

MODULWERK

Untersuchung und Konzept zu einem zukunftsfähigen Arbeitsplatz für Designer und Maker

Bachelor-Thesis
im Studiengang Gestaltung
Studienrichtung Holzgestaltung

Thema:

MODULWERK

Untersuchung und Konzept zu einem zukunftsfähigen Arbeitsplatz für Designer und Maker

vorgelegt von: Sebastian Stephan

Matrikel- und Kennnummer: 049606 / 32665

eingereicht am: 04. August 2017

ANGEWANDTE KUNST SCHNEEBERG

Fakultät der Westsächsischen Hochschule Zwickau

Eingangsvermerke/Vermerke der Prüfer_in:

1. Was ist <i>Modulwerk</i> ?	9
2. Design for real needs	
2.1. Design	11
2.2. Verantwortung als Designer	19
2.3. Ist Demokratisches Design genug?	27
2.4. Designer oder Maker?	31
3. Open Design	
3.1. Öffnung des Design Prozesses	35
3.2. Open Source im Produkt- und Möbeldesign	41
3.3. Open or Closed?	47
4. Grundlegendes Konzept von <i>Modulwerk</i>	
4.1. Philosophie/Idee	49
4.2. Die Module	53
4.3. Ergonomie	57
4.4. Strom und Beleuchtung	59
4.5. Herstellung	59
4.6. Veröffentlichung, Publikation/Open Source	59
4.7. Nachhaltigkeit	61
5. <i>Modulwerk</i> für die Angewandte Kunst Schneeberg	
5.1. Voraussetzungen/Umgebungsanalyse	65
5.2. Bedürfnisanalyse	67
5.3. Konzeptanpassung	69
5.4. Umsetzungsplanung	69
6. Fazit	
7. Anhang	71
7.1. Literaturverzeichnis	75
7.2. Selbständigkeitserklärung	81

1. Was ist *Modulwerk*?

„Für jene, die ihre Gedanken nicht an apokalyptische Phantasien verlieren und stattdessen etwas Konstruktives machen wollen, [...] ein paar Zeit-Nutzen-Beispiele: handwerkliche Kompetenzen erwerben, soziale Netzwerke aufbauen, selber produzieren, Kaputttes reparieren und unserem Dasein letztlich eine andere Form geben.“¹ Diese Eigenschaften, die Niko Paech, Professor der Universität Oldenburg und Wachstumskritiker, als wichtige Attribute für die Entwicklung hin zu einer zukunftsfähigen Gesellschaft nennt, könnte auch die Profilbeschreibung von Anforderungen an einen Designer* des 21. Jahrhunderts sein. Ganz eindeutig hat sich unser Berufsfeld verändert. Wo vormals serielle Produkte und formschöne Dinge im Zentrum standen, geht es vermehrt um ein breites Spektrum von gesellschaftlichen Konzepten, umweltfreundlichen Strategien bis hin zu nachhaltigen Innovationen – im analogen sowie digitalen Raum. Unsere Arbeitsweise hat sich verändert und folglich auch unsere Arbeitsräume. Sie sind vielfältig und flexibel geworden. Doch wie kann ein Arbeitsplatz aussehen, der diese Anforderungen erfüllt und dabei ressourcenschonend auf zukünftige Veränderungen reagiert?

Die vorliegende theoretische Auseinandersetzung meiner Abschlussarbeit *Modulwerk* versucht auf diese Frage Antworten zu geben. Basierend auf der kritischen Auseinandersetzung mit dem Designbegriff und seiner Entwicklung sowie der Betrachtung gemeinschaftlicher und nachhaltiger Strategien, wie demokratischem Design und Open Design, entwickelte sich ein eigenes Möbel-Konzept für den Arbeitsplatz: das *Modulwerk*. Es impliziert wenige Module, die durch Addition einen Arbeitsplatz, Gemeinschaftsplatz oder eine Werkbank schaffen. Werken wiederum bedeutet, etwas [gemeinsam] zu schaffen, zu erstellen und zu gestalten, mit den Händen zu arbeiten, handwerklich tätig sein.²

Die Arbeit bildet für mich persönlich den Anfang für die Entwicklung eines Design-Profiles. Somit habe ich versucht ein möglichst breites Spektrum an, für mich als Designer wichtigen Themen an zu reißen. Die folgenden Kapitel bilden gemeinsam den Grundstein für den am Ende skizzierten Konzeptentwurf zu *Modulwerk* und sollten sicherlich im Einzelnen noch vertieft werden. Die Überlegungen und Ergebnisse richten sich als Denkanstoß an Menschen, die ihren Ideen und Visionen gern eine Form verleihen, ob professionell oder autodidaktisch, ob analog oder digital.

* In der nachfolgenden Arbeit wird zur Erhaltung des Textflusses, repräsentativ für alle Geschlechter, stets die männliche Form verwendet werden.

¹ Paganni, Romano: Wir müssen uns vom Überfluss befreien [03.09.2016]. < <https://www.infosperber.ch/Wirtschaft/Postwachstums-Okonomie-Paech> > (02. August 2017, 00.01 Uhr)

² Vgl. Wiktionary: werken [03.07.2017]. < <https://de.wiktionary.org/wiki/werken> > (02. August 2017, 00.44 Uhr)

Design

"i n a p r o f e s -
s o t a p p r o f e s -
b u t a n t t i -
a d t u d e".

Lázl Moholy-Nagy

2. Design for real needs

2.1. Design

Im Folgenden mochte ich versuchen Design als Definition und Tatigkeitfeld einzugrenzen, seine Entwicklung kurz zu beleuchten um dann zu erortern, ob wir Design neu definieren mussen oder nicht. Das Wort selbst entwickelte sich aus dem lateinischen Verb ‚designare‘ und war durch mehrere Bedeutungen besetzt – von ‚kennzeichnen‘ oder ‚aufzeigen‘ bis hin zu ‚planen‘, ‚zeichnen‘ oder ‚verbrechen‘.³

Der Prozess, den wir Designen nennen, existierte lange bevor das Wort uberhaupt als Beschreibung dessen eingesetzt wurde. Denn immer, wenn Menschen daruber nachdachten, ihre Lebensumstande zu verandern und zu verbessern, waren sie tatig als eine Art von Designer.

Bereits in der Vorzeit, wenn Urmenschen ihre Hohleneingange mit Steinen verbarrikierten, um Raubtiere fern zu halten oder Steine anspitzen, um aus ihrem Speer eine todlichere Waffe zu machen, entwickelten sie Designs im weiteren Sinne. Vielleicht spricht man an dieser Stelle besser von Modifikationen. Ein anderes Beispiel: Zunachst trank der Urmensch Wasser in dem er instinktiv seine Hande zu einer Mulde formte. Die so gebildete Muldenform eignete sich jedoch nur bedingt zur Aufnahme von Flussigkeiten. uber die Zeit entwickelte er Formen aus Ton in welche er das Wasser fullen konnte. Das Gefa war geboren. Er fixierte einen Griff zur optimalen Handhabung, was wir heute als Tasse bezeichnen wurden. Als er den Rand noch zum besseren Ausgieen modifizierte, entwickelte er den Krug.⁴

Ein weiteres Beispiel handelt vom englischen Piraten Blackbeard, welcher im spaten 17. und zu Beginn des 18. Jahrhunderts die Handelsrouten nach Amerika unsicher machte. Die Piraten stellten fest, dass es viel sicherer war die Handelsschiffe ohne Kampf zu ubernehmen. Der einfachste Weg dies zu tun, war die Gegner schon vorher so einzuschuchtern, sodass sie sich freiwillig ergaben. Der Trick den Blackbeard nutzte war, die schon von weitem zu erkennende Piratenflagge mit dem Totenkopf und den zwei gekreuzten Knochen zu hissen. Diese wurde Anfang des 18. Jahrhunderts von Piraten aus der ganzen Welt ubernommen. Da zu dieser Zeit viele Seeleute noch nicht lesen konnten, war dies der beste Weg fur die Freibeuter ihre Absichten zu kommunizieren und somit die Gegner zur Kapitulation zu zwingen. In der heutigen Zeit kann man diese Geschichte sehr direkt in die Sparte des Kommunikationsdesigns einordnen.⁵

³ Vgl. Rawsthorn, Alice: Hello World. Where Design Meets Life, hg. von Penguin Books Ltd, London 2013, S. 15

⁴ Vgl. Rawsthorn, Alice 2013 (wie Anm. 3), S. 15f

⁵ Vgl. Rawsthorn, Alice: #1 - What is design?, in: Youtube [10.07.2015] < <https://www.youtube.com/watch?v=vIBQEeH14ks> > (25. Juli 2017, 22.31 Uhr)

Im alten China während der Qin-Dynastie begann Ying Zheng seine Herrschaft 246 v.Ch. Für seine Feldzüge und Eroberungen brauchte er eine starke Armee. Das aus Bauern zusammengewürfelte Heer, in der jeder anders ausgerüstet war, musste optimiert werden. Er begann damit, allen die gleichen verbesserten Waffen zu geben. Bei den Bogenschützen bestand das Problem, dass jeder unterschiedliche Pfeile besaß und somit nicht die des Anderen verschießen konnte. Durch Standardisierung der Bogen und Pfeile mit einheitlichem Design löste Ying Zheng dieses Problem.⁶

Lassen sich diese Beispiele nur in die Sparte des instinktiven Designs einordnen, so stellen sie doch einige der Kerncharakteristiken dar, die bis heute für das Profil des Designens von großer Bedeutung sind.

„Design is an agent of change, which can help us make sense of what is happening and turn it to our advantage.“⁷ Die britische Designkritikerin Alice Rawsthorn argumentiert in einem Vortrag 2015 in Mailand, dass die immerwährende konstante Motivation zum Designen mit der Aufgabe oder Idee startet, etwas zu verändern. Trotz sich immer wieder verändernder Umstände und Ungewissheiten, definiert Rawsthorn designen als einen unmittelbaren Eingriff in unsere Lebenswirklichkeit. Designer interpretieren die Welt nicht nur, sondern sie verändern sie.⁸ Ob es dabei um die Veränderung der Leben vieler Menschen oder um einen marginalen Unterschied für einen Einzelnen geht – systematisch angewendet kann Design in jedem Feld verändern und vielmehr positiv und bestärkend wirken als zerstörerisch oder hemmend.

Mit Beginn der industriellen Revolution im 18. Jahrhundert ging es mehr und mehr um die Gestaltung industriell herstellbarer Produkte. Der französische König Louis IV. ließ Möbel und Statuen fertigen, die er über sein ganzes Herrschaftsgebiet verteilen konnte. Diese erste serielle Produktion, das Gobelins-System⁹ – benannt nach dem fertigenden Tischler – bildete den Startschuss für die Entwicklung effizienter Manufakturwege. Einheitliche Fabriken und uniforme Produktlinien um höhere Stückzahlen an verschiedenen Orten fertigen zu können, verhalfen, wie schon bei Kaiser Ying Zheng, zu Erfolg und Ruhm. Der Fokus in der Produktion von Gütern lag ab nun auf der Herstellung kostengünstiger und einheitlicher Ware zum Konsum und Gebrauch. Das System der industriellen Massenproduktion war geboren. Dies trug aber auch zum Verlust kunstgewerblicher Traditionen und Individualität bei. Und ökologische Ansprüche blieben außen vor.¹⁰

Nach dem zweiten Weltkrieg und einem immensen Streben nach Massenprodukten für die breite Bevölkerung, kooperierten Industrielle mit talentierten jungen Designern, Architekten und Künstlern. Unter anderem Carlo Mollino oder Bruno Munari entwickelten reizvolle und raffinierte Produkte, welche in großen Stückzahlen hergestellt werden konnten und für die Konsumenten bereit waren mehr auszugeben. ‚The Italian Line‘ mit dem Credo ‚Design adds value‘ wurde zum Erfolgskonzept mit hohem wirtschaftlichem Profit. Immernoch

⁶ Vgl. Rawsthorn, Alice: Hello World. Where Design Meets Life, hg. von Penguin Books Ltd, London 2013, S. 11f

⁷ Vgl. Rawsthorn, Alice: #1 - What is design?, in: Youtube [10.07.2015] < <https://www.youtube.com/watch?v=vIBQEeH14ks> > (25. Juli 2017, 22.31 Uhr)

⁸ Vgl. Buchholz, Kai: Design und Philosophie. Auf der Suche nach dem guten Leben, in: Dissel, Julia-Constance (Hg.): Design & Philosophie. Schnittstellen & Wahlverwandschaften, hg. von transcript Verlag, Bielefeld 2016, S. 17

⁹ Vgl. Rawsthorn, Alice 2013 (wie Anm. 6), S. 18

¹⁰ Vgl. Röllli, Marc: Design als soziales Phänomen. Wider das funktionalistische Paradigma, in: Banz, Claudia (Hg.): Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft, hg. von transcript Verlag, Bielefeld 2016, S. 27

steht es als Vorbild für aufstrebende Gesellschaften, wie Japan in den 1960er Jahren beziehungsweise China oder Süd Korea bis heute. „Good design is good business“ betitelte es Thomas J. Watson 1973¹¹ und belegte damit den Fokus auf ökonomischen Erfolg.

Diese Annahme verändert sich jedoch in den letzten Jahrzehnten zunehmend. Ökologische und soziale Missstände sowie wirtschaftliche Krisen und globale Vernetzung, rücken Themen wie Nachhaltigkeit und humanitäre Verantwortung in den Mittelpunkt. „Unser heutiges Verständnis von Design ist komplex, wir sprechen nicht mehr „nur“ von Objekten, sondern von Prozessabläufen, Praktiken und Organisationen. Das gilt auch für die Kunst. Im Hinblick auf die Existenz der sich wechselseitig durchdringenden Praktiken und vor allem Autoredesignern, scheint sich daher die Kunstphilosophie weitestgehend von der Frage des 20. Jh.s nach möglichen Gattungsunterschieden und disziplinären Grenzziehungen zwischen Kunst und Nicht-Kunst gelöst zu haben.“¹² Das Gleiche würde ich für die gestalterische Tätigkeit, aber natürlich auch für technologische Entwicklungen und neue Materialien, sowie Wirtschaft definieren. Eindeutige Grenzziehungen zwischen Design und Nicht-Design sind kaum mehr möglich, die interdisziplinäre Arbeit findet immer mehr Zuspruch.¹³ Außerdem stehen heute Wertfragen hinsichtlich der Begriffe Nachhaltigkeit, Human-Centeredness, Social Design und Gerechtigkeit sowie in diesem Zusammenhang auch der Notwendigkeit ethischer Codes, im Fokus gestalterischer Überlegungen.¹⁴

Vor diesem Hintergrund möchte ich noch einmal auf das Entwerfen von Produkten zu sprechen kommen. Der klassische Designer denkt heutzutage, idealer Weise mehr oder weniger, über all die angesprochenen Punkte nach. Effizienz und ökologische Gesichtspunkte spielen eine Rolle. Es geht jedoch im Grunde immer noch um das Erschaffen eines Produktes. Diese kommen folglich zusätzlich in die Welt und werden letztendlich früher oder später, mehr oder weniger zu Müll. An dieser Stelle ist es lohnenswert kurz über den Begriff des De-Designs zu referieren. Wie bekommt man all die Dinge wieder weg, die es in der Welt gibt? Wie wird man die Dinge der wildgewordenen Wachstumsgesellschaft eigentlich wieder los? Durchschnittlich hat jeder von uns 10.000 Dinge zu Hause.¹⁵ In den Geschäften und Online-Shops gibt es eine riesige Auswahl von dem einen Produkt, welches wir für einen bestimmten Zweck benötigen. Im Internet finde ich auf der Suche nach einem Ram-Riegel eine übermäßige Vielzahl an Angeboten, die alle dasselbe leisten, meinen Computer schneller zu machen.

