

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 26 (2013)
Heft: 3

Artikel: Designer für alles : forschen, unterrichten, publizieren, kuratieren, produzieren, editieren - und entwerfen. Die Vielfalt im Designberufsalltag
Autor: Kiesenwetter, Rebekka
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-392318>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 11.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

DESIGNER FÜR ALLES

Forschen, unterrichten, publizieren, kuratieren, produzieren, editieren – und entwerfen. Die Vielfalt im Designberufsalltag.

Text: Rebekka Kieseewetter, Illustration: Gefé

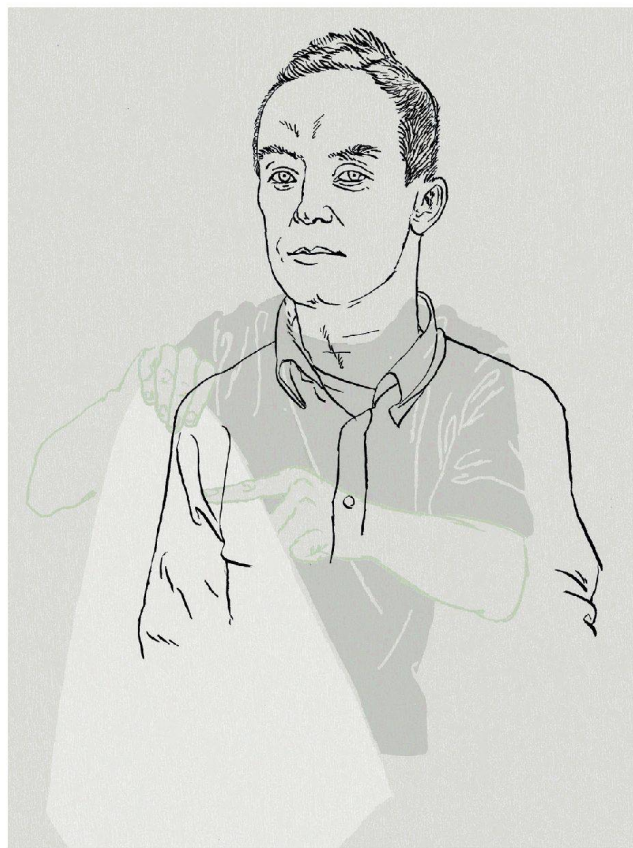
Wie viele Designer gibt es, die ausschliesslich entwerfen? Künstler, die nichts als Kunst machen? Wenige. Wieso? Weil sie kein Geld damit verdienen? Mag sein. Aber das ist bei Weitem nicht der einzige Grund: Es gehört zum Jobprofil eines Designers, neugierig zu sein. Es gibt Wege, Arbeiten in verschiedenen Gebieten gleichzeitig zu realisieren. Und sich zu vernetzen und auszutauschen ist nicht nur einfach möglich, sondern auch wichtig.

PUBLIZIEREN, FORSCHEN, ENTWERFEN Nicola Stattmann arbeitet als Industrial Designerin in Frankfurt. Sie ist überzeugt, dass Fragen nach Material und Technologie am Anfang jeder Produktentwicklung stehen müssen. Deshalb erarbeiten sie und ihre Mitarbeiter Wissen über neue Materialien, Herstellungsprozesse und aktuelle Forschungsaktivitäten. Sie nutzen ein Netzwerk von Herstellern und Instituten, um Produkte und Konzepte für Kunden zu entwerfen. Ausserdem publiziert sie Bücher. «Bereits für meine Diplomarbeit recherchierte ich an Forschungsinstituten nach Themen, die für das Produktdesign interessant sind. Meine Erkenntnisse und die daraus resultierenden Möglichkeiten wollte ich meinen Kommilitonen zur Verfügung stellen – wissenschaftliche Ergebnisse für Designer übersetzt und aufbereitet.» Zusammen mit dem German Design Council entstand aus ihrer Arbeit das «Handbuch Materialtechnologie».

