

SWITCH

DAS MAGAZIN VON MERTEN
NUMMER EINS

75
6 EU

merten

Stefan Diez

Bill
Moggridge

Das Mövenpick
Hotel in
Amsterdam

Hadi
Teherani

„Es wäre toll, Schalter zu einem sexy Produkt zu machen“

Der Münchner Designer Stefan Diez über seine Zusammenarbeit mit Merten

Als einer der bisher jüngsten Gestalter präsentiert er 2005 seine Arbeit im Rahmen der „ideal house“-Reihe der Kölner Möbelmesse. Er entwirft für Unternehmen wie Authentics, Thonet, Thomas, Flötotto und Moroso und gewinnt damit unzählige internationale und nationale Designpreise. Seit diesem Jahr hat er eine Projektprofessur im Fachbereich Produktdesign der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe inne: Stefan Diez ist in kürzester Zeit von einem viel beachteten „Newcomer“ zu einem der gefragtesten deutschen Designer geworden. Der 1971 geborene Diez studierte an der Akademie der Künste in Stuttgart, arbeitete nach seinem Studium zwei Jahre bei Konstantin Grcic und gründete 2002 sein eigenes Büro in München. Im Glockenbachviertel, direkt neben seinem bisherigen Büro, baut er gerade ein ehemaliges, 250 m² großes Holzlager zu seinem neuen Büro aus – auch das ein Unternehmen, das er von Grund auf angeht und bei dem er nicht nur ein bisschen Oberflächenkosmetik betreibt.

Mit seinen Entwürfen gibt er dem Industriedesign neue Impulse, knüpft aber auch an Gestaltertugenden an, die im Hype um den neuesten Trend und die wildeste Form schon fast als verloren galten: Die Suche nach der geeigneten Ausdrucksform für eine neue Technologie. Und der Anspruch, Gewohntes in Frage zu stellen und Produkte neu zu erfinden, anstatt sie nur einem oberflächlichen Styling zu unterziehen. Diez ist ein – im besten Sinne – klassischer Industriedesigner, der sich nicht allzu lange mit Konzeptionen und theoretischen Fragestellungen befasst, sondern für den die experimentell-forschende Arbeit mit Materialien und neuen technologischen Möglichkeiten, die Generierung

und das Erarbeiten von Formen im Vordergrund stehen. Dementsprechend hält er auch die Trennung des Designs vom Ingenieurwesen für unsinnig.

Seinen Entwürfen drückt er keinen bestimmten Stil auf, wie dies lange im Autoredesign üblich war und oftmals zu Produkten führte, die prägnant aber unfunktional waren. Er sucht für jedes Projekt nach prinzipiellen Lösungen oder einer neuen Fertigungsmethode, nach einer Idee, die sich auf eine ganze Produktfamilie übertragen lässt oder ein Alleinstellungsmerkmal für ein Unternehmen bedeutet.

Für die „Kuvert“-Taschenserie für Authentics etwa entwarf er nicht einfach ein paar neu gestylte Taschenmodelle, sondern entwickelte im Experiment ein Material, aus dem sich Taschen ohne Nähte und Fransen fertigen lassen: Das auf einer Seite vollflächig kunststoffbeschichtete Polyestergewebe ermöglicht, die einzelnen Zuschnitte der Tasche mit Hochfrequenz-Schweißmaschinen zusammenzufügen – ein Verfahren, das man aus der Produktion von Plastiktüten kennt. Das Sandwichmaterial selbst, seine Verarbeitung und Anmutung werden so zum prägnanten Merkmal für den Entwurf.

Auch für den süddeutschen Garderobenhersteller Schönbuch entwarf er nicht lediglich eine weitere Garderobe, sondern entwickelte eine Methode, bei der die aus Stahlblech gekanteten Garderoben quasi in ihre endgültige Form gezogen werden. Mit den dafür gleich mitentwickelten Geräten verhalf er dem Hersteller nicht nur zu einem neuen Design, sondern zu einem Mehr an technologischem Know-How.

