

A004 Grundlagen

Das Design, ob für ein Alltagsobjekt, ein Gebäude oder eine Stadt, basiert auf drei Säulen, die das Fundament, die Grundlage für gute Gestaltung darstellen:

- der Mensch
- die Rahmenbedingungen
- die Zeit.

Planen bedeutet, den Grundsatz der Kohärenz in Bezug auf die drei Säulen zu respektieren.

Jedes Projekt, jede Realisierung muss mit den drei Grundprinzipien übereinstimmen, das heisst es muss:

- den konkreten Bedürfnissen der Menschheit angemessen Rechnung tragen.
- je nach den Normen und dem kulturellen Kontext, in dem sie sich befindet, variieren.
- sich auf die zum Zeitpunkt der Konzeption verfügbare Technologie beziehen.

DER MENSCH

Der Mensch ist der Eckpfeiler der Planung.

Im Mittelpunkt des Prozesses, der zur Definition der hergestellten Waren führt, stehen die menschlichen Bedürfnisse und Anforderungen, die durch die Verwendung der hergestellten Waren erfüllt werden müssen.

Die Befriedigung menschlicher Bedürfnisse ist die Aufgabe, die der Designer durch einen kreativen Akt erfüllen muss.

Dieser Akt, der für die Konzeption und Gestaltung notwendig ist, ist ein komplexer Prozess, denn neben den reinen funktionalen Bedürfnissen muss der Designer auf die immer vielfältigeren sozialen Bedürfnisse reagieren und die Anforderungen und Möglichkeiten seiner Zeit richtig interpretieren.

(1 - Leonardo da Vinci, Vitruvianischer Mensch)



01 - Leonardo da Vinci, Vitruvianischer Mensch



02 - Besteck, Europa



03 - Essstäbchen, China

DIE RAHMENBEDINGUNGEN

Die Rahmenbedingungen sind die externen Faktoren, die die Umwelt als physischer und kultureller Ort vorgibt und die die Projektidee übertragen.

Die Rahmenbedingungen mögen auf den ersten Blick eine Grenze für das Denken und Handeln des Designers darstellen, aber wenn sie mit einem offenen und kreativen Geist richtig interpretiert werden, stellen sie eine starke Inspirationskraft dar.

Eine räumliche, zeitliche, kulturelle oder soziale Mutation in den Rahmenbedingungen kann zu unterschiedlichen Gestaltungsreaktionen auf das gleiche menschliche Bedürfnis führen.

(2 - Besteck, Europa; 3 - Essstäbchen, China)



04 - Telefon, 1890

ERNÄHRUNG

Ein primäres Bedürfnis des Menschen: Essen (und wie man isst).

Es bestehen unterschiedliche Antworten auf das gleiche primäre Bedürfnis in der europäischen und asiatischen Kultur: Besteck und Essstäbchen.

ZEIT

Das Projekt muss zeitgemäss sein.

Unter Verwendung der verfügbaren Technologien und Materialien muss ein gutes Produkt ein kohärenter Ausdruck der historischen Periode sein, in der es konzipiert wurde und so im Laufe der Zeit erkennbar werden.

(4 - Telefon, 1890; 5 - Smartphone, 2013)



05 - Smartphone, 2013

KOMMUNIKATION

Ein weiteres Bedürfnis des Menschen: die Telekommunikation.

Unterschiedliche Antworten auf das gleiche Bedürfnis je nach Jahrhundert: Kurbeltelefon mit Auswahl der Disc-Nummer und Smartphone mit Touchscreen.