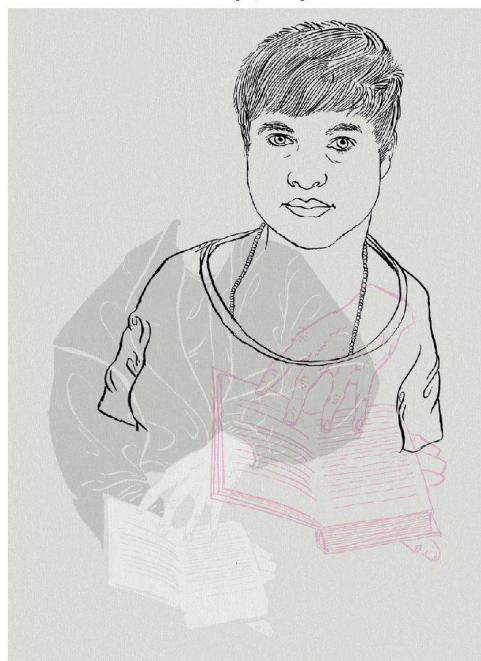
Für Stattmann liegt es auch heute nahe, das, was sie weltweit recherchiert hat, für andere Produktentwickler und Gestalter thematisch zusammenzustellen. «Die Resultate zu strukturieren hilft mir, meine eigene Position stetig zu prüfen.» Aus dem Publizieren sind weitere Engagements entstanden: kuratieren, Vorträge halten, Juryarbeit und Gastprofessuren, etwa an der Fachhochschule Nordwestschweiz. «Im Design sind interdisziplinäres Arbeiten und Denken wichtig», sagt sie. «Die Projekte sind so komplex, dass man sie ohne Austausch oder Kollaboration nicht realisieren kann.» Deshalb beschäftigt sie sich immer wieder mit besser Greifbarem, Vertrautem und hat mit ihrem Bruder die Kollektion «Stattmann Neue Möbel» lanciert. Sich bei alledem nicht zu verzetteln ist die Kunst, die Nicola Stattmann inzwischen beherrscht.

DREIFELDERWIRTSCHAFT Die Gefahr, sich zu verzetteln, kennt Jürg Lehni. Der Interaction Designer betreibt experimentelle Technologieforschung, setzt sich konzeptionell mit seinen Ergebnissen auseinander und überträgt sie in Softwareapplikationen, auf Maschinen wie den Zeichenroboter «Hektor» und ins Internet. Er entwickelt Tools an der Schnittstelle Mensch-Computer, macht sie zugänglich und nutzbar und bewegt sich in der Nähe von Design, Grafik und Kunst. «Mein Bruder sagt, ich sei ein Erfinder.» Während seines Studiums an der Ecal, noch vor dem Hype um digitale Gemeinschaften, hat Lehni das Programm «vectorama.org» entwickelt, mit dem Benutzer gemeinsam Bilder erstellen können. Vectorama war Anlass und Basis seines ersten Lehrauftrags an der Ecal.

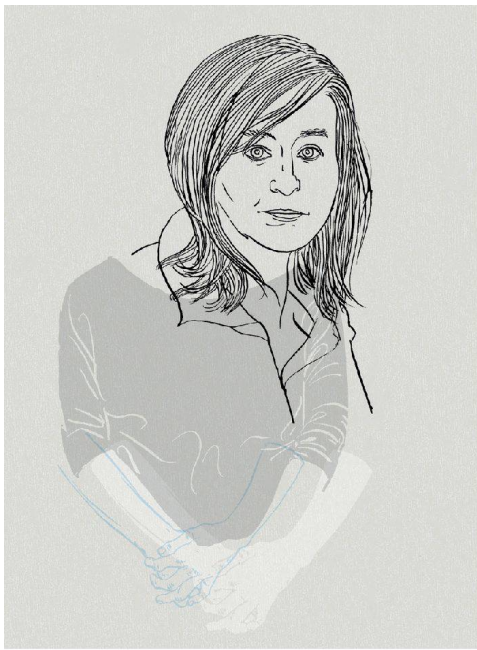
Woher stammt sein Interesse am Vermitteln? Zum einen von der Mutter, die unterrichtet. Aber auch von einem früheren Mathelehrer, der Lehnis Begabung fürs Programmieren förderte: «Er war eine Schlüsselfigur», erinnert sich der Designer. Dies und sein Bestreben, sein Wissen anderen zu erschliessen, sind wohl die wichtigsten Gründe, die ihn dazu bewogen haben, eine Gastprofessur an der University of California (UCLA) in Los Angeles anzunehmen. «Es ist auch eine Karriereentscheidung. Aber vor allem ist es mein Interesse, das mich leitet.»



^Der Interaction Designer Jürg Lehni pflegt die Dreifelderwirtschaft von Technologie, Design und Kunst. Auch dozierenderweise.



◀Nicola Stattmann entwirft, publiziert, produziert und doziert. Ohne Austausch läuft nichts.