Nach der ersten Phase, in der Merten und die Frankfurter

Stylepark AG – als Berater für die gestalterische Ausrichtung des Unternehmens – mit Workshops vor allem eine freie und offene Herangehensweise an das Thema Schalter förderte und dazu Gestalter aus unterschiedlichsten Bereichen einlud, haben Merten und Stylepark nun Stefan Diez als Gestalter für die konkrete Entwicklung neuer Gestaltungsansätze hinzugezogen. Seit einigen Monaten arbeitet er zusammen mit seinen Mitarbeitern an der gestalterischen Neukonzeption eines Schalterprogrammes. Markus Frenzl hat Stefan Diez in seinem Büro im Münchner Glockenbachviertel besucht und sich mit ihm über die Arbeit für Merten, über neue Archetypen im Schalterbereich und gestalterische Freiräume unterhalten.



WER MÖBEL FÜR THONET, MOROSO ODER FLÖTOTTO ENTWIRFT, IST FÜR DEN EIN PROJEKT ZU EINEM AUF DEN ERSTEN BLICK EHER NÜCHTERNEN THEMA WIE LICHTSCHALTER ÜBERHAUPT INTERESSANT?

Das Projekt ist die Zusammenarbeit selbst und die ist mehr als spannend. Wir kommen ja nicht zu Merten, machen einen Schalter und dann war es das. Wir möchten in den nächsten Jahren – zusammen mit Stylepark und Merten – grundsätzlich am Thema arbeiten, wir möchten eine komplette Schalterfamilie neu gestalten. Da geht es um Fragen wie: Wie stellt man sich einen Schalter in der Zukunft überhaupt vor? Wie nutzt man ihn? Wie wird gesteuert, wie gesteckt? – Wenn man sich in Europa umschaut, welche Alternativen die Italiener oder Franzosen haben, stellt man fest, dass der Spielraum dort viel größer scheint. Es wäre toll, diesen Spielraum auch hier zu etablieren und Schalter zu einem sexy Produkt zu machen.

SCHALTER GALTEN IN DEN LETZTEN JAHREN NICHT GERADE ALS TYPISCHES DESIGNTHEMA. ES GIBT NUR WENIGE „DESIGNKLASSIKER“ IN DIESEM BEREICH – SICHER EINE GUTE GELEGENHEIT, NEUE ARCHETYPEN ZU ETABLIEREN.

Genau das macht den Reiz des Projektes aus. Es ist ein hochkomplexes Industriedesign-Projekt, weil man nicht nur ein Einzelprodukt, nicht nur das reine Interface entwerfen muss, sondern ein ganzes System, dessen Grundgedanken man zuerst definieren muss. Im Möbelbereich haben Firmen oft nur eine grobe Vorstellung davon, was sie überhaupt wollen. Aber hier geht es nicht um ein Low-Tech-Produkt wie ein Möbel, sondern um Produkte, an

denen gewaltige Investitionen, letztlich eine ganze Firma hängen.

MANCHE ENTWÜRFE, DIE IM VERGANGEN JAHR IN DEN WORKSHOPS ENTSTANDEN, WAREN WEIT IN DIE ZUKUNFT GEDACHT, ETWA DIE ENTWÜRFE VON JÜRGEN MAYER H. DA GING ES UM FRAGEN WIE: WAS PASSIERT, WENN SCHALTER VERSCHWINDEN? BRAUCHT MAN DIESE SYSTEME ÜBERHAUPT NOCH? – DER ZEIT-HORIZONT FÜR DAS SYSTEM, DAS DU JETZT ENTWICKELST, IST EHER DIE NAHE ZUKUNFT?

Es ist natürlich ein grundsätzlicher Unterschied, ob man Zukunftsvisionen in einem Workshop erarbeitet oder an einem Projekt arbeitet, das mit dem aktuellen Stand der Technik umsetzbar sein muss. Natürlich fließen diese grundsätzlichen Überlegungen auch in unser Projekt ein. Aber es geht nicht nur um die relativ triviale Frage, ob und wie man das Licht an- und ausschaltet, es geht auch um Themen wie Steckdosen, Internetverbindungen, Schnittstellen und Steuerungen. Das mag kein weltbewegendes Thema sein, aber man braucht auch keine große Begründung, warum man einen alltäglichen Gegenstand gut gestalten sollte.

