

form

The Making of Design

Edited by Richard S. Tedlow
Graphic Design: Richard S. Tedlow, Designers

Published by Form Inc.
110 West 23rd Street, New York, NY 10011
Phone: (212) 921-2222, Fax: (212) 921-2222



Déjà-vu

The Past Ahead

Ein Set aus einfachen Gummistempeln ist das Geheimnis des vielseitigen Erscheinungsbildes des spanischen Hairstylisten Get up; entworfen wurde es von Alexis Rome und Claude Marzotto.

A set of simple rubber stamps formed the secret behind the many-sided logo of Spanish hairstylist "Get up;" designed by Alexis Rome and Claude Marzotto.

bereits ernsthafte und alltagstaugliche Ergebnisse. Beispielsweise das Erscheinungsbild des Hairstylisten Get Up, vom spanisch-italienischen Atelier Vostok aus modularen Gummistempeln entwickelt. „Es war für uns ganz normal, die Beschränkungen des Bildschirms hinter uns zu lassen und echte, physische Materialien zu benutzen“, sagen die Designer Alexis Rome und Claude Marzotto. „Techniken wie alter Buchdruck, Stempel, Schablonen und Siebdruck spielen eine große Rolle für unsere Kreativität. Hier finden wir einen spielerischen, sehr experimentellen Ausgangspunkt, den uns irgendeine Software eben nicht bieten kann.“ Obwohl sie mit traditionellen Methoden arbeiten, folgen sie selten deren ursprünglichen Regeln, sondern nutzen die Flexibilität des Computers, um verschiedene Techniken zu einem kohärenten Gesamtbild, einer sympathischen und funktionalen Markenarchitektur zu verbinden. Die Berliner Designer von Doublestandards nehmen ihrerseits Branding ganz wörtlich: Mit einem stromerhitzten Eisen brannten sie den Namen der Echtwald AG in sämtliche Holzprodukte der Stiftung. Ob als trotzig-revolutionäre Geste gegen das oft allzu glatte Corporate Design der großen Marken gedacht oder als nahtlos passende Visualisierung der Idee einer aktiven Wald-Renaturierung – das Ergebnis sieht trotz der primitiven Brandeisen-Technologie alles andere als altbacken aus, sondern strahlt eher eine klare, fast industrielle Note aus, wirkt absolut auf der Höhe der Zeit. Chris Rehberer kommentiert die aufwendige Entwicklung des Brandeisens und die zahlreichen Experimente bis zum fertigen Look lakonisch zum Do-It-Yourself-Freizeit-Sport: „Es macht doch wenig Sinn, einen Computer zu benutzen, wenn man ansonsten eh nicht weiß, was man mit

seiner Zeit anfangen soll.“ Man darf auch davon ausgehen, dass es länger dauern würde, den komplexen Brandeisen-Effekt halbwegs glaubhaft digital nachzuahmen als ihn real in Holz einzubrennen. Manchmal ist das Reale einfach schneller. Und Zeit ist eben auch Geld – das beweist die Single „Cheap Cheap Cheap“ der Band Hidden Charms, deren Bassist Duniel Niehaus nahtlos an den Punk-Look von Jamie Reid anknüpft. Das mit Schablonenschrift besprühte Packseide-Cover der Single muss man erst zerreißen, um an das Poster darin zu kommen – ein Spagat zwischen „billig“ und „Unikat“, der für die Band nicht nur für ihre Glaubwürdigkeit als Garage-Punk-Band wichtig ist. „Wir konnten uns tatsächlich keine Farbposter leisten. Der DIY-Ansatz ist also keineswegs aufgesetzter Stil, sondern ökonomischer Zwang. Ziel war, mit günstigen Werkzeugen Cover und Poster zu schaffen, die besser aussehen als der Hochglanztrash der Werbung“, erklärt Niehaus. Mit der handgemachten Stencil-Typografie und ihren natürlichen Sprühfehlern hebt sich die Band zugleich von der Flut digital vorgefertigter „eroded“ Fonts und von den künstlich-billigen „Grunge“-Looks ab.