Bevor man De-Design besprechen kann, muss man Re-Design beleuchten. Es kommt darauf an, keine Produktinnovationen sondern Nutzungsinnovationen zu entwickeln. In den bereits vorhandenen Dingen einen anderen Sinn zu entdecken oder herauszufinden, wie wir mit dem auskommen, was wir

¹¹ Vgl. Rawsthorn, Alice: Hello World. Where Design Meets Life, hg. von Penguin Books Ltd, London 2013, S. 20

¹² Dissel, Julia-Constance (Hg.): Design & Philosophie. Schnittstellen & Wahlverwandschaften, hg. von transcript Verlag, Bielefeld 2016, S. 11

¹³ Vgl. Steinbrenner, Jakob: Wann ist Design?. Design zwischen Funktion und Kunst, in: Dissel, Julia-Constance (Hg.): Design & Philosophie. Schnittstellen & Wahlverwandschaften, hg. von transcript Verlag, Bielefeld 2016, S. 90 f

¹⁴ Vgl. Buchholz, Kai: Design und Philosophie. Auf der Suche nach dem guten Leben, in: Dissel, Julia-Constance (Hg.): Design & Philosophie. Schnittstellen & Wahlverwandschaften, hg. von transcript Verlag, Bielefeld 2016, S. 15

¹⁵ Vgl. Kern, Stefan: Wie viel ist genug?, in: Rhein-Neckar-Zeitung [26.04.2014].
< https://www.rnz.de/panorama/magazin_artikel,-Magazin-Wie-viel-ist-genug_arid,20959.html > (28 Juli 2017, 18.13 Uhr)

haben. Wir benötigen Dinge, es gibt keine ‚Unbedingten‘, doch benötigen wir mehr? Und welche Dinge brauchen wir wirklich?

De-Design ist demzufolge die Idee, zu ergründen wie man Dinge eigentlich wieder aus der Welt herausbekommt.¹⁶ Recyclebar oder kompostierbar – der Fokus liegt auf den verwendeten Materialien und deren Zusammensetzungen. Steht das Abschaffen, das Verringern der Dinge im ultimativen Fokus, so könnte man argumentieren, dass das Profil des Designers im klassischen Sinne ja abgeschafft gilt. Ergo, wir verlieren alle unseren Job, da wir für etwas ausgebildet wurden, was nicht mehr benötigt wird. Oder wir nutzen Alternativen wie Open Source, Open Design, Maker Spaces, Fablabs oder die Sharing- Economy.

Interdisziplinarität und Zusammenarbeit – Sinéad Burke drückt es am Ende ihres TED Talks zum Thema ‚Why design should include everyone‘ wie folgt aus: „Design greatly impacts upon people’s lives, all lives. Design is a way in which we can feel included in the world, but it is also a way we can uphold a person’s dignity and their human rights. Design can also inflict vulnerability on a group whose needs aren’t considered. [...] Design is an enormous privilege, but it is a bigger responsibility.“¹⁷

Phillip Starck, der selbsternannte Begründer des ‚Demokratischen Design‘ wollte bereits 2001 seinem Schicksal als Produktgestalter ein Ende setzen. Genervt von Elitismus und dem Gestalten für die reiche Bevölkerungsschicht erklärte er in einem Video- Interview „Gute Ideen müssen verbreitet werden“. Mit der Überzeugung, dass Materialismus tot sei und dem Ziel, fortan ausschließlich Konzepte und keine Produkte mehr zu entwerfen, ist jedoch sein Ausstieg offenbar bisher nicht von Erfolg gekrönt gewesen: „Sein Auftragsheft scheint voll zu sein. Denn in der Zwischenzeit hat er in Paris, Lyon und Istanbul die Zimmer der Hotelkette «Mama-Shelter» mit venezianischen Karnevals- und «Star Wars»-Masken verziert und eine Luxusjacht für den verstorbenen Apple-Gründer Steve Jobs entworfen.“¹⁸

Wir müssen den Begriff nicht neu definieren, ‚Design‘ definiert sich stets selbst neu. Wir müssen nur aufmerksam sein und die Veränderungen wahrnehmen. „Die Frage nach guter Gestaltung zielt nicht nur darauf ab, ob ein Gebrauchsgegenstand seine eng abgezielte Zweckfunktion erfüllt, sondern ob er sich hilfreich in die übergeordneten Lebensziele seiner Benutzer [Konsumenten, oder eben der Welt] einfügt beziehungsweise ob er, anders ausgedrückt, eine günstige Rolle im Gesamtgewebe der Lebensgeschichten und des Lebensteppichs der ihn gebrauchenden Menschen spielt. Diesen übergeordneten Standpunkt muss der Designer im Auge behalten, wenn er menschengerechte Gebrauchsgegenstände [Konzepte] entwerfen will. Was der Designer letztendlich zu gestalten hat, sind eben nicht Dinge, sondern gelingende Zusammenhänge menschlichen Lebens.“¹⁹

¹⁶ Vgl. Welzer, Harald: Harald Welzer Rede zum Recycling Designpreis 2015, in: Youtube [22.10.2015] < <https://www.youtube.com/watch?v=gVaZevUC9S4&t=1212s> > (25. Juli 2017, 23.47 Uhr)

¹⁷ Vgl. Burke, Sinéad. Why design should include everyone, in: TED 2017 [14.03.2017]. < https://www.ted.com/talks/sinead_burke_why_design_should_include_everyone#t=585070 > (25. Juli 2017, 13.45 Uhr)

¹⁸ (dpa) Paris: Nur dumme Menschen interessieren sich für Design, in: monopol 2014 [18.01.2014] < <http://www.monopol-magazin.de/nur-dumme-menschen-interessieren-sich-f%C3%BCr-design> > (01. August 2017, 13.10 Uhr)

¹⁹ Vgl. Buchholz, Kai: Design und Philosophie. Auf der Suche nach dem guten Leben, in: Dissel, Julia-Constance (Hg.): Design & Philosophie. Schnittstellen & Wahlverwandschaften, hg. von transcript Verlag, Bielefeld 2016, S. 29

2.2. Verantwortung als Designer

Oft wird in der Industrie davon gesprochen, dass die Nachfrage entscheidet. Aussagen, wie „Das ist eben der Markt, ... letztendlich entscheidet der Kunde.“²⁰ höre ich oft auch in Bezug auf Gestaltung und Produkte. Doch wir als Designer tragen, neben der großen Freiheit, noch nie dagewesene Dinge zu gestalten, eine immens große Verantwortung – die letztendlich die Entscheidung des Nutzers definiert. Wir haften für das, was wir entwerfen und in diese Welt setzen. Der Designer Mike Monteiro formulierte in diesem Zusammenhang vier Punkte in seinem Vortrag ‚How Designers Destroyed the World‘ auf dem Webstock 2013:²¹

– Verantwortung gegenüber der Welt.

Bei jedem Projekt, das wir als Designer angehen, müssen wir uns vorher die Frage stellen: Braucht die Welt das wirklich? Ist es nötig einen weiteren iPhonehalter zu erschaffen? Brauchen wir einen weiteren Stuhl, der die Funktion des darauf Sitzens erfüllt?

– Verantwortung gegenüber dem Handwerk Design.

Was der einzelne Designer veröffentlicht, definiert wie der Rest der Welt unsere Profession

wahrnimmt. Mit jedem Produkt repräsentieren wir uns Alle.

– Verantwortung gegenüber dem Kunden.

Für die meisten Projekte gibt es Jemanden, der daran interessiert ist – einen Kunden. Projekte sollten nur dann angenommen werden, wenn sie verantwortungsvoll gelöst werden können. Wenn ein Kunde etwas Unüberlegtes möchte, ist es die Aufgabe des Designers, darauf hin zu weisen und eine gute Lösung zu finden. Wird dies nicht gewollt, sollte das Projekt nicht angenommen werden. Nach dem Credo: Mach gutes Design, nicht Leute glücklich.

– Verantwortung gegenüber sich selbst.

Die Arbeit, die wir machen, definiert uns selbst. Unsere Portfolios sind eine Sammlung unserer Entscheidungen. Es definiert unser Profil und unsere Haltung gegenüber unserer Disziplin.

Zusammenfassend möchte ich hervorheben, dass es nicht nur im Moment des Gestaltungsprozesses darauf ankommt ein Produkt gewissenhaft auszuarbeiten. Wir müssen uns genauso mit seinen Auswirkungen in der späteren Benutzung auseinandersetzen, wie auch mit dem Prozess der Herstellung. Wir sollten uns bewusst sein, dass jedes Produkt früher oder später Müll sein wird und somit sein ökologischer, wie auch menschlicher Fußabdruck von Beginn an in unserer Verantwortung liegt. Dabei ist die Verständigung und Einflussnahme auf andere Bereiche unabdingbar, denn wir tragen die

²⁰ Vgl. phoenix HD: Die größte Lüge der Geschichte - Holz - Doku 2016 *NEU* (HD), in: Youtube 2016 [09.04.2016]. < <https://www.youtube.com/watch?v=jStr28ZbCK8&feature=youtu.be> > (18. Juli 2017, 22.02 Uhr)

²¹ Vgl. Monteiro, Mike: Webstock '13: Mike Monteiro - How Designers Destroyed the World, in: Vimeo 2013 [16.06.2013]. < <https://vimeo.com/68470326> > (24. Juli 2017, 19.20 Uhr)

R E D U C E

WE make useful gear that lasts a long time
YOU don't buy what you don't need

R E P A I R

WE help you repair your Patagonia gear
YOU pledge to fix what's broken

R E U S E

WE help find a home for Patagonia gear you no longer need
YOU sell or pass it on

R E C Y C L E

WE will take back your Patagonia gear that is worn out
YOU pledge to keep your stuff out of the landfill and incinerator

R E I M A G I N E

TOGETHER we reimagine a world where we take only what nature can replace.

Verantwortung nicht allein. „Neben aller unternehmerischer Kreativität und allem Wandel von unten [wird] auch Politik nötig sein. Und zwar geografisch und sachlich breit ansetzend, sonst verlagern wir die Probleme lediglich in andere Länder oder in andere Sektoren. Das würden beispielsweise bedeuten, dass wir die fossilen Brennstoffe konsequent aus dem Markt nehmen und nicht nur durch neue Technik ersetzen, sondern manchmal auch etwas verzichten müssten. Wahrscheinlich bedeutet eine solche ökologisch motivierte Genügsamkeit durch die Hintertür einen Ausstieg aus der Wachstumsgesellschaft. Wie aber können Unternehmen ohne Wachstum klarkommen, wenn eine ökologisch nötige Genügsamkeit ihnen mittelfristig Absatzmärkte nähme? Es gibt Unternehmen, die das bereits ausprobieren.“²²

Wir als Designer haben die Möglichkeit, die Nachfrage mitzugestalten. Dieser Prozess beginnt in der Werbeindustrie im Bereich des Kommunikationsdesigns und der Beeinflussung hin zu allem, was in irgendeiner Art und Weise die öffentliche Meinung gestaltet.

Eines dieser Unternehmen ist das amerikanische Outdoor- und Bekleidungsunternehmen Patagonia. Im November 2011 veröffentlichte die Firma eine aufsehenerregende Werbekampagne in der New York Times. „Don't buy this jacket“ hieß die Überschrift begleitet von einem Bild der beliebtesten Jacken des Outdoor- Unternehmens. Sie forderte Kunden auf, weniger von Allem zu kaufen inklusive der eigenen Produkte. Mit ungewöhnlicher Ehrlichkeit beschrieb Patagonia, wie die Jacke sowie alles aus ihrem Angebot, schlecht für die Umwelt ist und plädierte an den Nutzer nur das zu kaufen, was er auch wirklich braucht.²³ Sicherlich auch als erfolgreiche Werbestrategie angesetzt, so zeigt das Unternehmen jedoch in seiner „Common Threads Initiative“, dass es seine Verantwortung gegenüber unserem Planeten und jedem Lebewesen ernst zu nehmen scheint. So kommuniziert das Unternehmen sein Konzept mit den 5R's.²⁴

Auf eine Frage zu der Kampagne „Dont buy this Jacket“ antwortete der Patagonia-Chef Yvon Chouinard in einem Interview: „Wir haben das todernst gemeint. Es war kein Marketing-Trick. Wir wollten die Leute dazu bringen, zweimal darüber nachzudenken, was sie alles kaufen. Am Ende haben sie mehr gekauft - aber wenigstens von uns und nicht von irgendjemandem, der keine Verantwortung für seine Produkte übernimmt. Aber die Reaktion der Kunden hat uns dazu gezwungen, uns zu verändern. Wir haben versprochen: Wenn unsere Produkte repariert werden müssen, reparieren wir sie. Wir haben das größte Textilreparaturzentrum in Amerika aufgebaut. Wir haben einen Truck mit Mitarbeitern, die von College zu College touren und Kleidung ausbessern: gratis, egal welche Marke. Wir bringen den Kids das Nähen bei, wir haben Reparaturvideos gedreht. Ich kann es nicht mehr ertragen, dass Kleidung ständig neu gekauft und weggeworfen wird. Deshalb sind wir jetzt auch in das Geschäft mit gebrauchter Kleidung eingestiegen. Auf unseren

²² Ekardt, Felix: Wir werden verzichten müssen, in Zeit Online 2017 [20.07.2017].

