

Inhalt

Einleitung | 7

Teil I: Serienprodukte und Improvisation

1. Die Improvisation des Designers

Sebastian Herkner | 19

Dreidimensionales Skizzieren | 21

Rahmenbedingungen der Improvisation | 27

Prozesshaftigkeit von Gestaltung | 32

2. Handwerk und Improvisation | 38

Handwerkliche Produktion vs. industrielle Produktion | 39

Abwertung von Handwerk im Designprozess | 47

3. Improvisation im Entwicklungsprozess

des Braun-Rasierapparates | 54

Die erste Testapparatur: Kombination

von vorliegenden Formen | 56

Produktives Nichtkönnen | 61

Das Design der Ingenieure vs. das Design der Designer | 66

Konzeptionelles vs. reproduzierendes Handwerk | 73

Teil II: Die Gestaltung des Gestaltungsprozesses

4. Das Planungsparadigma

im *Design Methods Movement* | 83

Die *Notes on the Synthesis of Form*: Ableitung der Form
aus dem Kontext | 86

Der Designprozess als Schaltkreis

mit Rückkopplungsschleifen – HfG Ulm | 92

Verwechslung von Produkt und Prozess

in den Designbegriffen der 1950er und 1960er Jahre | 99

5. Improvisation in der Braun-Werkstatt | 104

Die Tüftelei des Designers Roland Ullmann | 105

Improvisierte Modelle zwischen Repräsentation

und Konzeption | 116

6. Improvisation als Formfindungsmethode | 121
 - Die Unbestimmtheit des Entwerfens | 122
 - Der Gestaltungsprozess als Experimental system | 126

Teil III: Improvisation als Formprinzip

7. Improvisation und Bastelai
 - im ›Neuen Deutschen Design‹ | 140
 - Improvisation als Produktionsverfahren: Die *Früchteschale* von Axel Stumpf | 142
 - Der Designer als *Bricoleur* und Künstler:
Stilettos Consumer's Rest | 146
 - Recycling-Strategien: Das *Reifensofa* der Gruppe *Des-In* | 158
 - Improvisation als Provokation gegen den gestalterischen Funktionalismus | 163
8. Serielle Singularität | 173
 - Dreidimensionale Skizzen aus Draht: Kiki van Eijk | 175
 - Kai Linkes Zufallsformen: *Ich War's Nicht* | 181
 - Prozessdarstellungen im Video: *Écal Hot Tools* | 188
9. Offenes Design / Partizipation | 198
 - Der Selbstbau-3D-Drucker | 200
 - Improvisation im Gestaltungsprozess des *RepRap*-Druckers | 211
 - Teilhabe und Improvisation | 217

Schluss: Der Designer als Prozessgestalter | 227

Anhang | 235

- Interview mit dem Designer Sebastian Herkner | 235
- Interview mit dem Designer Roland Ullmann | 240
- Literatur | 244
- Abbildungen | 252
- Danksagung | 255