

Detail**[Schließen]**Ausgabe: 05/2006 | **Druckansicht »****Besuch bei****Stefan Diez**

Container für Rosenthal, Taschen für Authentics, Wandgarderoben für Schönbuch: All das gibt's demnächst zu kaufen. Weitere Produkte sind in der Pipeline. Ohne Frage gehört Stefan Diez zu den gefragtesten und interessantesten jungen Designern, die Deutschland im Moment zu bieten hat. Sein viel beachteter Beitrag zum „ideal house“-Projekt auf der diesjährigen Kölner Möbelmesse markiert den jüngsten Höhepunkt in seiner Karriere, die 2002 begann, als er zusammen mit Christophe de la Fontaine den design report award gewann. Geboren wurde Diez 1971 in Freising bei München. Nach einer Schreinerlehre ging er für ein Jahr nach Indien. In Poona half er einer befreundeten Familie, einen Tischlerbetrieb auszurüsten. Danach studierte er an der Akademie der Künste in Stuttgart bei Richard Sapper und Klaus Lehmann Design. Bevor er 2002 sein eigenes Büro im Münchner Glockenbachviertel eröffnete, arbeitete er zwei Jahre bei Konstantin Grcic. Das Regal „Big Bin“, das dem Münchner seinerzeit den design report award einbrachte, ist inzwischen im Programm von Elmar Flötotto. Zu den Entwürfen, die mit renommierten Preisen bedacht wurden, zählen auch das „Genio“-Kochgeschirr für Thomas (Designpreis der Bundesrepublik Deutschland) und die Besteckserie „Tema“ für Thomas (iF product design award). Wir besuchten Stefan Diez in seinem Büro. Angekommen in der Oberliga



'Mich selbst zu kopieren, möchte ich unbedingt vermeiden.'

Sie spielen jetzt in der ersten Liga. Wie fühlt man sich denn so als Star?

Na, na! Ich freue mich einfach über das Interesse und nehme es gerne als Kompliment. Aber es setzt mich auch einem gewissen Druck aus. Es ist eine Phase, in der meine Arbeit interpretiert und besprochen wird und letztendlich einen Stempel bekommt. Daher muss ich einerseits die gestellten Fragen sehr ernsthaft beantworten, andererseits möchte ich einen Schritt weitergehen und Neues ausprobieren beziehungsweise das, was ich soeben behauptet habe, durchaus auch wieder in Frage stellen dürfen. Mich selbst zu kopieren, möchte ich unbedingt vermeiden. Im Augenblick versuche ich, in meinen Rhythmus zurückzufinden.

Mediensurfen ist nicht Ihre Lieblingsbeschäftigung?

In den letzten zwei Monaten waren vier Fernsehteams hier, die mein Büro jeweils für mindestens zwei Tage lahm gelegt haben. Danach hat man Tage damit zu tun, das Liegengelassene zu erledigen. Man hinkt plötzlich dem eigenen Rhythmus und dem der Mitarbeiter hinterher. Irgendwann muss man Nein sagen. Außerdem habe ich auch nicht so viel zu erzählen: Mein Büro existiert ja erst seit drei Jahren. Ehrlich gesagt, ist es mir auch unmöglich, auf oft ähnliche Fragen jedes Mal eine neue Antwort zu finden, um nicht so rüberzukommen, als ob man auf alles Gefragte schon eine vorgefertigte Antwort parat hätte. Und ich will auch nicht zynisch antworten, wenn man zum wiederholten Mal sein ganz persönliches Design-Liebingsstück nennen soll.

Wie arbeiten Sie, wie gehen Sie an Sachen heran?

Es braucht einen Standpunkt beim Entwerfen, meist reicht eine vage Idee. Diese Idee muss gar nicht mal besonders hieb- und stichfest sein; es reicht schon, wenn sie das Potenzial hat, neugierig zu machen. Von da aus beginnt man, einen Dialog mit sich selbst zu führen. Dabei hilft es mir, wenn ich einen Gedanken sehr schnell als rohes, dreidimensionales Modell vor mir habe. Das ist etwas Konkretes, worüber man sprechen kann – mit sich selbst oder mit anderen. Der Maßstab dieser Modelle ist eigentlich immer 1:1.

Nutzen Sie auch den Zeichenstift und den Computer?

Im Zweidimensionalen komme ich oft nicht weiter und ertappe mich dabei, seitenweise immer das Gleiche zu skizzieren. Im Computer werden bei uns fast alle Modelle dreidimensional nachgezeichnet. Von diesem Standpunkt aus lassen sich Veränderungen leicht simulieren und wieder in ein dreidimensionales Arbeitsmodell der nächsten Generation zurückführen.