< <http://www.zeit.de/wirtschaft/2017-07/nachhaltiger-konsum-technologie-emissionen-nutzen-klimawandel> > (27. Juli 2017, 23.01 Uhr)

²³ Vgl. Klara, Robert: Call for Submissions: Help Us Find Adweek's Brand Geniuses for 2017, in: ADWEEK 2017 [03.05.2017] < <http://www.adweek.com/brand-marketing/call-for-submissions-help-us-find-adweeks-brand-geniuses-for-2017/> > (29. Juli 2017, 19.00 Uhr)

²⁴ Patagonia: Introducing the Common Threads Initiative – Reduce, Repair, Reuse, Recycle, Reimagine [07.09.2011] < <https://www.patagonia.com/blog/2011/09/introducing-the-common-threads-initiative/> > (28. Juli 2017, 18.32 Uhr)

Plattformen kann man Second-Hand-Ware kaufen und verkaufen.“²⁵ Jedes Jahr spendet Patagonia „1 Prozent der Umsatzerlöse oder 10 Prozent des Gewinns - je nachdem, was höher ist - an Naturschutzorganisationen.“²⁶ Das ist Greenwashing, könnte man argumentieren. Meiner Meinung nach lassen aber alle Informationen im Zusammenhang mit Patagonia darauf schließen, dass sie sehr weit weg von dieser Art der PR-Methode sind und wirklich etwas verändern wollen. Patagonia hat die `Black-Friday`-Einnahmen an Umweltorganisationen gespendet, das waren zehn Millionen Dollar. Weiter spricht Chouinard davon, dass Patagonia gerade versucht alle großen Waschmaschinenhersteller davon zu überzeugen, Filter einzubauen, welche letztendlich verhindern, dass ausgewaschene Mikroplastik in die Weltmeere gerät.²⁷ In unserer sogenannten westlichen Gesellschaft erzählen wir immer noch diese Geschichte: Es ist uns möglich, immer besseres Leben zu realisieren, die Komfortzone immer mehr auszuweiten, immer bessere Produkte zu gestalten, immer mehr zur Verfügung zu stellen. Das wird dadurch realisiert, dass dauernd technischer Fortschritt bereitgestellt und permanentes Wirtschaftswachstum angestrebt wird. Um dieses Wirtschaftswachstum aufrecht zu erhalten, ist es – neben anderen Faktoren – nötig mehr zu konsumieren.²⁸ Dies erklärt vielleicht, warum es in unserer Kultur sehr schwierig ist, alternative Denkweisen massentauglich zu machen und letztendlich funktionieren zu lassen. „Man kann in einer Wachstumswirtschaft nicht nachhaltig wachsen“²⁹

So wie Patagonia in der Bekleidungsindustrie eine Anti-Haltung einnimmt, kann man in der Möbelbranche Nils Holger Moormann als Beispiel anführen. „Moormann Möbel sollen lebenslange Weggefährten sein. Selbst bei einem Umzug folgen sie ihrem Benutzer hilfsbereit durch meist werkzeugfreien Auf- und Abbau und ihre hohe Modularität.“³⁰ Das Unternehmen produziert alles vor Ort. Nils sagt, alle seine Produktionsorte müssen für ihn vom Firmensitz in Aschau im Chiemgau aus mit dem Fahrrad erreichbar sein. Er beklagt den Umsatz, den die Firma im Jahr macht, freut sich aber dennoch über den Gewinn. Auf der Webseite gibt es eine Rubrik „2. Wahl“. Somit werden auch in der Produktion aussortierte Möbel auch mit einem Makel verwendet und nicht sofort weggeworfen. Es ist eine zweiseitige Sichtweise auf die Dinge. Allerdings auch eines der wenigen Beispiele, bei denen wenigstens jemand beginnt sich Gedanken zu machen, Verantwortung zu übernehmen und das versucht, konsequent in seinen Möbeln umzusetzen. Es wird sich zeigen, ob es auch irgendwann anders geht – ohne Wachstum.

Ein weiteres Beispiel für zukunftsorientiertes Design und Handeln ist die niederländische Firma Bugaboo. Der Kinderwagenhersteller entwickelte ein System, welches die Lebensdauer von Buggies verlängert: Statt zu kaufen, mieten die Eltern immer genau den Kinderwagen, welchen ihr Kind gerade braucht. Alle Bugaboos sind so entworfen, dass man sie reparieren kann, der

²⁵ Hecking, Claus: „Patagonia“-Chef „Wir reparieren gratis, egal welche Marke“, in: Spiegel Online 2017 [16.07.2017]. < <http://www.spiegel.de/wirtschaft/unternehmen/patagonia-gruender-von-chouinard-predigt-konsumverzicht-a-1152937.html> > [26. Juli 2017, 20.13 Uhr]

²⁶ Hecking, Claus 2017 (wie Anm. 25)

²⁷ Hecking, Claus 2017 (wie Anm. 25)

²⁸ Vgl. Welzer, Harald: Harald Welzer - „Transformationsdesign“ // GLOBArt Academy 2013, in: Youtube 2013 [08.10.2013]. < <https://www.youtube.com/watch?v=HyWUS-dvVg> > [23. Juli 2017, 18.19 Uhr]

²⁹ Vgl. Welzer, Harald: Harald Welzer Rede zum Recycling Designpreis 2015, in: Youtube [22.10.2015] < <https://www.youtube.com/watch?v=gVaZevUC9S4&t=1212s> > [25. Juli 2017, 23.47 Uhr]

³⁰ Moormann: Was wir tun < <https://www.moormann.de/Firma/> > [25. Juli 2017, 15.40 Uhr]

Service ist beim Leihen inbegriffen. Zudem sind die ausgewechselten Einzelteile recycelbar.³¹

Alle drei Beispiele zeigen, dass ein zentraler Punkt die Anpassung des Konsumverhaltens ist um ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Geben und Nehmen von begrenzten Ressourcen zu gewährleisten.

³¹ Vgl. Amann, Susanne: Und was, wenn wir den Kaufrausch neu erfinden...?, in: Spiegel Online 2017 [09.06.2017]. < <http://www.spiegel.de/spiegel/industriedesigner-ed-van-hinte-den-kaufrausch-neu-erfinden-a-1150873.html> > (28. Juli 2017, 20.35 Uhr)

2.3. Ist Demokratisches Design genug?

Der Begriff ‚Demokratisches Design‘ ist nicht neu oder besonders jung. Bereits während der Zeit des Bauhauses gab es dazu erste Ansätze. In der Nachkriegszeit engagierten sich Inge Scholl und Otl Aicher an der Ulmer Volkshochschule für einen demokratischen Neuanfang. Damals hieß es sicherlich noch nicht ‚Demokratisches Design‘. Der demokratische Prozess war auch erst in Stadtplanung und Umweltgestaltung interessant. Ab 1980 mit Aufkommen des Computings wurde es einfacher, Menschen miteinander zu vernetzen und ‚Demokratisches Design‘ nahm an Fahrt auf. Generell geht es bei der Partizipation um die jeder Zeit mögliche Teilhabe aller.³²

IKEA schreibt sich den Begriff des ‚Demokratischen Designs‘ ganz weit oben auf die Fahne. Im aktuellen Katalog von 2017 heißt es: „Viele Menschen denken, dass es beim Design nur um die Form geht. Aber bei IKEA bedeutet Design viel mehr als das. Es geht darum, Dinge ständig zu optimieren und den Alltag der Menschen ein bisschen besser zu gestalten. Das ist es was uns antreibt. Deshalb arbeiten wir nach einem Prinzip, das wir demokratisches Design nennen. Nun, diesen Begriff haben wir uns nicht einfach so ausgedacht, um unser Markenimage aufzupolieren. [...] Es ist unser Maßstab bei der Herstellung immer besserer Produkte für immer mehr Menschen. Und diesem Prinzip des demokratischen Designs folgen wir, weil uns klar ist, was die Menschen möchten: Produkte, die schön aussehen (Form), die praktisch sind und das Leben erleichtern (Funktion), die langlebig (Qualität), die umweltfreundlich und sozial (Nachhaltigkeit) und erschwinglich (niedrige Preise) sind.“³³

Der letzte Satz könnte auch so heißen: ... weil uns klar ist, womit sich Geld verdienen lässt: Produkte, die schön aussehen (Form), die praktisch sind und das Leben erleichtern (Bequemlichkeit fördern) die langlebig (Qualität, die unsere Neuverkäufe nicht beeinträchtigen), die umweltfreundlich und sozial (Nachhaltigkeit als Trend verstehen) und erschwinglich (niedrige Preise) sind. IKEA hat es geschafft den im Grunde relativ interessanten Ansatz soweit zu vermarkten, dass es zu einem weiteren Begriff für Konsum und Egalität gegenüber der Umwelt und somit zu einem einzig kapitalgesteuerten Konzept verkommen ist. Dabei muss man IKEA natürlich zusprechen als Unternehmen im kapitalistischen System sehr positiv zu funktionieren. Der Einrichtungskonzern beschäftigt insgesamt 147.000 Mitarbeiter (Stand 2014) und ist somit in 27 Ländern weltweit ein wichtiger Arbeitgeber mit großem Einfluss und

³² Vgl. Hansen, Heike: Demokratie und Design, Einführung in die Masterarbeit von Heike Hansen zum Thema Demokratisches Design 2017 [o.J.]. < <http://www.demokratischesdesign.de/static/chapter/pdf/DemokratieUndDesign.pdf> > (27. Juli 2017, 22.02 Uhr), S. 4f

³³ IKEA: Warum gutes Design demokratisch ist, in: onlinecatalogue 2017 [o.J.]. < http://onlinecatalogue.ikea.com/de/de/ikea_catalogue/pages/29_2 > (24. Juli 2017, 23.40) S.29

wirtschaftlicher Stärke.³⁴ IKEA begann mit dem bahnbrechenden Konzept, gut gestaltete Möbel einer breiten Masse der westlichen Bevölkerung zugänglich zu machen. Ikea investiert in wirtschaftlich schwache Regionen und bietet dort neue Arbeitsplätze. Wie man das bewertet, sei an dieser Stelle jedem selbst überlassen.

Auch Philippe Starck profitiert seit eh und je von dem positiv klingenden Gedanken des ‚Demokratischen Design‘. Auch in Zeiten von Slow Movements florieren seine Designs bei Firmen und Verkäufern. Das Geheimnis seines beständigen Erfolges ist ihm zu Folge das Verständnis von ‚Demokratischem Design‘ als das zur Verfügung stellen von qualitativen Objekten zu erschwinglichen Preisen.³⁵ Aber wo bleibt da die jederzeit mögliche Teilhabe aller? Ich denke nicht, dass diese kommerzialisierten Beispiele demokratisch sind. Es muss eine echte Partizipation sein, bei der alle Beteiligten sich einbringen können und wirklich etwas bewegen. Es darf allerdings nicht passieren, dass es nur um Absicherung und Verantwortungsverlagerung geht.

Wir müssen den Punkt erreichen, an dem sich Designer und die, die sich als solche betiteln mit Verantwortung gestalten und eben doch nicht jeder ein Designer ist oder sein kann. Wenn jeder auf Websites mit sogenannten „Toolkits for User Innovation and Design“ virtuell Produkte gestalten kann, ist das eine schöne Idee, aber nicht genug. Es muss jemanden geben, der über die Produktion und Weiterverwertung sowie den Einfluss der Produkte nachdenkt und diese gezielt gestaltet. „Dennoch kann man in einer Diskussion über Beteiligung und Partizipation in der Gestaltung Social Media nicht ignorieren. Öffentliche Infrastrukturen wie diese in Kombination mit anderen wie Creative Commons oder die Open Bewegungen sind eine Herausforderung an Design und Partizipation.“³⁶

³⁴ Vgl. Wikipedia: IKEA, in: wikipedia [31.08.2015]. < <https://de.wikipedia.org/wiki/IKEA> > (01. August 2017, 19.30 Uhr)

³⁵ Vgl. Kim, Sun: Philippe Starck on democratic design, in: ZDNet 2012 [27.04.2012]. < <http://www.zdnet.com/article/philippe-starck-on-democratic-design/> > (30. Juli 2017, 14.19 Uhr)

³⁶ Hansen, Heike: Demokratie und Design, Einführung in die Masterarbeit von Heike Hansen zum Thema Demokratisches Design 2017 [o.J.]. < <http://www.demokratischesdesign.de/static/chapter/pdf/DemokratieUndDesign.pdf> > (27. Juli 2017, 22.02 Uhr), S.14

2.4. Designer oder Maker?

Die meisten Menschen denken bei dem Wort Designer an große Persönlichkeiten, Design-Helden, wie es Alice Rawsthorn im Buch „Hello World“ anschaulich beschreibt.³⁷ Mich interessieren hier aber vor allem die vielschichtigen und neuen Profile. Einen kurzen Ausflug in die Geschichte der Designer möchte ich mit Ray Eames beginnen. Historisch gesehen war Design immer ein „Männer-Club“. Design Geschichtsbücher sind gefüllt mit weißen, männlichen Gesichtern und ein paar Japanern. In den ersten Jahren des Bauhauses war es Frauen nur erlaubt, Keramik oder Weben zu studieren. Ray Eames war eine Designerin, stand aber immer im Schatten ihres Mannes Charles. So wie auch die Deutsche Designerin Lilly Reich zumeist von ihrem Geliebten, Mies van der Rohe überschattet wurde. Charles Harrison war der erste afroamerikanische Designer, der ein „Lifetime Achievement Award“ vom „Smithsonian’s Cooper-hewitt National Design Museum“ in New York verliehen bekam, im Jahr 2006. Noch 50 Jahre zuvor wurde er bei einem Jobinterview für eine Designstelle abgelehnt, weil das Unternehmen ein ungeschriebenes Gesetz gegen die Anstellung von Schwarzen verfolgte.³⁸ Dieser kleine Einblick in die Geschichte der Designpersönlichkeiten zeigt, dass auch diese Profession immens von gesellschaftlichen Codes beeinflusst ist und vom intensiven Kampf für Gleichberechtigung und Gerechtigkeit geprägt ist. Designer können Aktivisten sein oder Abenteurer und Grenzüberschreiter und somit Umwelt, Politik oder Gesellschaft verändern.³⁹

So, wie viele interessante Innovationen im Bereich der digitalen Medien nur mit der Hilfe von (Trickfilm)Zeichnern und Filmschaffenden realisiert werden konnten, ist es für Designer von großer Bedeutung, sich Unterstützung und Rat in anderen Bereichen zu suchen um dadurch ein verantwortungsbewusstes und nachhaltigeres Leben zu ermöglichen. Beispielhaft dafür ist die Zusammenarbeit des amerikanischen Landschaftsarchitekten William McDonough mit dem Deutsche Chemiker Michael Braungart, die gemeinsam das Konzept „Cradle to Cradle“ für nachhaltiges Design und Produktion entwickelten.⁴⁰ Die Rolle der Designerpersönlichkeit gerät zunehmend in den Hintergrund, es geht nicht mehr um den Stardesigner, das Individuum, sondern um das Netzwerk. Modelle wie Co-Working oder Maker Spaces werden im Zuge der digitalen Vernetzung immer interessanter.