^Die Designerin Livia Lauber kuratiert – aber nicht mehr sich selbst. Rollen zu teilen hat auch Vorteile.



<Camille Blin, umgeben von seinen Partnern Arnault Weber und Emmanuel Mbessé: Als Teil des Designkollektivs ACE entwirft und produziert er.

Lehni hat ein System, um das, was ihn interessiert, um alles, was zusammenhängt, aber doch unterschiedlich ist, zu realisieren. Er nennt es Dreifelderwirtschaft von Technologie, Design und Kunst. «Mache ich nur eines, wird mir langweilig, mache ich alles gleichzeitig, verzettelt mich.» Deshalb widmet er dem einen Feld und den damit verbundenen Projekten mal weniger, mal mehr Aufmerksamkeit. Nach intensiver Nutzung folgen «brache» Phasen. Doch Dinge wie die Crowdfunding-Plattform «We Make it» oder das Unterrichten an der UCLA können nach einer kurzen, intensiven Phase nicht immer und ohne Weiteres abgeschlossen werden. Damit hat Lehni durchaus Mühe: «Mich in der neuen Stadt einzugewöhnen und die Lektionen vorzubereiten absorbiert mich im Moment mental sehr.» Mehr, als das ein Nebenjob tun sollte – Lehni ist mit einem halben Pensum angestellt. «Los Angeles ist keine Stadt, in der man effizient an verschiedenen Dingen gleichzeitig arbeiten kann. Allein, um von A nach B zu kommen, verliert man im Verkehr Stunden.»

KLAR ABGRENZEN Von Los Angeles nach London. Livia Lauber arbeitet mit ihrer Studiopartnerin Loris Jaccard an Produkt- und Interiordesignprojekten. Zusätzlich kuratiert sie auch Ausstellungen. Ihr erstes Projekt «Wonder Cabinets of Europe», das sie zusammen mit der Designerin Maria Jeglinska initiierte und kuratierte, war eine der am besten durchdachten Shows des London Design Festivals. Dabei präsentierten internationale Designstudios in standardisierten Holzboxen ihre Arbeitsmethoden. Die Initiatorinnen haben zwar nichts verdient, aber auch nichts draufgelegt. «Loris und ich haben mehrmals unsere eigene Arbeit gezeigt. Aber 2012 wollten Maria und ich etwas Grösseres machen, einem breiten Publikum internationale und sehr unterschiedliche Gestalter vorstellen», sagt Lauber. Das persönliche Netzwerk half, denn Designer sagen einer befreundeten Berufskollegin eher zu als einer unbekannten Kuratorin. «Dass ich bei «Established & Sons» in der Entwicklung gearbeitet habe und mit Loris Raumgestaltungen entwerfe, war bei Organisation und Aufbau von Vorteil.» Vier Monate haben Lauber und Jeglinska investiert, einige Stunden wöchentlich, direkt vor der Vernissage waren es sieben Tage rund um die Uhr. «Wir möchten in der gleichen Form weitermachen.» Allerdings will Lauber zukünftig nicht mehr selbst als Designerin in von ihr kuratierten Ausstellungen auftreten, wie das bei «Wonder Cabinets of Europe» der Fall war. Denn so gut sich Haupt- und Nebenbeschäftigung zeitlich trennen lassen, inhaltlich funktioniert das nicht: «Zwischen dem überschauenden Standpunkt des Kurators und dem Detailblick des Designers zu wechseln und aus zwei Perspektiven im gleichen Kontext zu arbeiten ist schwierig», sagt sie. Wenn sie entwirft, versucht sie, in ein Thema einzutauchen. Als Kuratorin hingegen hat sie den Überblick zu wahren, sie muss das Ausstellungsthema abstrakter betrachten, sich Fragen zur Wirkung des Ganzen, zur Zeitplanung, zur Anleitung der Teilnehmenden, zur Vermittlung des Leitgedankens und zur Präsentation der Arbeiten stellen. «Sich um alles zu kümmern und gleichzeitig die fokussierte Designerin zu sein, das war schwierig», blickt Livia Lauber zurück. Allerdings war es spannend, in der Doppelfunktion beobachten zu können, wie befreundete Gestalter mit ihrem Ausstellungsthema umgingen: «Alle gingen unterschiedlich an die Umsetzung heran. Aber abschauen konnte ich mir nichts von ihnen. Manchmal habe ich zwar gedacht: «Aha, die machen das jetzt clever.» Aber schliesslich findet jeder seine Lösungen auf ganz eigene Weise.» >>

