



Schummrige Beleuchtung, ironische Verfremdung, olfaktorische Genüsse – manchmal aber können Produktionseinrichtungen wie die Webstühle von Ruckstuhl ungleich fesselnder als die inszenierten Versuche sein.

Foto: Jan Dominik Geipel

EVENT

Sinnliche Verführungen | Die Designbranche traf sich zum 12. Designers' Saturday

Langenthal, Kleinstadt zwischen Bern, Basel und Luzern. Intakter Altstadt kern, umgeben von stattlichen Bauernhäusern mit Stall und Scheune und imposanten, fast bis auf den Boden heruntergezogenen Walmdächern. Getäfelte Holzfassaden mit dekorierten Oberflächen, Milchvieh vor sattgrünen, weich gerundeten Hügelketten, am Horizont kontrastierend die steilen Gipfel des Jura. Eingebettet in diese vorteilhafte Geografie, finden sich hier seit dem 19. Jahrhundert eine Reihe hochkarätiger Firmen und Manufakturen, die man heute, nach jahrzehntelang fortschreitender Spezialisierung, dem Bereich Design zuordnet. 1987 hielt die aus New York stammende Idee des „Designers' Saturday“ (D'S) Einzug in die ländliche Kulisse des Berner Oberlands und etablierte sich als regelmäßiges spätherbstliches Event. Im Zweijahresrhythmus verwandeln sich, inzwischen für ein ganzes Novemberwochenende, die Produktionshallen in temporäre Ausstellungsräume.

Die diesjährige, zwölfte Ausgabe, die am 8. und 9. November stattfand, verzeichnete mit 17.000 Besuchern einen neuen Besucherrekord. Die sechs Standorte waren über einen Shuttleservice verbunden: 58 internationale Aussteller und Institutionen

stellten in der „Alten Mühle“, dem Sitz des örtlichen Design Centers, und in den Fabrikationshallen der fünf Gastgeberfirmen Creation Baumann, Girsberger, Glas Trösch, Ruckstuhl und Hector Egger Holzbau neue Produkte, Prototypen und Ideen vor. Nicht simple Herstellerpräsentationen sind beim Designers' Saturday gefragt, sondern unkonventionelle Inszenierungen mit Bezug zum Ort der gastgebenden Firmen, im besten Fall in einem inspirierenden Miteinander von Architektur und Szenographie. Die diesjährigen Teilnehmer hatten ein zweistufiges Bewerbungsverfahren absolviert: Produkte und Inszenierung mussten durch den Vorstand nominiert werden und der anschließenden Beurteilung durch eine internationale Fachjury mit Mitgliedern aus den Disziplinen Produktdesign, Innenarchitektur, Architektur und Architekturkritik standhalten.

Sergio Cavero, Kurator des D'S, leistete selbst einen Beitrag, mit einem eigenartigen begehbaren Holzwürfel aus schiefen Ebenen, die durch steile Hühnerleiter verbunden waren. Dezent Wohlgerüche empfingen den Besucher im Neubau des Glasproduzenten Trösch. Sie gingen von der Installation eines Armaturenherstellers aus: farbige, transluzente Amphoren, aus duftender Seife gearbeitet. Der Stoffspezialist Création Baumann lockte in die Tiefen seiner Kelleretagen. In den schummrigen Schluchten des mit Fadenspulen und Stoffen reich gefüllten Hochregallagers wurden die Besucher in eine poetische Meereswelt getaucht. Feuerrote, mit Wildseide umhüllte Leuchtskulpturen zogen langsam über ihren Köpfen hinweg.

Zum ersten Mal wurden Designers' Saturday Awards verliehen. Die Auszeichnung als „beste Inszenierung“ erhielt die sensorisch-akustische Installation vom Studio Hannes Wettstein. Vorbei an hängenden, klingenden Holzlamellen – und durch diese hindurch – ging es über raschelndes Herbstlaub hinein in einen Klangteppich aus deformierten Glockenschlägen. Über allem schwebten sich sanft wiegende Leuchtstrukturen aus allerlei Möbelteilen, die man ihrer eigentlichen Bestimmung entrissen hatte. Die Studenten des Lehrstuhls Innenarchitektur der Akademie der Bildenden Künste München bekamen für die Adaption ihrer bereits im Münchner Architekturmuseum gezeigten Fleißarbeit den Preis für die beste Standfertigung zugesprochen. Sie hatten mehr als eine Million Kabelbinder zu einem gewaltigen milchfarbenen Flokati mit organischer Raumwirkung verflochten.