Bis vor kurzem war die Meinung, dass Kunst dem Design kulturell gesehen überlegen ist, bestimmend. Begründet wurde dies wie folgt: Künstler sind in ihrer Arbeit frei und setzen ihre Arbeiten auch zumeist so selbst um, wie

³⁷ Vgl. Rawsthorn, Alice: Hello World. Where Design Meets Life, hg. von Penguin Books Ltd, London 2013, S. 31 f

³⁸ Vgl. Rawsthorn, Alice 2013 (wie Anm. 37), S. 43

³⁹ Vgl. Rawsthorn, Alice 2013 (wie Anm. 37), S. 41

⁴⁰ Vgl. Rawsthorn, Alice 2013 (wie Anm. 37), S. 42

sie es gerne möchten oder für richtig erachten. Designer sind im Gegensatz von bestimmten Einflüssen abhängig, wie der Meinung ihres Kunden, dem Erfüllen von Funktionalität und der Reproduzierbarkeit. Viele Designer werden in ihrer Gestaltungsfreiheit durch diese Grenzen eingeengt. Designer, die einen freieren Weg gehen werden oft als konzeptionell oder künstlerisch beschrieben.

Seit ein paar Jahren allerdings ist es Gestaltern gelungen sich von den Stereotypen der Designwelt zu lösen. Das Feld in dem sie tätig werden hat sich immens erweitert. Es gibt neue Bereiche, wie zum Beispiel Interaction oder Service Design oder Social Design.

Durch die Möglichkeiten, die die digitalen Plattformen zur Präsentation und Vernetzung bieten kann sich der Designer mehr und mehr von industrialisierten Vorgaben lösen⁴¹ und rückt durch das Selbstproduzieren von Produkten dem Maker im Prozess der Arbeit sehr nahe.

Der Maker, im Gegensatz zu den meisten Produktdesignern, setzt seine Entwürfe selbst um. Es geht ihm nicht nur um den Entwurf und ein Rendering am Computer, sondern auch um die Umsetzung und die Weiterentwicklung. Der Entwurfsprozess ist viel angewandter. Der Maker bildet sozusagen eine Einheit aus Designer und Handwerker, hat aber beides nicht wirklich gelernt, sondern ist meist Autodidakt. Dennoch benötigt der Maker ebenso einen Platz an dem er arbeiten kann, wie ein Designer. Ihre grundlegenden Ansprüche an einen Arbeitsplatz gleichen sich, wenn auch die Schwerpunkte anders gewichtet sind. Sie benötigen die Möglichkeit der direkten Umsetzung des Entwurfes – ein Zusammenspiel von Zeichnung, Computer und Werkstatt. Der Maker, sowie auch viele Designer vereinen den digitalen und analogen Entwurfsprozess.

⁴¹ Vgl. Rawsthorn, Alice: #1 - What is design?, in: Youtube [10.07.2015]
< <https://www.youtube.com/watch?v=vlBQEeH14ks> > (25. Juli 2017, 22.31 Uhr)

„LAUNCH TO
LEARN.

STAY
RESPONSIVE“

(Pedro Pineda)

3. Open Design

3.1. Öffnung des Design Prozesses

Der Beruf des Designers öffnet sich immer mehr und somit auch der Design Prozess. Open Design ist die Kombination aus „Open Source“ und Produktdesign. Professionelle sowie Amateure entwickeln Pläne, Anleitungen und digitale Modelle zur Realisierung und veröffentlichen diese frei von Gebühren für eine Community zur ungebundenen Nutzung, Prüfung und Weiterentwicklung.⁴² Die technologischen Entwicklungen ermutigen mehr und mehr Menschen zum Gestalten und Entwürfe zu verbreiten. Gelernte Designer, sowie Autodidakten und Maker nutzen die Technologie, um ihre Arbeit mit der Welt zu teilen. Open Design verändert alles, von Möbeln bis hin zu der Frage, wie Designer ihr Geld verdienen.⁴³

Ursprünglich kommt Open Source aus dem Programmierer- und Software-Bereich. Ein Pionier der Open Source Bewegung war der amerikanische Informatiker Dennis Ritchie. Er und seine Kollegen machten es für jedermann möglich, jede Phase eines Designs eingehend zu untersuchen, während es entwickelt wurde und direkt Kritik zu üben.⁴⁴ Aktuelle Beispiele für Open Source Software sind Android, Wikipedia, Open Office, Firefox, Linux, Word Press und viele mehr.⁴⁵ Die Grundidee ist immer noch die gleiche: Die freie Veröffentlichung. Jeder kann verändern und neu veröffentlichen und dadurch wird das Produkt, in dem Fall die Software immer besser. Doch Softwares sind nur der Beginn. Es gibt bereits eine Vielzahl an Open Source Produkten. Die einzige Voraussetzung bleibt, sich an die Creative Commons zu halten: „*Attribution* – Others can copy, distribute, display, perform and remix your work if they credit your name as requested by you. *No Derivate Works* – Others can only copy, distribute, display or perform verbatim copies of your work. *Share Alike* – Others can distribute your work only under a licence identical to the one you have chosen for your work. *Non-Commercial* – Others can copy, distribute display, perform or remix your work but for non-commercial purposes only.“⁴⁶ Dabei ist es möglich, diese und weitere Punkte zu einer Lizenz zu vereinen, die zu dem Projekt am besten passt.⁴⁷

⁴² Vgl. Verle, Lenara: Open Design Lecture at FH Salzburg, in: Youtube 2014 [28.03.2014].
< <https://www.youtube.com/watch?v=DEESW3YVW0oc> > [27. Juli 2017, 18.16 Uhr]

⁴³ Vgl. Open Design Now is a collaborative effort of Creative Commons Netherlands, Prensela, the Netherlands Institute for Design and Fashion and Waag Society, in: opendesignnow 2011 [o.J.].
< <http://opendesignnow.org/> > [27. Juli 2017, 13.20 Uhr]

⁴⁴ Vgl. Wikipedia: Dennis Ritchie, in: Wikipedia 2017 [08.01.2017].
< https://de.wikipedia.org/wiki/Dennis_Ritchie > [27. Juli 2017, 14.14 Uhr]

⁴⁵ Vgl. Verle, Lenara 2014 (wie Anm. 42)

⁴⁶ Herst, Deanna M.: Deanna M. Herst: Open Design Now, in: Youtube 2012 [19.12.2012].
< <https://www.youtube.com/watch?v=aXlRMwNYOqA> > [28. Juli 2017, 12.21 Uhr]

⁴⁷ Vgl. Creative commons <https://creativecommons.org/> [29. Juli 2017, 02.20 Uhr]

Eine weitere treibende Kraft in der Öffnung des Design Prozesses ist das Phänomen des DIY – Do It Yourself. Viele Menschen – nicht in einem kreativen Bereich ausgebildet oder tätig – wollen immer mehr für sich selbst gestalten, Dinge selbst herstellen oder gekaufte Dinge modifizieren. Maker Messen, DIY Messen, Youtube-Kanäle und Repair Cafe's sind auf einem aufsteigenden Ast. Van Bo Le-Menzel schreibt 2012: „[...] die letzten Jahre waren geprägt von Krisen: Finanzkrise, Immobilienkrise und Griechenlandkrise. Die Leute fangen vermehrt an zu fragen: Was passiert eigentlich mit meinem Geld in der Bank? Welchen Stundenlohn zahlt H&M den Fabrikarbeitern für ein T-Shirt? Und die Mitarbeiter im Baumarkt wussten auch nicht, aus welchem Wald das Holz kommt. Doch es ist nicht bei den Fragen geblieben. Die Menschen haben ihre Antworten gesucht und gefunden. Sie lauten: Do it yourself, Coworking, Carsharing, Crowdfunding, Couchsurfing, Wikipedia, Open Source und Creative Commons. Das Stichwort lautet teilen.“⁴⁸

Als das erste iPhone im Jahr 2007 auf den Markt kam, dauerte es nicht lange bis Hacker einen Weg fanden, nicht Apple-verifizierte Programme auf das iPhone zu spielen. Der öffentliche Druck auf Apple wurde so groß, dass der App-Store für Außer-Haus-Entwickler geöffnet wurde und heute Billionen von Apps jeden Monat verkauft werden, die zumeist von Autodidakten programmiert sind.⁴⁹

3D-Drucker werden immer populärer, billiger und einfacher zu bedienen. CNC-Fräsen und Lasercutter sind zugänglich für jeden, in weltweit über 1000 FabLabs. Offene Werkstätten und Maker Spaces schießen überall aus dem Boden und die Nachfrage steigt. Das Internet ermöglicht eine weltweite Vernetzung der Makerbewegung. Für Designer wird es zunehmend interessant, auch in solchen Bereichen tätig zu werden und von dem großen Netzwerk in ihrem Entwurfsprozess zu profitieren. Bereiche wie Kunst, Gestaltung und Technik kommen in einem völlig neuen Kontext zusammen. Es ist möglich Entwürfe zu veröffentlichen, von anderen zu lernen und weiter zu entwickeln. Doch dabei stellt sich auch die Frage: Wenn jeder selbst macht, sich als Designer selbst erfindet, welche Rolle spielt der ‚professionelle‘ Gestalter überhaupt noch, wenn alles für jeden offen ist? Würden wir verschwinden oder unser Einfluss merklich zurückgehen? Laut Alice Rawsthorn nicht. Wir müssen uns *nur* beweisen. In der Psychologie ist es so, dass viele Menschen denken, sie könnten durch mehr oder weniger professionell angewendete Techniken, andere Menschen analysieren. Eventuell liegt man mit den Annahmen am Ende richtig, aber sicherlich könnte man viel präziser analysieren, wenn man einige Jahre Psychologie studiert hat. So verhält es sich auch mit Designern.⁵⁰ Zudem bringt der Designer zu aller erst die Idee und durch die Hilfe der Community eröffnen sich ihm die Möglichkeiten von den Nutzern schnell und unkompliziert Feedback ohne finanziellen Eigenaufwand erhalten zu können und diese Meinung der Öffentlichkeit dann zu nutzen und in seine Entwürfe einarbeiten kann.⁵¹

Ein weiterer wichtiger Aspekt wird von EOOS im Buch „Social Furniture by EOOS“ im Jahr 2016 angebracht: Es geht darum Möbel vor Ort zu fertigen – ohne großen finanziellen Aufwand oder sehr spezielle Fähigkeiten.

48 Le-Menzel, Van Bo: Harz IV Moebel.com. Build More, Buy Less, hg. von Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2012, S.121

49 Vgl. Rawsthorn, Alice: Hello World. Where Design Meets Life, hg. von Penguin Books Ltd, London 2013, S. 44

50 Vgl. Rawsthorn, Alice 2013 (wie Anm. 49), S. 44

51 Vgl. Herst, Deanna M.: Deanna M. Herst: Open Design Now, in: Youtube 2012 [19.12.2012]. < <https://www.youtube.com/watch?v=aXlRMwNYOqA> > (28. Juli 2017, 12.21 Uhr)

EOOS stellen die Entwürfe für all jene bereit, die kein kommerzielles Interesse daran haben. Es ist ausdrücklich erwünscht die Designs so zu verwenden, wie sie sind, oder eben zu verändern, zu verbessern und zu personalisieren. Dies wird verbunden mit dem Aufruf Fotos über Social Media Plattformen zur Verfügung zu stellen. Die Möbel sollen die Gesellschaft weiterbringen und nicht zur Bereicherung eines Einzelnen oder einer kleinen Gruppe dienen.⁵²

⁵² Vgl. EOOS: Social Furniture. open design manual, social furniture 2016 [o.J.]. This is an excerpt of the catalog Social Furniture by: EOOS which was published on the occasion of the exhibition "Places for People" in the Austrian Pavilion at the 15th International Architecture Exhibition La Biennale di Venezia, 2016. SF Open Design Manual.pdf, S.2

3.2. Open Source im Produkt- und Möbeldesign

Gerrit Rietvelds ‚Red Blue Chair‘ könnte man aus heutiger Sicht in den Bereich Open Design einordnen. Sein Design von 1917 wurde durch Bart van der Leek, wie Rietveld Mitglied der Bewegung ‚De Stijl‘, um 1920 mit der markanten Farbgebung versehen.⁵³ Außerdem stellte Rietveld seine Herstellungspläne für den ‚Red Blue Chair‘ großzügig zur Verfügung, um Liebhaber zur Nachahmung zu animieren.⁵⁴

„1974 veröffentlichte der italienische Designer Enzo Mari in seinem Buch ‚Autoprogettazione?‘ 19 Möbelentwürfe zum selber machen und schuf damit einen Meilenstein der Designgeschichte. Als Gegenentwurf zum Formalismus und gedacht als Demokratisierung des Designs kreierte Enzo Mari mit dem Programm „Autoprogettazione“ einen provokanten Gegenentwurf zum kapitalistischen Paradigma des Massenkonsums. Möbel nach Bedarf selber bauen.“⁵⁵ Sein Konzept bildete den Grundstein für CUCULA, einem sozialen Modellprojekt aus Berlin. „Als Design-Manufaktur fertigt und verkauft CUCULA hochwertige Designobjekte. Dabei wird in dem experimentellen Arbeitsumfeld handwerkliches Basiswissen gelehrt. In der eigenen Werkstatt entsteht in Kooperation von Geflüchteten, Designern und Künstlern ein lebendiger Produktionsraum, in dem vielfältige Projekte und Auftragsarbeiten, die von Tischlerarbeiten, Produktentwicklungen, Gestaltung von Bühnenbildern, Performancekunst bis hin zu Sonderanfertigungen oder Ausstattungsarbeiten reichen, realisiert werden. [...] Die Produktpalette soll sich stetig weiterentwickeln und spannende und neue Gestaltungsformen hervorbringen und darüber hinaus Dialog erzeugen. In der Auseinandersetzung mit der persönlichen Biographie entwerfen die Trainees neue spannende Objekte. Die Werkstatt gibt Raum zum Lernen, Ausprobieren und Gestalten. Dabei werden eigene Talente entdeckt, Ideen realisiert, Fähigkeiten gefördert und gemeinsam konkrete Perspektiven entwickelt. [...] So formuliert CUCULA ein ökonomisches Modellprojekt das Chancen für den Einzelnen und Lösungsansätze für gesellschaftliche Fragen bietet.“⁵⁶

CUCULA ist ein positives Beispiel, wie viel man mit der Idee des Open-Design erreichen kann und warum es so wichtig ist, gute Ideen und Entwürfe zugänglich zu machen. Interessant wäre zu wissen, ob sich eine Gesellschaft nachhaltig verändern kann, wenn eine solche Idee mit einer Reichweite agiert, wie beispielsweise IKEA.