DEINE ARBEIT FÜR MERTEN STEHT ALSO ZWISCHEN DEN BEIDEN POLEN „AUFLÖSUNG DER DINGWELT“ UND „KONKRETER, REALISTISCHER ENTWURF, DER NAH AN ARCHETYPEN IST“. WIE SEID IHR AN DAS PROJEKT HERANGEGANGEN?

Merten hat ein paar schöne Schalter-Klassiker, die einen großen Teil des Umsatzes ausmachen. Ein Schalterhersteller arbeitet ja nach der Logik „Je weniger Teile, umso wirtschaftlicher“. Deshalb haben wir eine Einsatzvariante herausgegriffen und mit ihr gearbeitet.

Wir haben formale Aspekte, die im Programm etabliert sind, weiterentwickelt. Das war zunächst eine formale Übung: Wir haben an Gipsmodellen der Blenden versucht, uns mit den formalen Gegebenheiten eines Lichtschalters auseinanderzusetzen. Das ist eine Arbeit, die großen Spaß macht, weil das Briefing völlig klar ist, wie beim Entwurf eines Bestecks, bei dem die Anforderungen auch eindeutig sind. Das war der Auftakt für eine langfristig angelegte Projektarbeit, bei der auch Grundsatzüberlegungen eine Rolle spielen, wie das Produkt in der Zukunft aussehen könnte. Denn das ist es eigentlich, was Design bedeutet.

BRECHT IHR DABEI AUCH MIT DEM TYPISCHEN SECHZIGERJAHRE-SYSTEMGEDANKEN?

Wir haben viel Zeit damit verbracht, uns darüber im Klaren zu werden, wie stark wir schon durch diese klassische Optik indoktriniert sind. Jetzt sind wir an einem Punkt, wo wir für den Schalter der Zukunft alles in Frage stellen: Was erwarten wir von der Bauhöhe? Wie schaut es mit dem Interface aus? Wir entwickeln auch Konzepte, bei der man eine Vielzahl von Komponenten aufstecken kann. Ich vermisse z. B. diese kleinen Steckdosen, in die man einfach einen Rasierapparat stecken kann wie in Italien. Hier in Deutschland muss immer gleich alles eine Schuko-Steckdose sein.

IST DAS NICHT EINE SICHERHEITSFRAGE?

In Italien gelten prinzipiell die gleichen Vorschriften wie in Deutschland. Durch die Zugehörigkeit von Merten zu Schneider Electric ist aus dem Projekt mittlerweile ein europäisches Projekt

„Aber es geht nicht nur um die relativ triviale Frage, ob und wie man das Licht an- und ausschaltet, es geht auch um Themen wie Steckdosen, Internetverbindungen, Schnittstellen und Steuerungen.“

geworden, bei dem auch andere Länder mitmachen. Dadurch bekommt es natürlich eine ganz andere Dimension und es entstehen neue Möglichkeiten, auch für mich als Gestalter. Worauf es mir ankommt ist, aus dem Raster auszuberechnen, um intelligentere Lösungen vorschlagen zu können als nur neue Rähmchen und Oberflächen. Es geht um neue Freiräume, um beispielsweise einen kleinen, feinen Schalter zu erreichen, nicht immer zwanghaft diese Riesenformate! – Bisher sind wir durch den Systemgedanken immer auf eine Größe festgelegt, egal ob es sich um eine Ethernet-Buchse, einen Stecker oder ein Display handelt. Dadurch gibt es auf der einen Seite Komponenten, die viel zu wenig Platz haben und von der Bedienung nicht mehr praktikabel sind, wie z. B. ein Display. Auf der anderen Seite haben wir eigentlich winzige Stecker, die viel zu viel Platz wegnehmen. Wir müssen für die Zukunft auch die Bauhöhe andenkend. Der Schalter, den man sich

für die Zukunft vorstellt, ist flach, ein Interface.

