

November / Dezember
2015

ISSN 2195-7681
4 198355 510001 16
DE € 10,00 / CH CHF 12,00 / AT € 10,00

dommus

DEUTSCHE AUSGABE

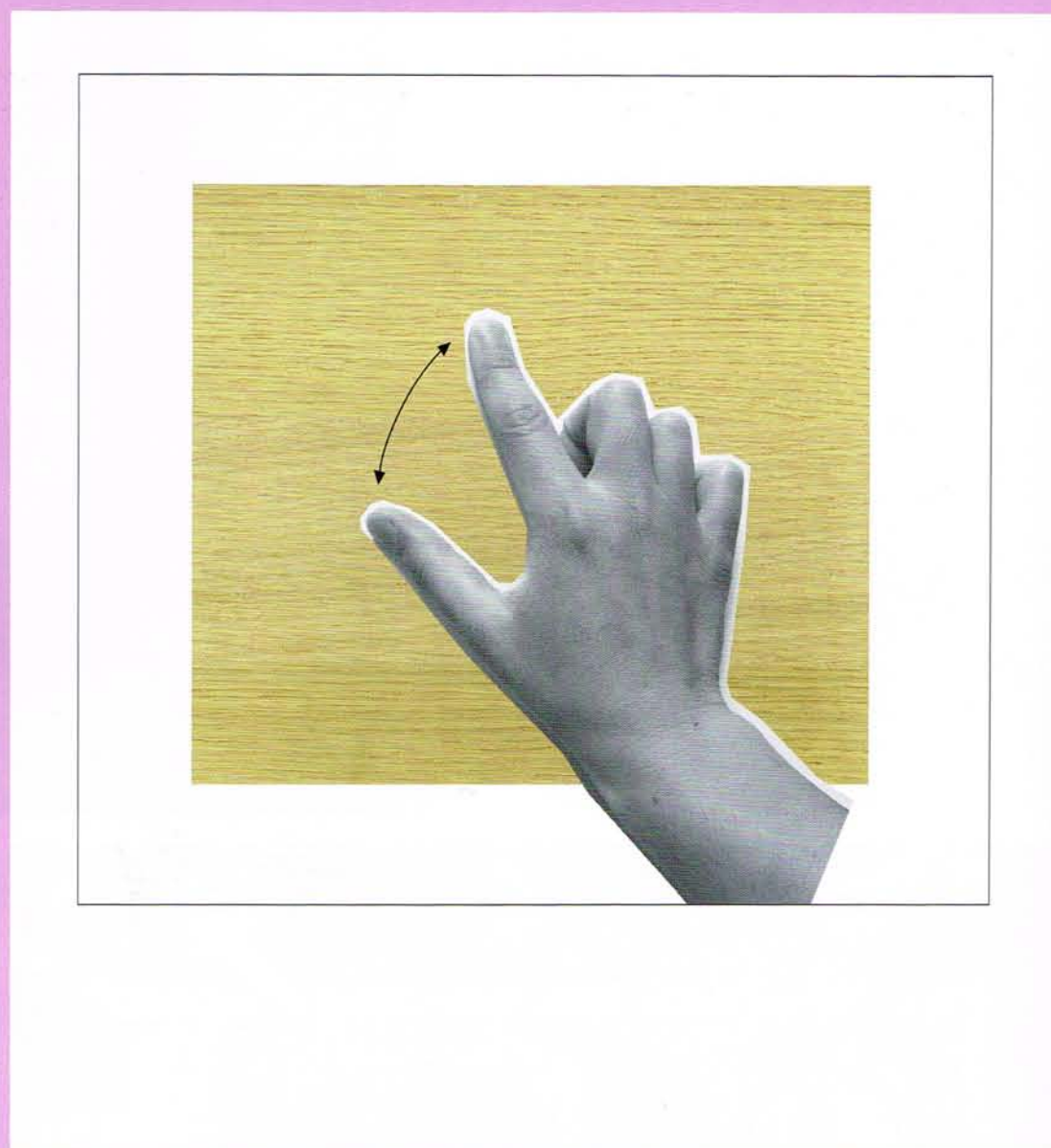
016

DIE STADT UND DER MENSCH

SPRENGEL MUSEUM HANNOVER MEILI, PETER
FOKSAL GALLERY FOUNDATION DIENER & DIENER
THE WHITNEY OF AMERICAN ART RENZO PIANO
MUSEUM DER SCHÖNEN KÜNSTE FRANCISCO MANGADO
DIE ENTWICKLUNG EINER IDEE KONSTANTIN GRIC
NACHWIRKUNG THOMAS HIRSCHHORN
OLYMPIC REALITIES BRUNO HELBLING



Designer decken ihre Feindbilder auf und verraten, wer ihre Freunde sind.