⁵³ Vgl. Wikipedia: Red and Blue Chair, in: Wikipedia 2017 [26.01.2017]. < https://en.wikipedia.org/wiki/Red_and_Blue_Chair > (27. Juli 2017, 14.55 Uhr)

⁵⁴ Vgl. Arte: DOKU Design Der Rietveld Stuhl GERMAN DOKU WS HDTVriP XviD SiTiN, in: Youtube 2013 [27.07.2013]. < <https://www.youtube.com/watch?v=KUq6Bn3x0us> > (31. Juli 2017, 22.13 Uhr)

⁵⁵ CUCULA: ENZO MARI. Designtransfer: Enzo Mari und „Autoprogettazione?“, < <https://www.cucula.org/enzo-mari/> > (30. Juli 2017, 03.02 Uhr)

⁵⁶ CUCULA (wie Anm. 55)

Van Bo Le-Menzel, der Erfinder Hartz IV-Möbel, spricht in seinem gleichnamigen Buch von der Karma Economy, der Kraft des Gebens und Nehmens.⁵⁷ Ohne Fabrik und Kapital, aber über Facebook betreibt er ein neuartiges Prinzip der Möbelproduktion – basierend auf einer Technik die er Ying- und Yang- Technik nennt. Diese Technik ist inspiriert vom täglichen Spannungsfeld zwischen Plus und Minus, Tag und Nacht, Angebot und Nachfrage, Geben und Nehmen. „Marketingexperten sprechen von Push und Pull. [...] Nehmen wir die Harz-IV-Möbel-Baupläne. Ich sende die Baupläne in die Welt (Push). Um meine Baupläne zu optimieren, müsste ich Experten um Rat fragen (Pull), und um die Medienresonanz zu messen sogar einen Ausschnittdienst beauftragen, der Clippings zieht (Pull). Um mich immer wieder selbst zu motivieren, müsste ich einen Motivationscoach anstellen (Pull). Das sind vier Schritte. Firmen würden in diesem Fall vier Experten beauftragen, viermal Budgets bezahlen und viermal ein Zeitfenster aufsetzen. Ich mache das alles in einem Schritt. Ich unterscheide mich in dieser Hinsicht von anderen Open-Source-Aktivisten, die einfach ihre DIY-Pläne unkontrolliert zum Download anbieten. Das mache ich ganz bewusst nicht.“

Und so geht's: Jeder, der den Bauplan haben möchte, muss erstmal einige Fragen in einem Onlineformular beantworten. Hier frage ich ab, worin die Motivation der Besteller besteht (Pull), in welcher Zeitschrift sie davon gelesen haben (Pull) und verpflichte sie, dass sie mir eine Geschichte und Fotos schicken (Pull). Es gibt noch ein freies Kommentarfeld (wo mir die Leute meist ihr Lob aussprechen, Pull). Es geht um Geben und Nehmen. Und mit nur einem Onlineformular (Push) habe ich viermal „gepullt“. [...] Ich möchte nichts verschenken und auch nichts geschenkt bekommen. Das unterscheidet mich von einem Gutmenschen und einem Bittsteller. Ich bin Karma-Kapitalist.“⁵⁸ Geben und Nehmen, ein sehr alter Ansatz: Bevor überhaupt irgendeine Währung für Dinge bestand, wurde gegeben und genommen. Ob man das nun als Karma-Kapitalismus bezeichnet oder einfach als Gesellschaft, in der jeder das tut, was er kann um es für alle besser zu machen, ist egal. Wichtig ist, solche alternativen Ideen zu versuchen und weiter zu entwickeln, gemeinsam, in der Cloud.

Ob es nun ein bedingungsloses Grundeinkommen, oder ein bedingtes Grundeinkommen ist, klar wird, wenn man sich näher mit dem Thema Grundeinkommen beschäftigt, dass es ein großes Potenzial für eine Gesellschaft bietet. Der Einzelne ist grundversorgt und kann sich Zeit nehmen, zum Beispiel um viel kreativer zu sein. Michael Bohmeyer, der Gründer von mein-grundeinkommen.de ist überzeugt davon, dass ein Grundeinkommen in allen Menschen enorme Kreativität erwecken kann und somit die Gesellschaft auf allen Ebenen einen großen Schritt vorankommen kann.⁵⁹ Das wiederum lässt sich mit der Idee des Demokratischen Design, Open Source und einem professionell ausgebildeten Designer paaren. Das Ergebnis wäre ein Designer, der kreativ ist, unabhängig von Verdienst und seine Ideen mit der Welt teilt. Eine Utopie, die bestimmt weiter diskutiert werden müsste und bei ihrer Wahrwerdung viele Risiken, aber umso mehr Chancen bietet. Weitere Beispiele für Open Source Bewegung gepaart mit Produkt- und Möbeldesign sind Webseiten wie instructables.com, openstructures.net, intrastructures.net, opendesk.cc, thingiverse.com, wikihouse.cc, blog.arduino.cc, makezine.com. Alle haben

⁵⁷ Vgl. Le-Menzel, Van Bo: Harz IV Moebel.com. Build More, Buy Less, hg. von Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2012, S.115 f

⁵⁸ Le-Menzel 2012 (wie Anm. 57), S.127 f

⁵⁹ Bohmeyer, Michael: Mein Grundeinkommen Michael Bohmeyer INTERVIEW, in: Youtube 2016 [29.07.2016]. < <https://www.youtube.com/watch?v=WtBOM5lpBls> > [28. Juli 2017, 17:13 Uhr]

unterschiedlichste Ansätze. Die einen verkaufen digitale Fertigungsdateien für die Möbel. Andere stellen alle Anleitungen zum Download zur Verfügung. Der Amerikaner Ben Uyeda ist Architekt. Er betreibt den Youtube-Channel „Home-MadeModern“. Nach seinem Studium arbeitete er in einer Architekturfirma und stellte fest, dass man als Architekt im Endeffekt zumeist für Menschen mit entsprechenden finanziellen Mitteln gestaltet und erschwingliche Produkte/Möbel sind großen Firmen, wie IKEA vorbehalten. Designer Alastair Parvin sprach in einem TED-Talk über genau dieses Problem in der Architektur, nämlich dass man als Architekt zumeist nur für die Reichsten 1% der Menschen der Weltbevölkerung arbeitet.⁶⁰

Mit der Idee, nicht mehr nur für den ein Prozent zu arbeiten, gründete Ben Uyeda seine Firma und erstellt jetzt Anleitungsvideos, mit welchen Jeder seine eigenen Möbel bauen kann. Die Idee kommt durch einen befreundeten Möbel Designer. Dieser sagte, es ist nicht möglich erschwingliches und gutes Möbeldesign, hergestellt in Amerika zu machen. Seiner Meinung nach produziert man entweder günstig in Übersee (Asien) oder teuer und High End in Amerika für den entsprechenden Preis. Ben Uyeda entwarf den Bucked-Chair, welcher günstiger ist als ein IKEA Produkt und auf sechs verschiedenen Kontinenten gebaut wird – von jedem selbst mit der Anleitung eines Youtube-Videos. Seine Möbel sind halb so teuer, wie die von IKEA und aus besseren Materialien. Sie sind langlebiger und sogar nach den eigenen Ansprüchen modifizierbar. Was Ben Uyeda auf dem Video-Kanal veröffentlicht ist einfach nur eine Referenz für ein Design und die Menschen bauen es nach. Jedoch wird jeder ein anderes Möbel bauen, es beginnt bereits mit der Verfügbarkeit der Materialien vor Ort. Außerdem wird jeder eine sehr eigene Beziehung zu diesem Möbel entwickeln und es eben nicht so schnell wieder wegwerfen.⁶¹

OpenDesk ist eine Website, die Designer und Maker auf der ganzen Welt zusammenbringt. Die Website stellt Designer-Projekte zu Verfügung, welche heruntergeladen und in der ganzen Welt produziert werden können. Es werden 3D-Druck, Lasercutter und Computergesteuerte Fräsen (CNC) zur Herstellung verwendet. Die Idee ist vor allem zu personalisieren und Transportkosten zu eliminieren. Es geht zu aller Erst darum etwas anders zu machen und Alternativen zu denken und auszuprobieren.⁶²

⁶⁰ Vgl. Parvin, Alastair: Architecture for the people by the people, in: TED 2013 [02.2013].
< https://www.ted.com/talks/alastair_parvin_architecture_for_the_people_by_the_people#t-104457 > (29. Juli 2017, 19.20 Uhr)

⁶¹ Vgl. Uyeda, Ben: A Tour of Ben Uyeda's Loft, in: Youtube 2017 [23.05.2017].
< <https://www.youtube.com/watch?v=zbhC6gCkcOw> > (27. Juli 2017, 17.43 Uhr)

⁶² Vgl. Ierodiaconou, Nick / The Guardian: OpenDesk: a revolution in furniture design, in: Youtube 2013 [23.12.2013]. < <https://www.youtube.com/watch?v=8VlbrlXOKR0> > (26. Juli 2017, 19.10 Uhr)

3.3. Open or Closed?

Im Endeffekt müssen wir uns fragen: Wollen wir all die Produkte – wahrscheinlich meist schrecklich unnütze Produkte – die von allen möglichen Menschen gestaltet werden würden, wenn alles offen ist, wirklich alle in unserer Welt haben? Sicherlich nicht und darin liegt die Chance und große Aufgabe. Keiner weiß, ob der Konsument wirklich bereit ist sich einer Verantwortung wie dieser zu stellen: Designen für sich selbst und andere. Aber auch das ist höchstwahrscheinlich über Design zu kommunizieren. Solange das meiste online, sprich virtuell bleibt, sehe ich noch kein großes Risiko. Sobald es aber um Manufaktur geht, sollten wir sehr genau darauf achten, was produziert wird und was lieber nicht.

Außerdem ist immer noch die Frage zu klären, wo der Designer genau steht und wie er mit Open Design sein Leben finanzieren kann. Das bei 3.2. angesprochene Grundeinkommen ist eine Idee, keine fertige Lösung. Um die Frage zum Broterwerb des Designers weiter zu denken, könnte man vielleicht auf die Hilfe der Cloud zurückgreifen. Dort die Idee offen diskutieren und so gemeinsam Lösungen finden. Wichtig ist zu verdeutlichen, dass Open Design nicht gleich Gratis Design ist. Es geht darum einen Mehrwert für sich und andere zu generieren, indem man seine Ideen anderen zur Verfügung stellt. Dieser Mehrwert zeigt sich im breiten Feedback verschiedenster Menschen, Designer und Nutzer aus unterschiedlichsten Kulturen und mit total anderen Assoziationen und Ansätzen für den Entwurf.⁶³ „Es gibt Möglichkeiten, seine Ideen offen und frei zugänglich zu machen und trotzdem Geld zu verdienen. Ob man das in Form von kostenpflichtigen Erweiterungen eines Produktes anbietet, dazugehörigen Serviceleistungen oder eventuell durch hochauflösendes Bildmaterial, welches nicht mehr gratis zur Verfügung steht, ist dem Designer im Endeffekt ja selbst überlassen. In Zeiten des Internets sind einfach andere Geschäftsmodelle auf dem Vormarsch. [...] Ein Beispiel dafür ist das 99:1 Geschäftsmodell – 99% ist kostenlos, 1% muss man zahlen – welches Free-2play verfolgt.“⁶⁴

Etwas weiter gedacht sind die Fragen zu Copyright, aber rein rechtlich gesehen, bisher ungeklärt. Wir sehen es in der Musikindustrie. Copyleft ist eine Idee. Es ist ein Wortspiel als Gegensatz zum Copyright und räumt grundsätzlich das Recht zum Kopieren ein. Darüber hinaus verhindert es, dass aus einem frei geteilten Werk mit vorher nicht definierten Einschränkungen weitergegeben wird. Natürlich funktioniert es nur im Zusammenspiel mit den Creative-Commons-Lizenzen.⁶⁵

⁶³ Vgl. Leitner, Franziska: 5 Open Design Myths, in: Into the Web 2017 [2017].
< <http://www.intotheweb.at/2014/09/30/5-open-design-myths/> > (01.08.2017, 23:11)

⁶⁴ Leitner, Franziska (wie Anm. 63)

⁶⁵ Vgl. Wikipedia: Copyleft, in: Wikipedia 2017 [31.07.2017].
< <https://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft> > (31. Juli 2017, 20.54 Uhr)

social furniture manifesto

by: EOOS

<p>I In their simple realization Social Furniture set a basic standard for collectively used furniture.</p>	<p>VII Building the furniture only defines the material part of the project. The social construction (who uses the furniture) and the regulative level (the usage rules) must be determined in a collective (design) process.</p>	<p>XIV The functionality of Social Furniture is defined by the social functionality. Each piece of furniture represents an own functional unit.</p>
<p>II The use of Social Furniture is not dependent on financial need.</p>	<p>VIII Representation, status, private property, and dependency are replaced by sharing, autonomous action, and collective use.</p>	<p>XV Each functional unit must fulfill symbolic, ergonomic, and aesthetic requirements.</p>
<p>III Social Furniture are not second or third-class furniture – they are the expression of a worldview rooted in collectivity and common welfare.</p>	<p>IX As a crown makes a king from the actor, Social Furniture make the user an important protagonist of an alternative lifestyle.</p>	<p>XVI The combination of the functional units creates scenarios for interpersonal encounters, for cooperation and exchange.</p>
<p>IV Social Furniture are designed to stimulate communication.</p>	<p>X Social Furniture are like stage sets – simple and effective.</p>	<p>XVII Each scenario supports the role and the potential of the protagonists and their meaningful actions.</p>
<p>V Social Furniture can be manufactured in a collective self-building process. The workshop is part of the project.</p>	<p>XI Social Furniture tell stories about the collective.</p>	<p>XVIII Ideally, the scenarios form the departure point for spatial planning. They define qualitatively charged spaces, even within difficult spatial contexts.</p>
<p>VI Materials must be carefully chosen, taking into account aspects of social and environmental sustainability and circular thinking.</p>	<p>XII Social Furniture become an aesthetic common good through an abstract language.</p>	<p>XIX Adaptation to local cultural or spatial realities is desired.</p>
	<p>XIII Social Furniture emerge in the interplay between social design, open design, the culture of self-building, and the concept of common goods.</p>	<p>XX The sustained modification of the furniture results in countless personalizations or even to the creation of a new archetype. The latter is a virtuous objective in the spirit of the project.</p>

This is part of the catalog "Social Furniture, by: EOOS" which was published by Koenig Books, London, on the occasion of the exhibition "Places for People" in the Austrian Pavilion at the 10th International Architecture Exhibition La Biennale di Venezia, 2016.

The book is available for EUR 12,80 – ISBN 978-3-86335-078-2, www.buchhandlung-waether-koenig.de

4. Grundlegendes Konzept von *Modulwerk*

Die folgende Auseinandersetzung stützt inhaltlich auf die voranstehen beschriebenen Themen und soll als Grundlage für die Veröffentlichung des in Zukunft frei zur Verfügung stehenden Konzepts von *Modulwerk* dienen. Es ist der erste Entwurf dazu und nicht als vollständig ausgearbeitete Konzeption zu werten.