BEI INTERFACES GEHT ES JA GANZ BESONDERS UM DIE FRAGE DES FEEDBACKS, DAS MAN VON EINEM SCHALTER GEWOHNT IST.

Es wird ein wichtiger Teil des Jobs sein, den typischen Vorgängen ihre typische Erscheinung zu geben. Es hat keinen Sinn, für die gleiche Funktion einmal eine Taste, einmal eine Wippe und dann einen Drehschalter zu haben, die alle anders aussehen und funktionieren. Ich ziehe gerne den Vergleich zu einer Braun-Stereoanlage: Da ist es völlig logisch, dass die gleiche Funktion den gleichen Knopf hat. Für das Drehen, das Schieben, das Tastendrücken gibt es schöne, sinnvolle Lösungen. Diese Kohärenz müssen wir genauso im gesamten System der Schalter und Stecker zustande bringen. Wenn wir das schaffen, werden auch Schalter herauskommen, die logisch funktionieren und intuitiv bedienbar sind.

EIN SOLCHES PROJEKT ALS GESTALTER UMFASSEND ANZUGEHEN UND NICHT NUR DAS ÄUSSERE STILISTISCH ZU ÜBERARBEITEN, WIRFT DOCH SICHER DAS BILD ÜBER DEN HAUFEN, DAS VIELE VON GESTALTERISCHER ARBEIT HATTEN.

Genau das ist eine der interessantesten Seiten des Projektes. Wenn man als Büro so ein Projekt in seinem Portfolio hat, kann man zeigen, dass man auch Industriedesign anders angehen kann, dass ein solches Projekt sich nicht auf die Oberfläche beschränken muss, sondern gestalterische Spielräume bieten kann. Das ist zwar eine Herausforderung – aber auch eine Bereicherung für einen selbst.

TEXT/INTERVIEW: MARKUS FRENZL



"It would be great to turn switches into a sexy product."
Munich designer Stefan Diez on his collaboration with Merten

As one of the youngest designers to date, in 2005 he presented his work as part of the "ideal house" series at the Cologne Furniture Fair. He works for companies such as Authentics, Thonet, Thomas, Flötotto and Moroso and with them has won countless international and national design prizes. Since this year he has a project professorship in Product Design at the Karlsruhe School of Design. Within a very short space of time Stefan Diez has advanced from a much-respected newcomer to one of the most sought-after German designers. Born in 1971, Diez studied at the Stuttgart Academy of the Arts, then worked two years for Konstantin Grcic before setting up his own office in 2002 in Munich in the Glockenbach district. Directly adjacent to his present office he is now converting a onetime timber yard of 250 square meters into his new office; this is likewise an enterprise he is addressing very thoroughly rather than merely making a few cosmetic changes.

In his creations he both provides new stimuli for industrial design but also upholds two designer virtues, which were deemed all but lost in the hype surrounding the latest trends and the wildest form: The search for a suitable expression for a new technology. And the claim to question the customary and invent products anew rather than simply subject them to superficial styling.

Diez is a classic industrial designer in the best sense of the word, who does not waste too much time on conceptions and theoretical issues but focuses primarily on experimentation and research into materials and exploring new technological options not to mention the generation and creation of forms. Given this attitude he thinks it senseless to separate design from engineering.

His creations do not express a specific style as was long the norm for one-off designs and often resulted in products that were striking yet impractical. For every project he looks for fundamental solutions or a new production method, an idea that can also be transferred to an entire product family or provides a company with a unique selling point.

For example, in the "Kuvert" bag series for Authentics he did not simply create a few new styles but conceived a material from which bags can be made without seams or frayed edges: Coating one side of the polyester in plastic allows the individual pieces to be joined together using high-frequency welding machines – a method used for making plastic bags. Consequently, the sandwich material itself, its processing and appearance become striking design features.

Likewise, he did not simply conceive another coatstand for South German manufacturer Schönbuch Garderobe, but developed a method that allows the stand to be pulled into its final shape as it were. In also designing a device for doing this he not only provided the manufacturer with a new design but also increased its technological know-how.

