I want to do



Carring around



Invisible energy



Vintage TV Lampe



Drop the rain

\*Fotos, Renderings, Modelle, Prototypen im Prozess "Learning by making", um die Idee von "Extra ordinary" zur Umsetzung zubringen zu versuchen.





1

Grand Tour von Prototypen im "Learning  
by making" Phrase vom Master Modul 1



## Exposé

„[...] 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 Environment around us, doesn't do that.“<sup>14</sup>

### Themenbeschreibung

In der Umgebung jedes Menschen gibt es eine Vielzahl von Objekten, sodass gesagt werden kann, dass die Welt gewissermaßen aus Objekten besteht. Auch wenn diese aus dem Fokus menschlicher Wahrnehmung geraten, wird stetig mit ihnen interagiert. Insofern kann davon ausgegangen werden, dass das Sein von Objekten nicht verschwunden ist, sondern sich lediglich mit der Zeit verändert hat. Würden Alltagsobjekte aktiver einbezogen, könnten sie mit einer Geschichte verknüpft werden. So werden Objekte individuell wahrgenommen und bilden eine Kommunikationsbasis, welche um den Designgedanken erweitert wird. Dieser Gedanke erzeugt Erinnerungen, welche wiederum eine bidirektionale Verbindung zwischen Menschen und Alltagsobjekten herzustellen vermögen. Es besteht demnach eine verflochtene und harmonische Grundlage, die ohne Worte einen starken Einfluss ausübt. Es lässt sich in diesem Zusammenhang von einer Art Brücke sprechen, welche einerseits eine Verbindung zwischen Menschen und Objekt herstellt und andererseits die Umgebung mitprägt. Es ist also die Überlegung anzustellen, welche Art des Kontexts nötig ist, um eine Verbindung zwischen Objekt und Mensch im Rahmen einer Geschichte (Erinnerung) herzustellen. Dies ist besonders relevant, wenn veränderte Bezugsumstände miteinbezogen werden, welche die genannten Beziehungen fließend ineinander übergehen lassen. In diesem Rahmen ist eine große Verantwortung zu übernehmen, da das Design eines Gegenstandes nicht beiläufig geschehen darf. Kardinalstugenden sind diesbezüglich Vorsicht, Bescheidenheit und Ehrlichkeit.

In der unscheinbaren Welt verbindet sich das Sein von Objekten mit der Wirkung der Zeit. Auf diese Art und Weise erzählen Objekte ihre Geschichte. Obwohl es vielleicht unbemerkt bleibt, geschieht dieser Prozess stetig fort.

14

Dunne&Raby, *Design Duo*,  
im *Objectified*(Film)

Der Mensch hingegen erfüllt seinen Weg über verschiedene Designs. Die bestehende Faszination wird auf das Objekt übertragen, sodass eine Verbindung hergestellt werden kann. Durch einen Designentwurf werden Objekte gewissermaßen eingeladen, eine gemeinsame Zeit zu erleben, welche durch eine geschlossene Erinnerung abgerundet wird. Es entsteht eine beidseitige Verbindung, in welcher Grenzen verschwimmen können, wenn sich eine äußerst starke Verbindung begründet. Das Design spielt im gesamten Prozess die Rolle eines Bindemittels und eines Katalysators.

### Zentrale Fragestellung

Wenn unsere Umgebung mit verschiedenen Objekten gefüllt wurde, wenn große Maschinen diese Objekte noch mit hoher Geschwindigkeit produzieren, wenn diese Objekte allmählich zu Verbrauchsmaterialien werden und nach Belieben weggeworfen werden, wenn unsere Aufmerksamkeit auf die teuren Luxusgüter gerichtet ist. Durch die Weiterentwicklung von Technologien, z. B. des 3D-Drucks und der Modelltechnologie, ist Objektproduktion einfacher und schneller geworden. Dennoch ist offensichtlich, dass unser tägliches Leben untrennbar mit einfachen Gegenständen verbunden ist. Diese bleiben ein Bestandteil unseres Alltags und prägen konstant unsere Umgebung, aber ihr Wert wird häufig übersehen. Daher sollten wir Designer als Object Maker die Verantwortung dafür tragen, vor dem Make von Objekten sorgfältig zu überlegen. Unsere Arbeit sollte nicht einfach eine neue Form oder Struktur für diese Objekte erstellen. Wir sollten durch Design eine enge Verbindung zwischen Menschen und Objekten herstellen, die es ermöglicht, das Dasein gewöhnlicher Objekte, ihre Bedeutung und ihren Wert für das tägliche Leben wiederzuentdecken.