Unglaublich hilfreich ist dabei Rhino, welches es gestattet, dreidimensionale Flächen in einfache Abwicklungen zu zerlegen. So ist beispielsweise die „Instant Lounge“ entstanden, welche Christophe de la Fontaine und ich 1999 entworfen haben. Der Nachteil am Rechner ist, dass es sich mit ihm schlecht intuitiv arbeiten lässt, weil man beinahe jede Änderung in Form von Koordinaten angeben und in Millimetern eingeben muss. Letztendlich brauche ich doch immer ein Modell, um weitermachen zu können. Von dem kann man etwas herunterschneiden, etwas ankleben, umbiegen, ansprühen, heiß machen, runterbrechen und so weiter. Das verstehe ich unter intuitivem Zugang – und darauf kommt es mir sehr an. Als Zufallsgenerator möchte ich den Computer nicht einsetzen, weil auch das nichts mit Intuition zu tun hat.

Augenscheinlich faszinieren Sie Materialien. Sie demonstrieren deren Eigenschaften, umgeben sich mit ihnen, hantieren damit. Sind Sie ein handwerklich orientierter Designer?

Das wird vielfach von außen so wahrgenommen. Es stört mich nicht, aber richtiger ist, dass mir mein handwerkliches Können nur bei der Umsetzung einer Idee hilft. In diesem Moment erlaube ich mir sozusagen, mit den Fingern zu denken. Eine Hilfestellung oder eine Momentaufnahme. Gute Modelle sind in der Lage, unterschiedlichste Schattierungen verschiedenartiger Qualitäten zu zeigen. Und gerade damit möchte ich mich bei meiner Arbeit auseinandersetzen. Hinzu kommt, dass viele deutsche Firmen weder Modellbauer noch eine Entwicklungsabteilung unterhalten. So etwas gibt es anscheinend noch in Italien, aber in Deutschland haben viele Unternehmen keinen Bezug mehr zu diesem Können. Meine Modelle sind daher oft die einzige Möglichkeit, mit einem Produzenten oder Hersteller über Ideen zu sprechen. Abgesehen davon habe ich gemerkt, dass man einen sehr viel stärkeren Einfluss auf die Produktentwicklung nehmen kann, wenn man manches selber in die Hand nimmt.

Sie stammen aus einer Dynastie von Schreibern und sind auch über eine Schreinerlehre zum Design gekommen. Es besteht also kein Grund, Ihre Wurzeln zu verleugnen.

Das möchte ich auch nicht. Es ist richtig, dass ich gewissermaßen in den Hobelspänen groß geworden bin. Ich stamme aus einer recht betriebsamen Familie und meine Eltern hatten nichts dagegen, dass ich die Werkstatt meines Vaters als meinen persönlichen Spielplatz betrachtet habe. Mein Vater ist Perfektionist, was den Möbelbau angeht. Viel Energie und Einfallsreichtum wird da oft für die Anfertigung eines einzelnen Möbels aufgewendet. Das ist zwar nicht wirtschaftlich, aber Standardlösungen haben ihn nicht interessiert und die kann er auch nicht verkaufen. Designer arbeiten da ökonomischer: Die für den Entwurf aufgewendete Energie verteilt sich auf eine Vielzahl von Produkten.

Interessiert Sie Stil?

Es kommt darauf an, was Sie darunter verstehen. Stil im Sinne von Geschmackssicherheit ist etwas Positives. Den Begriff Style dagegen assoziiere ich mit wenig Positivem. Als Gestaltungsansatz spielt er für mich auch keine Rolle. Im Übrigen leben wir ja in einer Zeit, in der kein Konsens über Stilfragen herrscht. Man kann heute kaum noch präzise sagen, ob ein Grafikdesign von 1995 oder 2006 stammt. Auch im Möbeldesign lässt sich das nicht mehr genau bestimmen. Der letzte Stil, wenn Sie so wollen, war diese Ornamentik, die von den jüngeren Droog-Designern ins Spiel gebracht wurde. Davon möchte ich mich distanzieren, weil ich denke, dass da etwas instrumentalisiert wurde, was überhaupt nicht diese Bedeutung haben dürfte. Ich persönlich halte das, was in Eindhoven gelehrt wird, für eine mittlerweile universell anwendbare Design- und Humorschiene, die über ihre Selbstkopie an Spannung verloren hat. Außerdem lehne ich es ab, so eine Geschmackstheorie in den Raum zu stellen. Es wird dekretiert, was benutzt werden soll, um sich seiner Umgebung mitzuteilen. Das hat für mich einen antiquierten Beigeschmack.

Es gibt keinen Konsens mehr unter Designern über das, was gute Gestaltung sein soll?

Doch, ich denke schon, dass immer noch die gleichen Maßstäbe gelten. Nur hat das immer seltener etwas mit dem Formalen zu tun. Man ist heute weniger dogmatisch, und Design wird umfassender wahrgenommen. In Deutschland hat man sich in den 80ern endlos über das Thema Ergonomie ausgelassen. Aber wen interessiert heute noch Ergonomie, wenn sie einer

viel spannenderen Idee im Wege steht? Und welcher Designer möchte sich schon als Bequem-Macher von Gegenständen sehen?

Ist Ergonomie nicht wichtig, etwa bei einem Stuhl?