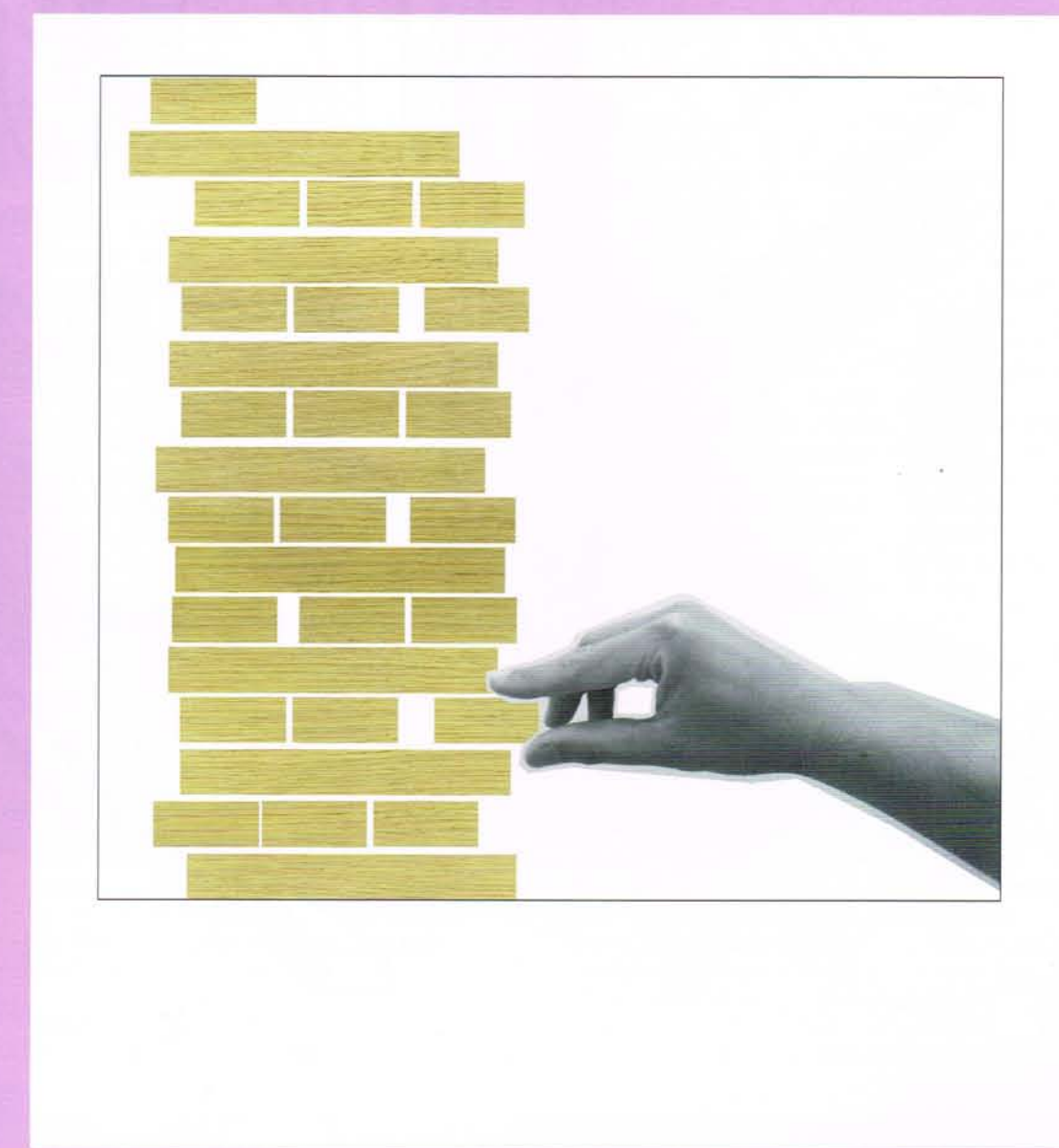
Miriam Aust

MEINE FEINDE

Die Interaktion von Mensch und Gegenstand im Raum – das ist das Forschungsfeld des Möbeldesigners. Die Multitouch-Geste jedoch reduziert die Aufgabe des Designers auf ein Minimum.

Es ist eine Hassliebe. Unser Leben wird schneller, komplexer, virtueller. Ich muss gestehen, dass ich mein Smartphone, meinen Laptop und all die anderen handlichen Mobilgeräte als sehr praktisch empfinde. Fantastisch, wie einfach die vernetzte Kommunikation ist, ja man könnte meinen, ich sei davon abhängig. Und trotzdem – oder gerade deswegen – entsteht eine emotionale Sehnsucht nach überschaubaren Abläufen, einem Ausgleich im materiellen Leben. Nachdem ich täglich in trainierten Bewegungen auf den Screens und Displays unterschiedlichster Geräte wische, sehe ich mich nach überschaubaren, direkten und gegenständlichen Abläufen. Ich denke dabei an einfache physikalische Kausalitäten,

die uns umgeben und mit denen wir aufgewachsen sind: Ich ziehe an der Tischdecke und das Glas fällt runter. Diese Betrachtung mag in der nahen Zukunft antiquiert erscheinen, aber mir wird unwohl, wenn ich kleine Kinder beobachte, wie sie über gerahmte Bilder wischen in der Hoffnung, ein anderes zu sehen. Die Multitouch-Geste ist eine virtuelle, sie hat nur im entferntesten mit unserer tatsächlichen, gegenständlichen Welt zu tun. Was hier für den Gestalter an zu entwerfender Funktion übrig bleibt, reduziert sich auf die Ebene einer Hülle, die Black Box des Geräts und die Entwicklung des Human Interface. Ich vermisse dabei Handhabungen, die sich durch grundlegende physikalische Gesetzmäßigkeiten erklären lassen. ●