In the first phase Merten and Stylepark AG, Frankfurt provided advice on the creative aspect of the enterprise running workshops to encourage an unconstrained, open approach to the topic of switches. To this end, they invited designers from a wide variety of disciplines. Subsequently, Merten and Stylepark consulted Stefan Diez in his capacity as a designer to help develop new design approaches. For several months he and his employees have worked on elaborating a new concept for the switch program.

Markus Frenzl visited Stefan Diez in his office in the Glockenbach district of Munich and talked to him about his work for Merten, about new archetypes in the area of switches and creative liberty.

IS SOMEONE WHO DESIGNS FURNITURE FOR THONET, MOROSO OR FLÖTOTTO, INTERESTED AT ALL IN A PROJECT ON WHAT AT FIRST SIGHT SEEMS A SOMEWHAT SOBER TOPIC, NAMELY LIGHT SWITCHES?

The project is the cooperation itself and that is certainly exciting. It is not like we come to Merten, make a switch and then that was it. In the coming years, we would like in cooperation with Stylepark and Merten to really work on the topic and re-design an entire family of switches. We need to address questions such as: How are we to think of switches in future? How will they be used? How will they be controlled or connected? – If you take a look at Europe, the alternatives the Italians and French have then you realize there seems much more leeway there. It would be brilliant to establish such creative license here and make switches a sexy product.

IN RECENT YEARS SWITCHES WERE NOT EXACTLY CONSIDERED A TYPICAL DESIGN TOPIC. THERE ARE ONLY A FEW "DESIGN CLASSICS" IN THIS AREA – SURELY AN EXCELLENT OPPORTUNITY TO ESTABLISH NEW ARCHETYPES.

That is precisely what makes the project so fascinating. It is a highly-complex industrial design project because you not only have to design an individual product, a pure interface, but an entire system whose fundamental concept has first to be defined. In the area of furniture firms often only have a vague idea of what they want. However, this is not about a low-tech product like an item of furniture but a product that involves enormous investment and on which ultimately an entire company depends.

SOME OF THE DESIGNS PRODUCED IN LAST YEAR'S WORKSHOPS WERE EXTREMELY FUTURE ORIENTED, LET'S SAY THE DESIGNS BY

JÜRGEN MAYER H. THE WORKSHOPS ADDRESSED QUESTIONS LIKE: WHAT HAPPENS WHEN SWITCHES DISAPPEAR? DO YOU NEED SUCH SYSTEMS AT ALL? IS THE TIME HORIZON FOR THE SYSTEM YOU ARE NOW DEVELOPING MORE THE NEAR FUTURE?

Of course, there is a fundamental difference between evolving future visions in a workshop or doing work on a project that must be realized using the technology currently available. Naturally, these basic considerations also play a role in our project. But we are not merely addressing the relatively trivial issue of whether and how you switch light on and off, it is also about topics such as power points, Internet connections, interfaces and control systems. It may not be an earth-shattering topic but you do not need a grand motive for designing an everyday object well.

IN OTHER WORDS, THE WORK FOR MERTEN IS LOCATED BETWEEN THE TWIN POLES OF "BREAKING WITH THE REAL WORLD" AND "SPECIFIC, REALISTIC DESIGN THAT IS CLOSE TO AN ARCHETYPE". HOW DID YOU GO ABOUT TACKLING THE PROJECT?

Merten has a few attractive switch classics that account for a large proportion of sales. A switch manufacturer works according to the logic "the less parts the more economic". This is why we selected a insert version to work with. We advanced formal aspects that are an established part of the program. Initially that was a formal exercise: Using plaster models of the screens we sought to explore the formal qualities of a light switch. That kind of work is great fun because the briefing is crystal clear, like when you design cutlery where the requirements are also self-explanatory. That was the start of project work with a long-term horizon in which basic considerations are also instrumental in determining what the product might look like in future. After all, that is what design is about.

DO YOU ALSO BREAK WITH THE SYSTEM CONCEPT TYPICAL OF THE 1960S?