4.1. Philosophie/Idee

In einem Artikel in DIE ZEIT vom 20. Juli 2017 schreibt Felix Ekardt über nachhaltigen Konsum. „Wir werden verzichten müssen“, so der Titel und argumentiert über den fälschlichen Trugschluss des grünen Wirtschaftens. „Indem wir uns für neue grüne Produkte und Dienstleistungen entscheiden, schaffen wir demnach magischer Weise gleich zweierlei: Wir retten den Planeten und bescheren den Unternehmen und der Gesellschaft weiterhin ein sattes grünes Wachstum.“⁶⁶ Doch allein durch nützliche grüne Technologien und Geschäftsideen und mit Genügsamkeit, ohne Verzicht werden wir es nicht schaffen, die globalen Probleme vor allem in Bezug auf Klima und Umwelt zu lösen.

Auf der Basis der zuvor beschriebenen hohen Verantwortung des Designers gegenüber dem Produkt und dem Nutzer stellt *Modulwerk* ein Konzept und Werkzeug dar, welches verantwortungsvolles Gestalten unterstützt. Nicht in Masse gefertigt und kapitalorientiert vermarktet, sondern durch frei zugängliche Pläne kommt die Konzeption zum Tragen. Jeder soll die Pläne einsehen, nachbauen und im Gedanken des Open Source-Prinzips weiterentwickeln und verändern können und ist dann aufgefordert die Erkenntnisse zu teilen. *Modulwerk* ist ein Konzept, welches an Ort, Zeit und Ressourcen sowie Bedürfnisse angepasst werden kann. „Wir brauchen Möbel, die unserem Leben entsprechen. Und das ist global und mobil geworden.“⁶⁷ Die Untersuchungen und Entwürfe sind ein Versuch keine unnötigen Ressourcen zu verbrauchen. Es werden keine Möbel oder Produkte produziert, welche im Zuge einer Vermarktung angepriesen oder beworben werden. Somit wird angestrebt eine auf Konsum und Kapital angelegte Überproduktion zu verhindern und wirklich nur Ressourcen zu verbrauchen, wenn auch die wirkliche Notwendigkeit und direkte Anwendung besteht. Dabei stellt für mich die Berücksichtigung der 20 Punkte, die EOOS in ihrem „Social Furniture Manifesto“ definieren, eine zentrale Rolle.

Für mich als Gestalter sah ich die Notwendigkeit, neben den im

⁶⁶ Ekardt, Felix: Wir werden verzichten müssen, in Zeit Online 2017 [20.07.2017].

< <http://www.zeit.de/wirtschaft/2017-07/nachhaltiger-konsum-technologie-emissionen-nutzen-klimawandel> > [31. Juli 2017, 23.01 Uhr]

> [31. Juli 2017, 23.01 Uhr]

⁶⁷ Le-Menzel, Van Bo: Harz IV Moebel.com. Build More, Buy Less, hg. von Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2012, S.17

„Social Design Manifesto“ definierten Punkten, mit meinem Entwurf Klarheit zu schaffen und eine reduzierte Umgebung für den Nutzer zu kreieren, welche ebendiese Klarheit entstehen lässt. Minimierte Module, die aus wenigen qualitativen Bauteilen bestehen und kein Chaos entstehen lassen, bilden das Credo meiner praktischen Arbeit: Mit Gestaltung aufräumen - ein Arbeitsplatz für Designer und Maker. Der Minimalismus in der Gestaltung fördert wiederum Kommunikation und Disziplin. Durch das modulare System wird auch die Realisierung eines ganzheitlichen Raumkonzeptes möglich.

Direktes Arbeiten.
 Vom Laptop direkt zum
 Hammer greifen und
 an der Werkbank aus-
 probieren und wieder
 zurück zur Zeichnung.
 Kommunikation – an
 mehreren Plätzen
 gleichzeitig arbeiten
 und adaptieren.

4.2. Die Module

Die grundlegende modulare Bauweise gewährleistet ein hohes Maß an Flexibilität und ermöglicht es, je nach Notwendigkeit und dem Vorhandensein an Materialien, nur einzelne Module zu bauen. Drei Grundmodule stehen zur Verfügung: Ein höhenverstellbarer Schreibtisch, eine höhenanpassbare Werkbank und ein Modul aus zwei Pinnwänden. All diese Elemente können, je nach Anspruch, unabhängig voneinander als auch kombiniert eingesetzt werden.

Der Schreibtisch ist alleinstehend, in der Höhe von 85 cm bis 115 cm einstellbar und verfügt über ein Fach zum Aufbewahren von Zeichnungen und Papieren bis zu einer Größe von A1. Die eingesteckten Beine können entfernt werden und so der Schreibtisch platzsparend mit dem Werkbankmodul kombiniert werden. Außerdem ist es möglich die Platte auch als höhenverstellbares Podest für Präsentationen zu verwenden.

Das Werkbankmodul ist durch die Kombination verschiedener Unterbaumodule charakterisiert. Es ist ebenfalls in der Höhe von 85 cm bis 115 cm anpassbar. Verstellbar in 7 cm-Schritten sind fünf verschiedene Höhen möglich – abhängig von der Kombination der Unterbaumodule. Jedes Werkbankmodul verfügt über einen auf Rollen stehenden Schrank von 44 cm Höhe als unterstes Modul und ein Werkbankmodul mit Lochraster als oberstes Teil. Das Lochraster orientiert sich an Rastern von bereits auf dem Markt befindlichen Arbeitstischen von der Firma Festool. Dazwischen sollen je nach gewünschter Höhe Rahmen montiert werden, welche Werkzeugkisten als Einschübe bekommen. Diese gibt es in den Höhen 154 mm und 231 mm. Das Schrankmodul verfügt am unteren Ende über eine Tür. Die Einschübe in den Modulen darüber können als Werkzeugkisten genutzt werden und mit Hilfe eingefräster Grifflöcher flexibel bewegt werden. Das oberste Modul wird zum Lochraster ergänzend mit Schraubzwingen der Firma PHIER. Außerdem ist es möglich als Nutzer verschiedenste Halbzeuge zuzukaufen oder auch selbst herzustellen. Die Schraubzwingen und die optionalen Halbzeuge ermöglichen es, Werkstücke zu fixieren und ersetzen somit die Funktionen der klassischen Zangen einer Hobelbank.

Zwei Pinnwände bieten als drittes Modul vielseitige Anwendungsmöglichkeiten. Sie haben die Maße der Tischplatte und sind somit kompatibel. Es ist möglich die Pinnwände an der Längsseite des Tisches, sowie auch hochkant an den schmalen Seiten anzubringen. Es gibt zudem die Möglichkeit die Pinnwände sowohl an dem Werkbankmodul zu befestigen als auch freistehend im Raum zu platzieren. Zusätzlich können die Module mit Hilfe einer Wandhalterung im Raum aufgestellt werden. Als Ergänzung zum Moodboard ist die Anwendung als Raumtrenner, zur akustischen Abschirmung oder als Präsentationsfläche gegeben. Die Pinnwände sind leicht genug, um sie einfach zu bewegen, aber ausreichend stabil, um fest zu stehen.

Zu guter Letzt sei erwähnt, dass Schreibtisch und Pinnwände sehr platzsparend an dem Werkstattwagen verstaut werden können und so alle Module miteinander einen kompakten Wagen ergeben, welcher sehr flexibel bewegt, eingelagert oder umgenutzt werden kann.

4.3. Ergonomie

Ergonomie am Arbeitsplatz ist ein riesiges Feld, was durch viele Faktoren beeinflusst wird. Eine ausführliche Untersuchung würde an dieser Stelle den gesetzten Rahmen sprengen. Allerdings möchte ich das Thema kurz anreißen, weil es in meiner Recherche zur Gestaltung des Arbeitsplatzes doch eine Rolle für grundlegende Entscheidungen spielte.

So gibt es in der Literatur neben vielen anderen Aspekten einige Hinweise zur Gestaltung der Steh-Sitzdynamik. Es geht darum Fehlbeanspruchungen und Langzeitfolgen für den Körper durch falsche Haltung am Arbeitsplatz zu vermeiden. In aufrechter Sitzposition sollte der Arbeitstisch unter anderem so einstellbar sein, dass Ober- und Unterarm einen leicht stumpfen Winkel einnehmen können.⁶⁸ Für das Arbeiten im Sitzen, sowie auch das Arbeiten im Stehen gibt es verschiedene Anforderungen, welche unterschiedliche Arbeitshöhen erfordern. So ist immer ein Zusammenspiel zwischen Arbeitsanforderungen und Arbeitshöhe gegeben. Hohe Anforderungen an die visuelle Kontrolle und feinmotorische Koordination erfordert eine generell höhere Arbeitsposition. Geringe Anforderungen an die visuelle Kontrolle und eine hohe Anforderung an die Bewegungsfreiheit der Arme bedingt eine geringere Arbeitshöhe. Diese Arbeitshöhen haben noch weitere Variablen, wie die unterschiedlichen Körpergrößen jeder Person, als auch die Unterschiede der Körpergrößen zwischen Mann und Frau.⁶⁹ Bei der Entwurfsentwicklung des *Modulwerks* sind diese Prämissen berücksichtigt.

⁶⁸ Seidler, Euler, Lenzel, Nowak (Hrsg.): *Gesunde Gestaltung von Büroarbeitsplätzen*, hg. von ecomed Medizin, Landsberg am Lech 2015, S. 107

⁶⁹ Schmauder, Martin / Spanner-Ulmer, Birgit: *Ergonomie*, hg. von REFA, Darmstadt 2014, S.107, S.151

4.4. Strom und Beleuchtung

Es ist angedacht, dass Schreibtisch und Werkbank über eine Steckdose verfügen. Für die Beleuchtung sollen Stellen vorgesehen sein, an die man eine individuelle Beleuchtungslösung anbringen und dann über die Steckdosen betreiben kann. Die Module werden im Raum mit Steckdosenwürfeln von der Decke aus versorgt, oder – falls vorhanden – über Stromanschlüsse im Fußboden.

4.5. Herstellung

Im verwendeten Holzwerkstoff ist *Modulwerk* weitestgehend flexibel und somit auf die lokalen Möglichkeiten und Ressourcen in der Herstellung anpassbar. In die Überlegungen einbezogen ist, die Herstellung mit nur wenigen Holzbearbeitungsmaschinen realisierbar zu machen. Durch die minimalistischen und frei aufeinander aufbauenden Grundmodule ist es weiterhin möglich den Arbeitsplatz nach eigenen Vorstellungen und Anforderungen zu individualisieren.

4.6. Veröffentlichung, Publikation/Open Source

Um das Konzept in diesem Zuge einer breiten Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen, wird eine Veröffentlichung zum Beispiel auf einer Webseite, Open Source Plattform und/oder in Form eines Printmediums, wie Buch oder Zeitschrift angestrebt. Somit werden zwar Ressourcen verbraucht, aber in einem geringst möglichen Maß.

Für eine entgeltliche Veröffentlichung muss das Konzept noch anschaulicher gestaltet und illustriert werden, um damit die Idee kurz und überzeugend kommunizieren zu können. Dafür sind aber zu erst praktische Untersuchungen an Mockups und Prototypen und die darauf folgende technische Verfeinerung des Arbeitsplatzes notwendig.

Die Zukunft gehört dem Flickwerk

4.7. Nachhaltigkeit

Wir müssen aufhören 99% der Dinge, die produziert und gekauft werden, wegzuwerfen. Denn so sind wir letztendlich nur ein Zwischenlager, eine Stoffwechsellagerung zur Produktion von Müll.⁷⁰ „Das aktuelle Thema der Wiederverwertung ist schon so alt wie der Weg nach Rom. In früheren Zeiten waren Grundstoffe knapp und wertvoll, und deshalb wurden sie nach Möglichkeit wiederverwertet. Gebäude wurden nicht abgerissen, sondern mit Um- und Anbauten auf neue Funktionen ausgerichtet. Hatten Gebrauchsgegenstände ausgedient, wurden die Materialien, aus denen sie gefertigt waren, zurückgewonnen. [...] ⁷¹Seit der industriellen Revolution hat sich das geändert. Die Arbeit ist in der westlichen Welt teuer, und die Wiederverwertung ist arbeitsintensiv. Viele Rohstoffe scheinen im Überfluss vorhanden zu sein. Etwas wegzuwerfen und durch etwas Neues zu ersetzen ist oft billiger, als es reparieren zu lassen. [...] Dennoch wächst zunehmend das Bewusstsein dafür, dass Rohstoffe eben doch endlich sind. Viele Lagerstätten sind erschöpft, und die Mülldeponien nehmen ungeahnte Ausmaße an. Darüber hinaus führt der rastlose Zyklus von kurzzeitigem Gebrauch und sofortigem Ersatz zu einer emotionalen Leere. Gegenstände, die von Generation zu Generation weitergegeben wurden, besaßen eine „Seele“, die den modernen Wegwerfprodukten fehlt. Sie hatten einen Anteil an der Identität des Benutzers, und diese Identität wird durch Massenprodukte immer uniformer und vorhersehbarer. Deshalb wird die Wiederverwertung immer wichtiger. Sie ist nicht nur ökologische, sondern auch eine emotionale Notwendigkeit. Die Zukunft gehört dem Flickwerk.“⁷¹

Der niederländische Designer Dirk Vander Kooij, der für seine Abschlussarbeit an der Design Academy Eindhoven im Jahr 2010 mit einem Industrieroboter aus recycelten Kühlschränken Möbel, genauer den „Endless Pulse Low Chair“ druckte, entwarf im Jahr 2012 einen handgefertigten, einfach konstruierten Tisch, den ‚All Material Table‘.⁷² „Der Tisch ist aus langen Balken aus verschiedenen Materialien wie Zink, Kupfer, Teakholz oder Belgisch Granit zusammengesetzt. Ich habe nichts gefärbt oder bearbeitet. Die Konstruktion ist einfach. Die Schönheit liegt in der Verwendung reiner Materialien. Nach zehn Jahren können die Balken als Rohstoffe weiterverkauft werden. Dieser Tisch ist komplett recycelbar und behält einen Wert.“⁷³ Dieses Möbel funktioniert nach dem Ansatz, der im Konzept „Cradle to Cradle“

⁷⁰ Welzer, Harald: Harald Welzer - „Transformationsdesign“ // GLOBArt Academy 2013, in: Youtube 2013 [08.10.2013]. < <https://www.youtube.com/watch?v=HyWUS-dvVg> > (31. Juli 2017, 19.59 Uhr)

⁷¹ Jeroen Junte / David Keuning: Think Dutch, Conceptual Architecture and Design in the Netherlands, hg. von DAAB MEDIA GMBH / Frame Publishers, Köln 2013, S.449

⁷² Vgl. Jeroen Junte / David Keuning 2013 (wie Anm. 71) S.450 f

⁷³ Vander Kooij, Dirk 2013 (wie Anm. 71) S.451

beschrieben wird. Es geht um eine strikte Trennung der im Produkt verwendeten Materialien. Die Unterscheidung von natürlichen Werkstoffen, welche kompostierbar sind und technischen Werkstoffen, welche in den technischen Kreislauf zurückführbar sind und Ausgangsmaterial für neue Dinge bieten, ist unabdingbar.⁷⁴ Kein Müll ist eine der Lösungen für „Cradle to Cradle“.⁷⁵

Wie Vander Kooij's Tisch zeigt, beginnt „Cradle to Cradle“ bereits in der Produktentwicklung. Vor allem ein Punkt erscheint mir sehr wichtig: Die verwendeten Materialien müssen leicht und gut wieder zu zerlegen sein und anschließend in Materialgruppen sortiert in einem neuen Materialpool für weitere Projekte verwendet werden können.