Wenn auch einige der Beiträge über Mittelmaß nicht hinausreichten, wurde dies durch Einblicke in die Produktion der gastgebenden Firmen reichlich kompensiert. Beim Teppichhersteller Ruckstuhl etwa durfte man unbehelligt durch das spinnwebgleiche Geflecht hallenfüllender Webmaschinen wandeln, die, sich unablässig aus scheinbar endlosen Reihen und Schichten farbiger Fadenspulen nährend, kunstvolle Gewebe am laufenden Meter produzieren. Erstaunt und inspiriert war, wer nach diesem atmosphärisch dichten Parcours, wieder ans herbstliche Tageslicht trat. *Jan Dominik Geipel*

AUSSTELLUNG

Die gute Form als Norm | Max Bills Lehrschau von 1949 ist wieder in Ulm zu sehen

„Unter einer guten Form verstehen wir eine natürliche, aus ihren funktionellen und technischen Voraussetzungen entwickelte Form eines Produktes, das seinem Zweck ganz entspricht und gleichzeitig schön ist.“ Diese Maxime eröffnete die von Max Bill 1949 für den schweizerischen Werkbund gestaltete Ausstellung „Die gute Form“, für die der Künstler, Architekt und Designer herausragende Leistungen aus allen Gebieten der Gestaltung nach eigenen normativen Kriterien zusammengestellt hatte. Die als Wanderausstellung konzipierte Lehrschau hatte Signalfunktion in den Aufbaujahren des kriegszerstörten Europa, das auch in gestalterischen Fragen nach Orientierung suchte. Man setzte auf die Ökonomie der Mittel, auf Funktionalität, Hochwertigkeit und Langlebigkeit. Die Postulate von einst sind nicht veraltet, sie scheinen vielmehr beklemmend aktuell.

Ulm ist der Ort, wo Max Bill (1908–1994) als Architekt und Gründungsrektor der Hochschule für Gestaltung (HfG) einen wesentlichen Baustein für sein Lebenswerk und die Stadt setzte. Anlass genug, dass sich Ulm am Gedenkausstellungsreigen zum 100. Geburtstag des Schweizer Universalisten beteiligt – und zwar mit einem besonderen Beitrag: Ein schmales Budget brachte das am Ulmer Museum angesiedelte Archiv der HfG auf die Idee, Bestehendes

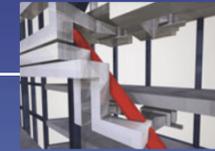


Zurückgekehrt: 60 der 80 Tafeln, die Max Bill 1949 für seine längst legendäre Wanderausstellung „Die gute Form“ zusammengestellt, machen derzeit wieder im Ulmer Museum Station.

Foto: Dagmar Meister-Klaiber



Durch den BIM-Prozess und die integrierte Projektentwicklung können Hochbau- und Gebäudetechnikingenieure kostspielige Kollisionen vermeiden, indem sie Träger, Rohre, Heizungs- und Klimaanlage sowie elektrische Systeme mit Revit® und Autodesk® NavisWorks® analysieren – noch bevor der erste Bagger anrückt.



Mit Building Information Modeling (BIM) können Architekten, Ingenieure und Planer zusammenarbeiten und fundierte Planungs- und Bauentscheidungen wesentlich früher treffen.



Bei der Zusammenarbeit nutzen Architekten und Fachplaner Verwaltungsfunktionen, um präzise Baupläne zu erstellen und das benötigte Material bereitzustellen – Rätselfragen bei den Beteiligten gehört damit der Vergangenheit an. Weitere Informationen finden Sie unter autodesk.de/bim.

BIM IN PLANUNG UND HOCHBAU – SCHLUSS MIT DEM RÄTSELRATEN

Revit und Autodesk NavisWorks