Ein konkretes Beispiel dafür ist die folgende re-gestaltung von Blumentöpfen mit dem Titel „Parenting“. Dieser Blumentopf ist ein preisgünstiges Modell, ein Alltagsobjekt. Er wurde aus Kunststoffspulen durch maschinelles Stanzen und Schneiden hergestellt, möglicherweise in einer Fabrik in China. Solche riesigen Maschinen sind äußerst produktiv.: Alle paar Sekunden werden davon zehn Blumen-



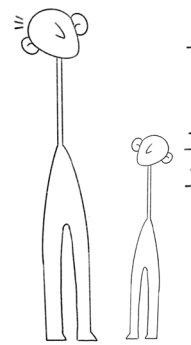
1  
töpfe produziert. Zudem sind die Maschinen beinahe ohne Unterbrechung in Betrieb. Der Blumentopf wird als Pflanzenbehälter verwendet und darüber hinaus von Menschen ignoriert. Wenn ihm ein Lineal hinzugefügt wird, ändert sich der Kontext deutlich. Ein Blumentopf mit einem Lineal bietet eine Möglichkeit der Interaktion, die sich von der Vergangenheit unterscheidet: Menschen können die Höhe der Pflanze auf dem Lineal des Blumentopfs markieren, wenn die Pflanze wächst, und so das Wachstum von Pflanzen aufzeichnen. Sie sind 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.

Den Blumentopf würde das zusätzliche Lineal-Plug-In in diesen bekannten Kontext einer Beziehung bringen. Und er ist zu einem unersetzlichen Bestandteil dieses Rituals geworden, weil er alle Aufzeichnungen von Menschen über das Wachstum der jeweiligen Pflanze enthält.

Aus der Sicht des Phänomens ist nach dieser Neugestaltung der ursprünglich unauffällige Blumentopf zu etwas Besonderem geworden. Aber die Triebkraft dieser Veränderung ist ein bekanntes Ritual, um die Größe von Kindern zu markieren. In diesem neuen Kontext sind Blumentöpfe daran beteiligt und zeigen sogar Ergebnisse an. Die zentrale Fragestellung ist darin begründet: Wenn der Blumentopf auf diese Weise neu gestaltet werden kann, können andere Objekte so gemacht werden, um eine engere Beziehung zwischen Menschen und ihnen herzustellen? Die Objekte werden mittels einer solchen Transformation zu Produkten, die Menschen zwar erwerben möchten, die

1  
"Parenting": Ein Prototyp im Prozess "Learning by making". Verwendeter Blumentopf und Lineal sind aus Kunststoff.

2  
Zeichnung über das Ritual: die Eltern markiert die Größe ihres Kindes auf der Wand.



2  
aber nicht unbedacht entsorgt werden sollten. Können diese Objekte durch ihre Neugestaltung umfangreicher am Leben und an den Erinnerungen von Menschen teilnehmen und länger bei Menschen bleiben? Dies wird im Rahmen der Masterarbeit diskutiert. Zudem soll untersucht werden, wie Objekte neu gestaltet werden können, das heißt wie durch Design eine geeignete extraordinary Irritation (Kontext) hergestellt werden kann, um diese ordinären Objekte und Menschen in eine engeren Verbindung zu bringen.

### Schwerpunkt

Der Designer (Object Maker) ist ein Dritter in der Verbindung zwischen Personen und Objekten und seine Aufgabe besteht darin, durch Gestaltung eine enge Beziehung zwischen Personen und Objekten herzustellen. Der größte Unterschied zwischen Design und Kunst ist, dass das Ziel der Kunst darin besteht, sich auszudrücken, und die Ansichten anderer Menschen haben geringere Relevanz als die des Künstlers. Das Publikum des Designs hingegen sollte niemals der Designer selbst sein. Dies kann auf diese Weise verstanden werden. Das Ziel der Gestaltung ist es, mit den Betrachtern eines Objekts zu kommunizieren, aber diese Kommunikation erfolgt nicht direkt und sprachlich, sondern wird durch das Objekt vermittelt. Wenn der Designer ausschließlich seine eigene subjektive Wahrnehmung und Gefühle im Design zum Ausdruck bringt, muss er sie durch Worte oder Sprache nochmals erläutern, oder die Zuschauer können die Bedeutung des Designs nicht verstehen. In der Masterarbeit muss daher eine umfassende Neugestaltung ordinärer Objekte vorgenommen werden, um im Vergleich zum vorherigen Zustand eine engere Verbindung zwischen ihnen und Menschen herstellen zu können. In dieser Masterarbeit sollte eine extraordinary Gestaltung dieser ordinären Objekte vorgenommen werden, um eine engere



1

Verbindung zwischen Menschen und ihnen herzustellen. Die Kommunikation zwischen Designer und Zuschauer entsteht durch diesen Kontrast zwischen ordinär und extraordinär. Die Definition und der damit verbundene, spezifische Unterschied zwischen diesen beiden Eigenschaften sollten nicht nur dem Verständnis des Designers entsprechen, sondern vielmehr aus Beobachtung und Lernen entwickelt werden. Wie man Betrachtet die extraordinäre Irritation lässt, die durch Neugestaltung der ordinären Objekte erzeugt wird. Wie kann der Zuschauer den Kontext durch die Irritation vermitteln, d. h. wie kann die Kommunikation vom Designer zum Objekt und dann vom Objekt zum Zuschauer umfassend und genau realisiert werden? Dies wird als Schwerpunkt und Herausforderung von Modul 2 dieser Masterarbeit bestimmt.