Für *Modulwerk* bildete dieser Anspruch eine grundlegende Entscheidung in allen Gestaltungsprozessen. So sollten am besten recycelte Materialien für den Bau von einem Arbeitsplatz verwendet werden. Mein Konzept beruht auf der Verwendung von Holz-Plattenwerkstoffen, welche zumeist als Rohstoff in ihrer Herstellung ganz und gar nicht dem „Cradle to Cradle“ Prinzip entsprechen. Um diesen Widerspruch zu lösen habe ich ein interessantes Material gefunden: Die Firma Columbia Fores Products aus den USA stellt ein Sperrholz mit dem Namen ‚Pure Bond‘ her. Es handelt sich um einen Plattenwerkstoff, welcher aber keine giftigen Klebstoffe mehr beinhaltet, um die einzelnen Furnierschichten miteinander zu verbinden. Als Verbinder wird ein auf Soja basierter, formaldehydfreier und somit umweltfreundlicher Leim verwendet.⁷⁶ Pure Bond wird in Europa in der Nähe von Rom vertrieben.⁷⁷ Generell ist zu bedenken, in wie weit Soja eine nachhaltige Quelle sein kann. Dies würde aber an dieser Stelle sicherlich den Rahmen sprengen. Verwendet man allerdings andere Plattenwerkstoffe erneut, ist das auch im Sinne der Idee. Sollte man den Arbeitsplatz neu bauen und keine recycelten Materialien zur Hand haben, kann man sich zumindest darauf freuen, eines Tages die für die Umsetzung verwendeten Materialien weiterzuverwenden.

Ein weiterer grundlegender Punkt bei *Modulwerk* ist die Vermeidung irreversibler Materialverbände. Alle Einzelteile werden miteinander verschraubt oder gesteckt. Die Pinnwände sind aus einem leichten Werkstoff gefertigt, welcher zum pinnen von Moodboards funktioniert. Diese sind aber auch in sich so stabil konzipiert, dass sie selbst stehen können. Auch hier ist wieder der grundlegende Anspruch, keinesfalls einen Materialverbund herzustellen. Lanisor⁷⁸ ist ein Material, welches grundlegend diese Eigenschaften bietet. Allerdings strebe ich an ein ökologischeres Material, wie zum Beispiel ‚Acoustic Textile Felt‘ von der Firma ‚Really.‘ als Alternative dafür zu finden. ‚Really.‘ reagieren mit ihren Produkten auf das globale Müllproblem. Die Materialien aus Baumwoll- und Wolleresten der Mode- und Textilindustrie und Großwäschereien gefertigt. Dabei werden keinerlei giftige Chemikalien verwendet und die hergestellten Platten können nach der Benutzung wieder zu Granulat zerkleinert und erneut zu Platten verarbeitet werden. Die ‚Acoustic Textile Felt‘ Platten sind schallabsorbierend, extrem leicht, weich und dennoch formstabil.⁷⁹

⁷⁴ Vgl. Braungart, Michael / McDonough, William: Einfach Intelligent Produzieren Cradle to Cradle, Die Natur zeigt wie wir die Dinge besser machen können, hg. von Piper Verlag GmbH, München 2014, S. 136 f

⁷⁵ Vgl. Elodie Ternaux: Material World 3. Innovative Materials for Architecture and Design, hg. von Frame Publishers, Amsterdam 2011, S. 218

⁷⁶ Vgl. Elodie Ternaux, 2011 (wie Anm. 75) S. 162

⁷⁷ Vgl. PureBond: < <http://purebondplywood.com/where-to-buy/> > (28. Juli 2017, 22.28 Uhr)

⁷⁸ Vgl. Lanisor: < <http://www.lanisor.de/de/lanisor-acoustic-absorber.html> > (28. Juli 2017, 23.01 Uhr)

⁷⁹ Vgl. Really: < <http://reallycph.com/> > (28. Juli 2017, 23.15 Uhr)

Eingesetzt in den Ateliers der AKS ist *Modulwerk* ein Werkzeug, welches für Studentengenerationen zum Instrument für verantwortungsvolle Gestaltung geworden ist. Selbst von den Studenten hergestellt, repariert, und sogar stetig weiterentwickelt, bietet es auch nach Jahren ein individuelles und doch einheitliches System für alle Ateliers.

... aus dem Jahr 2022 ?

5. Modulwerk für die Angewandte Kunst Schneeberg

5.1. Voraussetzungen/Umgebungsanalyse

Die Arbeitsweise an der AKS in der Studienrichtung Holzgestaltung, Möbel- und Produktdesign ist folgende: Es gibt eine Holzwerkstatt für die großen Arbeiten, welche Platz und Maschinen erfordern. Im oberen Geschoss gibt es Atelierräume. Jeder Student in der Studienrichtung Holzgestaltung hat dort einen persönlichen Arbeitsplatz. Aus dieser aktuellen Situation generieren sich tradierte Abläufe. Jeder Student bekommt am Anfang des Studiums eine klassische Hobelbank. An dieser Hobelbank kann der Nutzer dann kleinere Modelle bauen, mit Handwerkzeugen an Studien arbeiten und seine Projekte teilfertigen. Zumeist haben die Studierenden dann noch Schreibtische oder Gemeinschaftstische im Atelier, an welchen Arbeiten wie Zeichnen und Laptopnutzung möglich sind. Jeder Student besitzt einen Schrank, in welchem er seine persönlichen Arbeitsmittel einschließen kann. Alle Möbel sind unterschiedlich. Über mehrere Generationen wurden immer verschiedenere Schränke, Schreibtische, Regale angesammelt und weitergegeben. Dazu kommen verschiedenste Hobelbänke in ganz unterschiedlichen Zuständen und Modifikationen. Das schafft ein sehr buntes Durcheinander und macht es schwer eine klare Struktur in die Arbeitsräume zu bringen. Durch die Differenziertheit lassen sie sich bei gegebenem Anlass nicht wirklich platzsparend verstauen oder transportieren. Im Studienablauf wird aller zwei Semester umgezogen und meistens möchten die Studenten die Arbeitsplätze gerne so übernehmen, wie sie diese bereits eingerichtet waren. Denn die Hobelbank wurde durch Unterlegen von Hölzern auf eine angenehme Arbeitshöhe gebracht, der Schrank im Inneren mit Haken und Kisten modifiziert, sowie der Schreibtisch eingerichtet. Für Moodboards gibt es bisher keine einheitliche Lösung. Aktuell besorgen sich viele Studierenden eine Platte und stellen diese provisorisch im Raum ab.

In den Räumen sind derzeit an den Stirnseiten Regale montiert, welche ursprünglich als Präsentationsflächen für Studienarbeiten angedacht waren. Natürlicher Weise wurden diese Regalflächen aber von den Studenten für Alles zu Verstauende verwendet und somit bilden diese einen Unruhepol in den Räumen. Auch animieren die Regale zum Ansammeln und Aufheben von Kleinkram. Die Regale sind grundsätzlich in einem schlechten Zustand.

Generell schafft dieses bunte Durcheinander eine gewisse Unruhe in der Arbeitsumgebung und erfordert Kreativität und Zeit für die Optimierung der Arbeitsplätze, welche nie abgeschlossen ist und von eigentlichen Studieninhalten ablenkt.

5.2. Bedürfnisanalyse

Für die Bedürfnisanalyse habe ich einen Fragebogen erstellt, welcher mir zu aller erst einen groben Überblick über die Anforderungen der Studierenden der AKS an ihren Arbeitsplatz geben sollte. Folgende Themen waren von Interesse: Ob der Schreibtisch von der Werkbank getrennt sein soll, ob die Studenten sich gerne von ihrer Umwelt abschirmen oder eher Gruppenarbeitsplätze einrichten, wie viel am Laptop gearbeitet wird, ob eine Zeichenfläche notwendig ist, wie viel Platz generell gebraucht wird, ob eine Pinnwand von Nöten ist, ob der Arbeitsplatz beweglich und flexibel sein sollte oder viel im Stehen und im Sitzen gearbeitet wird.

Aus den Antworten konnte ich folgende Schwerpunkte herausfiltern: Im Atelier wird am Laptop gearbeitet, großformatig gezeichnet und der Bau von Modellen realisiert. Der Großteil der Studenten arbeitet mehr am Schreibtisch, als an der Hobelbank, aber beides sollte am Arbeitsplatz getrennt voneinander möglich sein. Es wäre wünschenswert, wenn der Schreibtisch höhenverstellbar ist und man die Hobelbank an seine Körpergröße anpassen kann. Die Zangen an der Hobelbank wurden eher als sperrig eingestuft, aber generell sollte es die Möglichkeit geben, etwas an der Werkbank zu befestigen. Ein Platz für Moodboards wurde gewünscht. Ein verschließbarer Schrank zum Aufbewahren persönlicher Arbeitsmaterialien ist gern gesehen.

Generell ist es der Wunsch, das Werkstattprinzip an der AKS aufrecht zu erhalten, was bedeutet auch in den Ateliers die Möglichkeit der Arbeit am Modell bestehen zu lassen. So entsteht ein reges Hin und Her zwischen Computerarbeit, Zeichenbrett und Werkbank.

5.3. Konzeptanpassung

Das Konzept muss soweit modifiziert werden, dass bis zu 17 Arbeitsplätze mit ihrer vollen Funktionalität in den größeren Arbeitsräumen Platz finden. Somit werden die Flächenmaße von Tisch und Werkbank angepasst und ein Mittelmaß zwischen empfohlenen Größen und vorhandenem Platz gefunden.

Die Stirnseiten der Räume müssen in diesem Zug von den schon vorher angesprochenen Regalen befreit werden, damit zusätzliche Wandflächen für Moodboards entstehen und auch die Arbeitsplätze bis dort angeordnet werden können. Im Raum müssen an den entsprechenden Stellen Steckdosen-Würfel von der Decke installiert sein, über welche dann Schreibtische und Werkbänke mit Strom versorgt werden können. Die Zuführung über die Decke ist eine bewährte Grundvoraussetzung für die flexible Raumgestaltung der Ateliers.

Die aktuell in den Ateliers befindlichen Möbel können nach Bedarf recycelt werden. Für alle weiteren Möbel und die Werkbänke ist noch eine Lösung zu entwickeln.

5.4. Umsetzungsplanung

In den Werkstätten der AKS ist es möglich, alle Einzelteile von *Modulwerk* professionell zu fertigen. Optimaler Weise passiert diese Fertigung mit den Studierenden gemeinsam. Der Werkstattleiter Hr. André kann sich vorstellen, *Modulwerk* im Rahmen der propädeutischen Woche mit dem ersten Semester gemeinsam zu bauen. Zusätzlich entsteht somit gleich von Anfang an eine Bindung der Studenten zum Arbeitsplatz. Es ist zu vermuten, dass bewusster und achtsamer mit diesen Arbeitsmitteln umgegangen wird.

Generell kann vorhandenes Material aus der AKS recycelt werden. Neu bestellte Materialien für die Anfertigung fügen sich später nach Zerlegen des Arbeitsplatzes in den Kreislauf der AKS ein.

6. Fazit

Es ist dringend notwendig über Alternativen zum klassischen Konsumverhalten und der klassischen Produktwelt nachzudenken. Als Designer müssen wir diese Verantwortung wahrnehmen und direkt beginnen zu handeln um so zu einer besseren Welt beizutragen. Sicherlich ist das hier leichter geschrieben, als getan.

Am 18. Januar 2014 wurde der französische Stardesigner Philippe Starck 65 Jahre alt. Anlässlich seines Geburtstags schrieb das Monopol Magazin einen kurzen Artikel zu seiner Arbeit. Wie schon zuvor erwähnt, erkannte Starck nach eigenen Aussagen bereits 2001 die Notwendigkeit, seine Arbeit als Designer zu verändern. Bis jetzt blieb es allerdings bei der Einsicht. „Ich werde nur noch Konzepte entwickeln, keine Produkte mehr, Materialismus ist tot. Aber vorher muss ich noch Aufträge, die ich angenommen habe, erledigen.“⁸⁰ Sein Auftragsheft bleibt voll. Obwohl er in den letzten Jahren vermehrt seine Recherche in die Nutzung von nachhaltigen Materialien investiert hat, wurden die entworfenen Produkte auf gleichbleibendem Pensum hergestellt.

In meiner eigenen Definition als Designer ist es mir wichtig, zukünftig besonders die Frage der Notwendigkeit zur Realisierung und Herstellung kritisch zu hinterfragen und nach der zuvor schon benannten Verhältnismäßigkeit von Brauchbarkeit und Nutzen tätig zu sein. In meinen bisherigen Erfahrungen als Gestalter wurde mir mehr und mehr bewusst, dass ich als einzelner Baustein in meinem Netzwerk aus Menschen, anderen Gestaltern und meiner Umwelt auch die wichtige Verantwortung für eben diese trage. Mit *Modulwerk* war es mein Ziel ein Arbeitsplatzkonzept zu entwickeln, welches nach meiner Philosophie von gemeinschaftlichem und ausgewogenem Gestalten funktionieren kann – nicht nur für wenige Jahre. Ich bin mir bewusst, dass Veränderungen nicht völlig voraussehbar sind und mögliche Ansätze, welche ich aktuell als ideale Lösungen einstufe, in der Praxis auf potentielle Unabsehbarkeiten stoßen können.