Aber nicht nur Designprofis, sondern auch viele Nachwuchstalente, die frisch von den Hochschulen kommen, sind längst von der Liebe zum Selbstgemachten erfasst. Sebastian Kohtz etwa hat sein Diplom in mühsamer Kleinarbeit ausschließlich mit einer echten Schreibmaschine gestaltet. Er sieht den Verzicht auf den Computer pragmatisch: „Der Grund, warum ich mich für die Schreibmaschine entschieden habe, ist das individuelle Aussehen jedes Buchstaben – man hat quasi seine eigene kleine Druckerpresse dabei.“ Der Monospace-Charakter der Drucktypen gab Kohtz zudem die Möglichkeit, in zahlreichen Schichten überlagerte, codierte Schrift-Bilder zu schaffen und so aus der Monotonie seines Werkzeugs eine verblüffende Stärke zu gewinnen. Wer sich Kohtz' Buch „Vago“ ansieht, entdeckt, welche manische Freude darin liegt, sich selbst Grenzen zu setzen und diese dann zu sprengen. Das vielleicht monumentalste Ergebnis dieser Grenzüberschreitung ist „Nea Machina“, die inzwischen als 408-seitiges Buch

erschienene Diplomarbeit von Martin und Thomas Poschauko, die in vier Monaten 1000 verschiedene Variationen eines inhaltlich gleichen Plakates produzierten. „Nea Machina“ jagt par force durch Stile, Techniken, Epochen und zeigt dabei deutlich den Unterschied zwischen flachem Stilzitat und gekonnter Weiterentwicklung. „Auch wir haben unsere Helden und Stile, die uns in der Design- und Kunstgeschichte beeindruckt haben und die man mittlerweile als „retro“ bezeichnet. Das Entscheidende für uns ist aber immer der Anspruch, aus diesen Einflüssen etwas Eigenes, Neues zu machen, etwas, das zu uns passt und zeitgemäß ist“, erklärt Martin Poschauko die atemberaubende formale Bandbreite, die die gerade 30-Jährigen als Vertreter einer neuen Generation von Designern auszeichnet, für die der Computer längst zu einem so selbstverständlichen Werkzeug geworden ist, dass es für sie zwischen „analogem“ und „digitalem“ Arbeiten keinen Unterschied mehr gibt. Wie Contino, O'Brien, Kohtz und viele andere, beginnen die Zwillinge einen Entwurf vielleicht mit Illustrator, gehen dann vom Rechner zur Handarbeit über, verfremden das Ergebnis, scannen es wieder ein und bearbeiten es digital weiter – die Software wird ebenso experimentell und souverän eingesetzt wie jedes beliebige andere Werkzeug auch. „Steampunk-Design“ ist insofern kein Gegenmodell zum digitalen Produzieren, sondern vielmehr die Normalisierung des Umgangs mit dem Rechner, der den Sonderstatus, den er in den achtziger und neunziger Jahren noch hatte, verloren hat. Er ist heute nicht mehr und nicht weniger als ein Montagewerkzeug, mit dem reale Arbeitsprozesse aufgezeichnet und dann weiter verfeinert werden. In diesem nahtlosen Crossover lösen sich methodische Differenzierungen zunehmend auf. Übrig bleibt die zwischen Kunst und Handwerk liegende Inspiration, die wie nie zuvor aus den zur Verfügung stehenden Möglichkeiten schöpfen kann, erklärt Poschauko: „Besonders spannend wird es dann, wenn man als Betrachter nicht mehr eindeutig sagen kann, woher die Inspiration für die jeweilige Arbeit kommt und mit welcher Technik sie hergestellt wurde. Wenn etwa alte und neue, digitale und analoge Elemente in einer Arbeit verschmelzen oder aber wie Gegenspieler aufeinander wirken. Wenn eine Arbeit so viele unterschiedliche Assoziationen bedient, wird sie für uns lebendig: Die Kategorien ‚retro‘ oder ‚modern‘, ‚digital‘ oder ‚analog‘ gibt es dann gar nicht mehr. Sie vereinen sich zu etwas Neuem.“