### Strategie

Durch eine extraordinäre Irritation werden die ordinären Objekte re-gestaltet, um eine engere Beziehung zwischen Menschen und Objekten herzustellen. Obwohl diese Irritation etwas Besonders sein muss, sollte der Kontext, der in die Objekte eingesetzt wird, aus ordinärem Szenario, Beobachtung, Erinnerung und Gewohnheit bestehen. Dann entsteht ein Kontrast, der Aufmerksamkeit auf ordinäre Objekte lenkt.

1

Ideen, Versuche, Fotos, Modelle und Prototypen in Modul 1 dieses Masterprojekts auf dem Miro Mapping.

### Vorhaben

Vor Modul 2 sollen möglichst viele Beobachtungen, Erfahrungen, Versuche, Tests und Prototypen entwickelt und umgesetzt werden. Im Vergleich mit den Ergebnissen der Gestaltung wäre das deutlicher: welche extraordinären Irritationen sind besser weiterzumachen, um dem Zuschauer eine direktere klarere Kommunikation zu etablieren? Diese Designs werden identifiziert und in Modul 2 weiterentwickelt, um bestmögliche Interaktionseffekte zu erzielen. Das Ziel ist, dass beim Zeigen eines re-gestalteten Objekts vor einem Betrachter der Kontext anhand des Kontrasts verständlich wird. Am Ende von Modul 2 werden alle ausgewählten Objekte zusammengestellt und bilden dann einen Raum, eine Ausstellung oder eine Nische. In diesem Raum, der aus Objekten besteht, können Menschen erleben, wie die Umgebung unseres Lebens aussehen würde, wenn alle ordinären Objekte der Welt aus den vorherigen Strategien re-gestaltet würden.





## Quellenangabe

S1 1: Yuhang Ke(auf Miro Mapping);  
S6 1; S7 2-4; S8 1; S10 1; S11 2: Yuhang Ke;  
S13 1: Atsushi Nakamichi, Nacása & Partners Inc;  
S15 1-2: Gary Huswit;  
S17 2: Meta design Inc., Berlin Verkehrsbetriebe(BVG);  
S18 1: Yuhang Ke;  
S20 1-4; S21 5-6: Micheal Wolf;  
S22 1-3; S23 4-8: Richard Wentworth;  
S24 1-3; S25 4-8: Yuhang Ke;  
S26 1: Svarcas von Favpng.com;  
S28 1: Naoto Fukasawa Design Inc.;  
S30 1: Dominic Wilcox;  
S30 2: Naoto Fukasawa Design Inc.;  
S32 1: Diego Velázquez;  
S33 2; S34 1: Johannes Vermeer;  
S35 2: Naoto Fukasawa, Jasper Morrison;  
S36 1; S37 2-3; S40 1: Yuhang Ke;  
S40 2: Matěj Batha;  
S41 2-3; S44 1-2; S45 3-4; S46 1-2; S47 3-4: Yuhang Ke;  
S48 1: yatego.com;  
S48 2; S49 3-4; S50 1; S51 2-3: Yuhang Ke;  
S52 1:Ellgaard Holger;

S52 2; S53 3-4: Yuhang Ke;  
S54 1: cuisinstore.com;  
S54 2: Lazada.vn;  
S55 3-4: Yuhang Ke;  
S56 1: manufactum.de;  
S56 2:osd-ev.org;  
S56 3; S57 4; S58 1; S59 2; S60 1; S61 2-3;  
S62 1-2; S63 3-4; S64 1-2; S65 3-4;  
Alle Biler auf S66-S67: Yuhang Ke;  
S68 1; S71 1-2; S72 1:Yuhang Ke;

## Betreuung

Prof. Axel Kufus  
Prof. Burkhard Schmitz  
M.A Anja Lapatsch  
M.A Annika Unger

## Dokumentation

Extra ordinary  
unter dem Master Projekt: Make!?

Ke, Yuhang  
Produkt Design  
MA, 1. Semester

Master Projekt  
Wintersemester 2020/2021  
Design Fakultät, UdK, Berlin

## Exposé

Extra ordinary  
unter dem Master Projekt: Make!?  
als Vorhaben zum Modul 2

"Let's toast for this plain glass of water!"