"Denken mit den Händen" : das Thema für den 11. Designer's Saturday

Autor(en): **Cavarn, Sarnin**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Mittex : die Fachzeitschrift für textile Garn- und Flächenherstellung im deutschsprachigen Europa**

Band (Jahr): **113 (2006)**

Heft 5

PDF erstellt am: **30.04.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-678432

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

«Denken mit den Händen» – das Thema für den 11. Designer's Saturday

Sarnin Cavarn, Kurator Designer's Saturday

Was ist Design — heute? Traditionsgemäss steht die wiederkehrende Frage auf der Agenda des Designer's Saturday. Nachdem die Legitimität von Design 2004 mit «Design — so what?» thematisiert wurde, möchte der 11. Designer's Saturday (4./5. November 2006) Design als Begriff für applizierte Intelligenz im Alltag verstehen.

Offenbar sind in den letzten Zeiten die Definitionen, die für Design seit der Industriellen Revolution und in der Nachkriegszeit gegolten haben, ins Wanken geraten. Einerseits ermöglichen – und verlangen – die durch die Digitalisierung revolutionierten Konzeptions- und Fabrikationsprozesse zunehmend eine Individualisierung des Produktes. Die Konsumenten machen mit wachsender Vorliebe von diesem «customized» Angebot Gebrauch, sodass Marketingverantwortliche immer mehr Mühe haben, ihre Kundschaft zu identifizieren.

Ob diese Entwicklungen die obligaten Kollateralen einer Überflussgesellschaft darstellen, bleibt dahingestellt. Sie geben aber Gelegenheit dazu, über das Wesen des Designs zu reflektieren. Dabei wird oft etwas ausgeblendet: Viel mehr als jahreszeitbedingte Formoptimierung ist Design die Disziplin par Excellence, die sich um das Erfinden von Gegenständen kümmert. Design als Erbe eines erleuchteten Handwerks ist schlussendlich jenes praktische Instrument, das massive Veränderungen in der Gesellschaft auf eine menschliche Ebene herunterzubrechen vermag.

Design als Prozess bedient sich keiner festen Drehbücher, ist aber stehts von strukturellen Gegebenheiten und von wiederkehrenden Themen geprägt. Vielschichtige Bedürfnisse, Ergonomie, Materialien und Technologie sind einige der Grundkomponenten, die das eigentliche tägliche Brot des Designers auszeichnen. Es mag manchmal für den Aussenstehenden schwierig sein, anhand des Endproduktes den ganzen Prozess, der dazu geführt hat, mitzuverfolgen. Es ist aber auch nicht nötig: Wenn der Designer präzis und effizient mit seiner Aufgabe umgegangen ist, liegt das Resultat sozusagen perfekt in der Hand.

Design – gutes Design – also Objekte, die das Potential zum Klassiker haben, hinterlassen fast immer einen besonderen Eindruck: Sie geben einem das Gefühl, ein Stück materialisierte Intelligenz in den Händen zu halten. Diese handfeste Intelligenz ist offenbar nicht in erster Linie abstrakter oder akademischer Natur. Es geht eher um eine Intelligenz, die von einer besonderen Intimität mit der Realität der Materie, von einer Nähe zu den Menschen und zu ihrem Alltag zeugt. Dieses Gefühl von Cleverness kann ein pures Vergnügen sein. Jeder, der in der Prototypwerkstatt eines Herstellers gewesen ist, der die Endmontage eines perfekt ausgereiften Stuhles gesehen hat oder ganz einfach den Sparschäler aus der Schublade herausholt, kennt die einfache handfeste Freude an gutem Design.

Es könnte also provokativ behauptet werden: Vielleicht ist es für eine mögliche Definition von Design nicht unbedingt wichtig, ob ein Produkt durch industrielle Massenanfertigung, Rapid Prototyping oder durch hochqualifiziertes Handwerk hergestellt wurde. Was hingegen der entscheidende Massstab sein könnte, ist, ob dieses Objekt die besondere Fähigkeit aufweist, Materie, Form und Menschenbedürfnisse aus einer praktischen Sicht heraus in Einklang zu bringen. Eine Eigenschaft, die auch als applizierte Intelligenz bezeichnet werden könnte: die Fähigkeit, mit grosser Geduld, fachlicher Kompetenz und angeborener Intuition mit den Händen zu denken.