» **PRODUZIEREN UND VERKAUFEN** Zwei Rollen und Schwierigkeiten, von der einen in die andere zu wechseln, hat auch Camille Blin vom Lausanner Kollektiv ACE. Obwohl das, was als Nebentätigkeit angesehen werden kann, untrennbar mit seinen Entwürfen verbunden ist: «Wir beschlossen nach dem Studium, eine Möbel- und Accessoires-Kollektion zu lancieren; und zusammen mit anderen Autorentesignern zu agieren, nicht in Konkurrenz.» Sie wollten lernen, wie Design funktioniert, inklusive Vertrieb, Marketing und Produktion. Als Vorgabe wählten sie, alles auf derselben Maschine herzustellen und aus einheimischem Holz zu fertigen. Sie hatten Erfolg, und deshalb läuft die Designertätigkeit der Gruppe gut. Bei ihren Inneneinrichtungsprojekten bringen sie Stücke aus der Edition ein. Diese wird stetig erweitert und umfasst auch Entwürfe anderer Designer. Herausgeber, die zugleich Designer sind, gab es bis anhin selten. Doch das Modell wird immer häufiger gelebt. «In Finanzfragen und Marketing haben wir noch zu lernen. Unser Vorteil ist, dass wir Produktions-, Design- und Gestaltungsprozesse kennen.» Bei ACE hat jeder seine Zuständigkeit: Arnault Weber organisiert und entwickelt, Emmanuel Mbessé regelt die Produktion, und Blin fungiert als Art Director. Ein ausschliessliches Editorendasein wäre für Blin denkbar: «Der Rollenwechsel Designer-Herausgeber ist schwierig. Die strikten Vorgaben, die wir uns als Unternehmer auferlegt haben, sind mir als Designer fast zu pragmatisch.» Deshalb könnte er sich vorstellen, mit ACE als Herausgeber zu fungieren und als Designer für andere Marken zu arbeiten, um auch mit anderen Materialien und unter anderen Bedingungen zu entwerfen. So oder so: Als freischaffender Designer müsse man erfindungsreich sein: «Alle wollen selbstständig sein, doch von Lizenzen allein können nur wenige leben.» Zugleich hätten potenzielle Käufer auch dank Billiganbietern seltsame Preisvorstellungen. «Designer müssen neue Wege entwickeln, um bezahlt zu werden.»



Kommentar ROLLENSPIELE

Design ist die Kunst, Schnittstellen zu erkennen und zu gestalten. Das beginnt im Gespräch: Designer verständigen sich mit der Auftraggeberin und dem Konstrukteur, mit dem Marketingverantwortlichen und der Materialwissenschaftlerin, mit dem Logistiker und der eigenen Praktikantin, mit dem Kritiker und der Kuratorin. Mit Lust bewegen sich Designer in und zwischen Welten, die unterschiedlichen Regeln folgen. Auch die Disziplin selbst bringt vielfältige Rollen hervor. Entwerfen ist nur eine davon. Forschen, unterrichten, publizieren, kuratieren, produzieren und editieren sind sechs weitere, die hier genannt werden. Die Porträtierten spielen sie gerne, entweder in stetem Wechsel oder mehrere zugleich. Die Vorteile liegen gerade für junge Designer auf der Hand: Rollenwechsel weiten den Blick auf das eigene Entwerfen. Sie knüpfen Vernetzungen und schaffen neue Freunde. Auch mag der eine oder andere Rollenwechsel ökonomisch begründet sein. Doch stets gilt: Nicht jede Rolle verträgt sich mit jeder anderen. Jeder Rollenwechsel muss bewältigt sein, was nach hoher Selbstkompetenz ruft. Das beginnt damit, sich klar darüber zu werden, was bei unklaren Rollentrennungen droht: im besten Fall ein gescheitertes Projekt, im schlechtesten Fall Schizophrenie. Meret Ernst



«Stilvoller wurde Privatsphäre noch nie interpretiert!»

Andreas Malzacher, Partner

Gräub Office ist Ihr Partner für die Konzipierung, Planung und Einrichtung von Büros, die mehr sein dürfen als blosser Arbeitsraum.

Der LO Mindort Think Tank von Lista Office ist ein schönes Beispiel für diesen Anspruch.
www.lista-office.com

listaoffice **LO**

GRÄUBOFFICE

Planen, Einrichten. www.graeboffice.ch