Durch die Realisierung als Open Design sehe ich die große Chance, dass die angesprochenen Unklarheiten in gemeinschaftlicher Weiterentwicklung behoben und stets auf dem zeitmäßigen Stand gehalten werden können. Dies bezieht sich sowohl auf Materialinnovationen als auch auf bautechnische Lösungen. Ich möchte mit *Modulwerk* nicht etwas unnötig Neues erschaffen, sondern eine vielschichtige Arbeitsplatzgestaltung vordenken. Im direkten Anwendungsbeispiel für die AKS reagiere ich zum einen auf die geforderten Punkte der Neugestaltung des Arbeitsplatzes. Zum anderen ist es mein Wunsch, auf lange Zeit zur studentischen Gemeinschaft beizutragen und Interesse bei den Studenten zu wecken. – Und somit einer alternative Idee zur Weiterentwicklung und Verbreitung zu verhelfen.

⁸⁰ (dpa) Paris: Nur dumme Menschen interessieren sich für Design, in: monopol 2014 [18.01.2014] < <http://www.monopol-magazin.de/nur-dumme-menschen-interessieren-sich-f%C3%BCr-design> > [01. August 2017, 13.10 Uhr]

Mit Sicherheit birgt das in der Arbeit entworfene Open-Design Konzept Raum zur Weiterentwicklung und eventuellen Vertiefung in eine der im Konzeptentwurf vereinten Grundlagen. Es ist denkbar den Gedanken des Open Design noch mehr aus zu bauen, aber auch möglich, eher die Nachhaltige Grundidee aus zu bauen. Meine Antwort auf die Frage, was ich lieber verfolgen würde, möchte ich hier vorwegnehmen. Ich bin der Meinung, dass es lohnenswert ist, gemeinsam mit der Crowd an der Idee des ergonomischen Arbeitsplatzes weiter zu entwickeln und gleichzeitig aber aus einer anderen Richtung in der Cloud Input zur Nachhaltigkeit von *Modulwerk* in die Entwicklung einfließen zu lassen.

Abschließend möchte ich nochmals ein Zitat aus dem bereits erwähnten Artikel aus DIE ZEIT von Juli 2017 hervorheben: „Wir brauchen [...] gute Ideen dafür, wie ein Arbeitsmarkt in einer solchen Welt ohne Wachstum als Treiber funktionieren könnte. Arbeitszeitverkürzung, Grundeinkommen, aber auch Wege der Tagesgestaltung jenseits der Lohnarbeit müssen viel konkreter als bislang debattiert, ausprobiert und angegangen werden. Solche wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Konzepte weiter zu vertiefen, ist mindestens ebenso wichtig wie die neuesten technischen Innovationen.“⁸¹

Als Gestalter haben wir die Möglichkeit, zu diesen Prozessen bei zu tragen. Schon allein wenn wir über hier in der Arbeit Geschildertes tiefer nachsinnen und die angerissenen Gedankenketten weiter diskutieren, ist es möglich eine Alternative und neu gedachte Idee von Design zu entwickeln. Nur wenn neue Lösungen gedacht und ausprobiert werden, kann sich etwas ändern. Wie genau diese Lösungen aussehen könnten, ist mir noch nicht klar, aber sicherlich lohnt es Ansätze wie Re- und De-Design nicht nur philosophisch zu formulieren.

Es wird Zeit aktiv zu handeln und neue Ansätze im Design motiviert zu verfolgen – und umzusetzen. Design, wie wir es kennen und immer noch lehren und praktizieren, muss auf lange Sicht mit alternativen Herangehensweisen ergänzt werden. Als Designer können wir alle Freiheiten haben, müssen uns jedoch mehr der dazugehörigen Verantwortung stellen.

⁸¹ Ekardt, Felix: Wir werden verzichten müssen, in Zeit Online 2017 [20.07.2017].
< <http://www.zeit.de/wirtschaft/2017-07/nachhaltiger-konsum-technologie-emissionen-nutzen-klimawandel> > (31. Juli 2017, 23.01 Uhr)

7.1. Literaturverzeichnis

Bücher

Rawsthorn, Alice: Hello World. Where Design Meets Life, hg. von Penguin Books Ltd, London 2013

Dissel, Julia-Constance (Hg.): Design & Philosophie. Schnittstellen & Wahlverwandtschaften, hg. von transcript Verlag, Bielefeld 2016

Banz, Claudia (Hg.): Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft, hg. von transcript Verlag, Bielefeld 2016

Le-Menzel, Van Bo: Harz IV Moebel.com. Build More, Buy Less, hg. von Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2012

Seidler, Euler, Lenzel, Nowak (Hrsg.): Gesunde Gestaltung von Büroarbeitsplätzen, hg. von ecomed Medizin, Landsberg am Lech 2015

Schmauder, Martin / Spanner-Ulmer, Birgit: Ergonomie, hg. von REFA, Darmstadt 2014

Jeroen Junte / David Keuning: Think Dutch, Conceptual Architecture and Design in the Netherlands, hg. von DAAB MEDIA GMBH / Frame Publishers, Köln 2013

Braungart, Michael / McDonough, William: Einfach Intelligent Produzieren Cradle to Cradle, Die Natur zeigt wie wir die Dinge besser machen können, hg. von Piper Verlag GmbH, München 2014

Elodie Ternaux: Material World 3. Innovative Materials for Architecture and Design, hg. von Frame Publishers, Amsterdam 2011

Online

Paganni, Romano: Wir müssen uns vom Überfluss befreien [03.09.2016]. < <https://www.infosperber.ch/Wirtschaft/Postwachstums-Okonomie-Paech> > (02. August 2017, 00.01 Uhr)

Wiktionary: werken [03.07.2017]. < <https://de.wiktionary.org/wiki/werken> > (02. August 2017, 00.44 Uhr)

Rawsthorn, Alice: #1 - What is design?, in: Youtube [10.07.2015] < <https://www.youtube.com/watch?v=vBQEeH14ks> > (25. Juli 2017, 22.31 Uhr)

Kern, Stefan: Wie viel ist genug?, in: Rhein-Neckar-Zeitung [26.04.2014]. < https://www.rnz.de/panorama/magazin_artikel;Magazin-Wie-viel-ist-genug_arid,20959.html > (28. Juli 2017, 18.13 Uhr)

Welzer, Harald: Harald Welzer Rede zum Recycling Designpreis 2015, in: Youtube [22.10.2015] < <https://www.youtube.com/watch?v=gVaZevUC9S4&t=1212s> > (25. Juli 2017, 23.47 Uhr)

Burke, Sinéad. Why design should include everyone, in: TED 2017 [14.03.2017]. < https://www.ted.com/talks/sinead_burke_why_design_should_include_everyone#t-585070 > (25. Juli 2017, 13.45 Uhr)

(dpa) Paris: Nur dumme Menschen interessieren sich für Design, in: monopol 2014 [18.01.2014] < <http://www.monopol-magazin.de/nur-dumme-menschen-interessieren-sich-%C3%BCr-design> > (01. August 2017, 13.10 Uhr)

phoenix HD: Die größte Lüge der Geschichte - Holz - Doku 2016 *NEU* (HD), in: Youtube 2016 [09.04.2016]. < <https://www.youtube.com/watch?v=JStr28ZbCK8&feature=youtu.be> > (18. Juli 2017, 22.02 Uhr)

Monteiro, Mike: Webstock '13: Mike Monteiro - How Designers Destroyed the World, in: Vimeo 2013 [16.06.2013]. < <https://vimeo.com/68470326> > (24. Juli 2017, 19.20 Uhr)

Ekardt, Felix: Wir werden verzichten müssen, in: Zeit Online 2017 [20.07.2017]. < <http://www.zeit.de/wirtschaft/2017-07/nachhaltiger-konsum-technologie-emissionen-nutzen-klimawandel> > (27. Juli 2017, 23.01 Uhr)

Klara, Robert: Call for Submissions: Help Us Find Adweek's Brand Geniuses for 2017, in: ADWEEK 2017 [03.05.2017] < <http://www.adweek.com/brand-marketing/call-for-submissions-help-us-find-adweeks-brand-geniuses-for-2017/> > (29. Juli 2017, 19.00 Uhr)

Patagonia: Introducing the Common Threads Initiative – Reduce, Repair, Reuse, Recycle, Reimagine [07.09.2011] < <https://www.patagonia.com/blog/2011/09/introducing-the-common-threads-initiative/> > (28. Juli 2017, 18.32 Uhr)

Hecking, Claus: „Patagonia“-Chef „Wir reparieren gratis, egal welche Marke“, in: Spiegel Online 2017 [16.07.2017]. < <http://www.spiegel.de/wirtschaft/unternehmen/patagonia-gruender-von-chouinard-predigt-konsumverzicht-a-1152937.html> > (26. Juli 2017, 20.13 Uhr)

Welzer, Harald: Harald Welzer - „Transformationsdesign“ // GLOBArt Academy 2013, in: Youtube 2013 [08.10.2013]. < <https://www.youtube.com/watch?v=HyWUS-dvVg> > (23. Juli 2017, 18.19 Uhr)

Moormann: Was wir tun < <https://www.moormann.de/Firma/> > (25. Juli 2017, 15.40 Uhr)

Amann, Susanne: Und was, wenn wir den Kaufrausch neu erfinden...?, in: Spiegel Online 2017 [09.06.2017]. < <http://www.spiegel.de/spiegel/industriedesigner-ed-van-hinte-den-kaufrausch-neu-erfinden-a-1150873.html> > (28. Juli 2017, 20.35 Uhr)

Hansen, Heike: Demokratie und Design, Einführung in die Masterarbeit von Heike Hansen zum Thema Demokratisches Design 2017 [o.J.]. < <http://www.demokratischesdesign.de/static/chapter/pdf/DemokratieUndDesign.pdf> > (27. Juli 2017, 22.02 Uhr)

IKEA: Warum gutes Design demokratisch ist, in: onlinecatalogue 2017 [o.J.]. < http://onlinecatalogue.ikea.com/de/de/ikea_catalogue/pages/29_2 > (24. Juli 2017)

Wikipedia: IKEA, in: wikipedia [31.08.2015]. < <https://de.wikipedia.org/wiki/IKEA> > (01. August 2017, 19.30 Uhr)

Kim, Sun: Philippe Starck on democratic design, in: ZDNet 2012 [27.04.2012]. < <http://www.zdnet.com/article/philippe-starck-on-democratic-design/> > (30. Juli 2017, 14.19 Uhr)

Verle, Lenara: Open Design Lecture at FH Salzburg, in: Youtube 2014 [28.03.2014]. < <https://www.youtube.com/watch?v=DEESW3YW0oc> > (27. Juli 2017, 18.16 Uhr)

Open Design Now is a collaborative effort of Creative Commons Netherlands, Prensela, the Netherlands Institute for Design and Fashion and Waag Society, in: opendesignnow 2011 [o.J.]. < <http://opendesignnow.org/> > (27. Juli 2017, 13.20 Uhr)

Wikipedia: Dennis Ritchie, in: Wikipedia 2017 [08.01.2017]. < https://de.wikipedia.org/wiki/Dennis_Ritchie > (27. Juli 2017, 14.14 Uhr)

Herst, Deanna M.: Deanna M. Herst: Open Design Now, in: Youtube 2012 [19.12.2012]. < <https://www.youtube.com/watch?v=aXIRMwNYOqA> > (28. Juli 2017, 12.21 Uhr)

Creative commons <https://creativecommons.org/> (29. Juli 2017, 02.20 Uhr)

EOOS: Social Furniture. open design manual, social furniture 2016 [o.J.]. This is an excerpt of the catalog Social Furniture by: EOOS which was published on the occasion of the exhibition "Places for People" in the Austrian Pavilion at the 15th International Architecture Exhibition La Biennale di Venezia, 2016. SF Open Design Manual.pdf

Wikipedia: Red and Blue Chair, in: Wikipedia 2017 [26.01.2017]. < https://en.wikipedia.org/wiki/Red_and_Blue_Chair > (27. Juli 2017, 14.55 Uhr)

Arte: DOKU Design Der Rietveld Stuhl GERMAN DOKU WS HDTVriP XviD SiTiN, in: Youtube 2013 [27.07.2013]. < <https://www.youtube.com/watch?v=KUq6Bn3x0us> > (31. Juli 2017, 22.13 Uhr)

CUCULA: ENZO MARI. Designtransfer: Enzo Mari und „Autoprogettazione?“, < <https://www.cucula.org/enzo-mari/> > (30. Juli 2017, 03.02 Uhr)

Bohmeyer, Michael: Mein Grundeinkommen Michael Bohmeyer INTERVIEW, in: Youtube 2016 [29.07.2016]. < <https://www.youtube.com/watch?v=WfBOM5lpBl8> > (28. Juli 2017, 17.13 Uhr)

Parvin, Alastair: Architecture for the people by the people, in: TED 2013 [02.2013]. < https://www.ted.com/talks/alastair_parvin_architecture_for_the_people_by_the_people#t-104457 > (29. Juli 2017, 19.20 Uhr)

Uyeda, Ben: A Tour of Ben Uyeda's Loft, in: Youtube 2017 [23.05.2017]. < <https://www.youtube.com/watch?v=zbhC6gCkcOw> > (27. Juli 2017, 17.43 Uhr)

Ierodiconou, Nick / The Guardian: OpenDesk: a revolution in furniture design, in: Youtube 2013 [23.12.2013]. < <https://www.youtube.com/watch?v=8WlbrLXOKR0> > (26. Juli 2017, 19.10 Uhr)

Leitner, Franziska: 5 Open Design Myths, in: Into the Web 2017 [2017]. < <http://www.intotheweb.at/2014/09/30/5-open-design-myths/> > (01.08.2017, 23:11)

Wikipedia: Copyleft, in: Wikipedia 2017 [31.07.2017]. < <https://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft> > (31. Juli 2017, 20.54 Uhr)

PureBond: < <http://purebondplywood.com/where-to-buy/> > (28. Juli 2017, 22.28 Uhr)

Lanisor: < <http://www.lanisor.de/de/lanisor-acoustic-absorber.html> > (28. Juli 2017, 23.01 Uhr)

Really: < <http://reallycph.com/> > (28. Juli 2017, 23.15 Uhr)

7.2. Selbständigkeitserklärung

zur Thesis mit dem Thema:

MODULWERK

Untersuchung und Konzept zu einem zukunftsfähigen Arbeitsplatz für Designer und Maker

Ich, Sebastian Stephan erkläre gegenüber der Fakultät Angewandte Kunst Schneeberg (AKS/WHZ), dass ich die / das vorliegende Bachelor-Arbeit / Projekt („Thesis“) selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt habe.

Die vorliegende Arbeit ist frei von Plagiaten. Alle Ausführungen, die wörtlich oder inhaltlich (sinngemäß) aus anderen Quellen entnommen sind, habe ich als solche eindeutig kenntlich gemacht und nachgewiesen.

Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form weder von mir noch von jemand anderem als Prüfungsleistung (d.h. weder an der AKS/WHZ noch andernorts) eingereicht und ist auch noch nicht veröffentlicht worden.

Schneeberg, 04. August 2017