Natürlich kann nicht jeder auf Nägeln sitzen oder möchte das. Aber wir reden ja über Leitideen. Und in dieser Hinsicht empfinde ich die damalige Debatte als aufgesetzt, weil man krampfhaft versucht hat, die Berechtigung einer neuen Produktgeneration an den Haaren herbeizudiskutieren. Aber da verschleißten alle Schlager auf die Dauer. Und das ist auch mit den allzu ergonomischen Produkten so geschehen. Das war keine Revolution, sondern eher peinlich. Bestes Beispiel: ergonomischer Türgriff. Unsere Generation von Designern ist vielmehr auf der Suche, sich selbst neu zu erfinden. Design als Konsensprodukt wird nie spannend sein, und Demokratie in der Gestaltung ist untauglich. Ich halte es also für völlig legitim, bei der Suche nach einem neuen Projekt bei sich selbst anzufangen.

Ich habe bei den Jüngeren allerdings manchmal das Gefühl, dass nur noch Innovation zählt, dass nicht mehr der Mensch, sondern die Machbarkeit das Maß aller Dinge ist.

Designer sind ja in der Regel keine Philosophen. Das würde ihren Gegenstand auch überfordern. Für die Gestaltung sind es neue Werkstoffe und Verfahren, die eine große Rolle spielen. Wenn beispielsweise das Fraunhofer Institut eine neue Form von Liquid Wood entwickelt, kann mir das bei der Entwicklung eines neuen Stuhls helfen. Ich sehe da kein Problem. Ein Forscher forscht eben. Das gilt für den Designer genauso. Man sollte sich vielleicht auch nicht immer verunsichern lassen, wenn einem der Sinn des Lebens von vorneherein nicht ganz klar ist. Im Übrigen gebe ich schon zu, dass meine Generation die größten Schwierigkeiten damit hat, übergeordnete Zielvorstellungen zu entwickeln. Aber genau das kollidiert eben mit unseren persönlichen Freiheitsvorstellungen. Wir werden einen Weg durch die postmoderne Beliebigkeitsgesellschaft finden. Auch wenn dieser Weg dann nur jeweils für genau eine Person der richtige ist.

Sich durchzuwursteln ist ja vielleicht auch menschlicher, als sich der Diktatur eines Ideals zu unterwerfen. Ich denke an die Dogmen der Klassischen Moderne.

Derartige stereotype Vorstellungen halte ich für nicht durchsetzbar. Mit einer Zitronenpresse manifestiere ich nicht den Sinn des Lebens. Um uns herum bewegt sich vieles, auch wenn die Richtung nicht eindeutig ist. Daher wird man eben öfter mal umsteigen müssen. Ich kann mir momentan einfach keinen gesellschaftlichen Konsens vorstellen, der über die einfachsten Regeln des Zusammenlebens hinausgeht.

Trotz beachtlicher Erfolge stehen Sie am Beginn Ihrer Laufbahn. Wie geht's weiter?

In letzter Zeit bin ich permanent von Entwicklungen überrascht worden und musste immer reagieren. Jetzt möchte ich darauf schauen, dass mir der Rücken wieder frei wird. Auch würde es uns gut tun, mehr mit Kunden zu arbeiten, die sich auch finanziell in die Produktentwicklung einbringen. Im Augenblick bezahlen wir das meiste, was wir hier machen, selbst.

Wie stehen Sie zur Globalisierung?

Als Designer steht man im Mittelpunkt zwischen Produktion, Vertrieb, Marketing, dem Benutzer, Fotografen und so weiter. Durch die Globalisierung erweitern sich diese Möglichkeiten beträchtlich, was ich als Chance empfinde. Unsere Büros werden sich wohl zu Knotenpunkten in einem großen Netz entwickeln, an denen sich sehr viel Know-how konzentriert. Wir werden zwangsläufig auch zu Schatzmeistern dessen, was viele Firmen derzeit im Zuge von Outsourcing veräußern. Dass es einen Schatzmeister geben muss, der das angesammelte Wissen zugänglich hält oder weiterentwickelt, vergessen die Unternehmer im Augenblick leichtsinnigerweise. Derzeit herrscht in Unternehmen die Meinung vor, dass sich jedes Produkt irgendwo noch billiger herstellen lasse und es reiche, eine technische Zeichnung dorthin zu schicken.

Sind die Schatzmeister nicht die Fachleute vor Ort, die Brennmeister, Stahlbieger oder Glasbläser mit jahrzehntelanger Erfahrung?

Das ist der Schatz.

Wie groß ist Ihre Kompromissbereitschaft, wenn ein Entwurf mal nicht so ankommt?

Design entsteht nicht in einem demokratischen Prozess. Konsenslösungen

sind ungeeignet, wenn es darum geht, zu polarisieren. Das bedeutet aber nicht, dass Mitarbeiter oder Produzenten nicht die besseren Ideen haben können. Es geht mir um die Entscheidungshoheit. Ideen lassen sich nicht nach Belieben verbiegen. Wenn ich merke, dass es darauf hinausläuft, würde ich aussteigen. Das ist mir aber erst einmal passiert.

/ Interview: Klaus Meyer

Quelle: design report

design report established by  **Rat für Formgebung**
German Design Council

© 2013 · Konradin Medien GmbH · Leinfelden-Echterdingen