Miriam Aust

MEINE FREUNDE

Produkte, deren Mechanismen und Funktionen erkennbar und nachvollziehbar sind, berühren die Sinne und sind in ihrem kulturellen Kontext verankert. Sie sind der Inhalt der Arbeit eines Designers.

Es beruhigt mich, wenn wir uns in unserer gegenständlichen Welt noch am Tischbein stoßen und uns dabei wehtun. Ich sehne mich nach dem Spiel mit einfachen Abläufen und unverhüllten, nachvollziehbaren Mechanismen im Design. Ich freue mich über Entwürfe, die in Form und Funktion gewollt reduziert bleiben und die bei ihrer Betrachtung errahnen lassen, was passiert und wie sich die Funktion aus ihrer Konstruktion ableiten lässt. Dabei wird der Semantik über die Beschreibung der Eigenart eines Produkts hinaus eine emotionale und kulturelle Rolle zugeschrieben. Ich bin begeistert, wenn Verbindungen und Konstruktionen sichtbar gemacht und zum Gestaltungselement hervorgehoben werden. Wenn im analogen Entwurf physikalische

Gesetzmäßigkeiten erfahrbar werden und der Entwurf somit zum Spiel wird, kann dies als Statement begriffen werden. Ich finde, dass solchen Entwürfen eine ganz besondere Qualität innewohnt, die nicht nur zum Schmunzeln anregt, sondern auch etwas absolut Beruhigendes hat. ●

MIRIAM AUST studierte Möbeldesign und Ausstellungsarchitektur in Kassel. 2011 gründete sie gemeinsam mit ihrem Partner Sebastian Amelung das Studio aust & amelung. Bei ihrer Arbeit beobachten die beiden Designer neue gesellschaftliche Entwicklungen und lassen ihre Erkenntnisse in neue Entwürfe einfließen. www.aust-amelung.com