



## OSCAR LHERMITTE

Objekte werden gemacht, damit sie einen vorgegebenen Zweck erfüllen. Dennoch liegt es in der Natur des Menschen, Dinge zu zweckentfremden und zum Beispiel einen Stuhl als Türstopper zu nutzen. Warum also nicht den Benutzer entscheiden lassen, was er mit einem Produkt anfangen soll - vor allem, wenn er es sowieso macht? Diese Frage stellte sich Oscar Lhermitte, Designstudent am Central Saint Martins College in London, und entwickelte die Objektserie "Close Encounter". Der Clou daran: Die Objekte haben absolut keine Funktion.



## UNTITLED #10



🔊 Es sind obskure Formen mit Haken, Spitzen und Mulden, in verschiedenen Farben und Größen. Einem Benutzer in die Hand gegeben, steht dieser zunächst etwas hilflos davor. Schließlich ist die eigene Kreativität gefragt, denn zu irgend etwas wird man das "Ding" schon benutzen können. Zurückversetzt in die Steinzeit oder in die Kindheit, als man Objekte auf ihr Verwendungspotenzial noch eingehend untersuchte, lässt Oscar Lhermitte die Menschen mit seinen Objekten experimentieren und spielen: Wird es als Sitz genutzt, ist es ein Sitz. So einfach ist das. Und so befreiend. Alles andere als einfach war jedoch die Gestaltung der funktionlosen Objekte. "Während des Designprozesses stellte ich fest, dass es unmöglich ist, nutzlose Objekte zu gestalten."

Allein die simple Tatsache des Aufzeichnens einer Form impliziert eine Funktion", erklärt Oscar. "Somit musste ich von der bekannten Gestaltung Abstand nehmen und mir das rationale Denken verbieten." Schließlich entwickelte er ein Kartenspiel, das mit einer 3D-Software kombiniert ist, welches es ermöglicht, zufällig Objekte ohne jegliche Funktion zu generieren. "Das Ziel ist nicht, hochkomplexe Formen zu gestalten, sondern Formen, die man nicht erwartet". Alle Objekte aus der Close Encounter-Reihe sind über Rapid Prototyping produziert, sodass jedes Objekt, das aus dem Kartenspiel generiert wurde, umgesetzt werden kann.

[www.oscarlhermitte.com](http://www.oscarlhermitte.com)

Autor & Sprecher: Katja Neumann



# N A M M

🔊 Japanisches Produktdesign lebt von seinen klaren Formen, japanisches Grafikdesign ist dagegen meist farbenfroh, ein visuelles Feuerwerk. So auch die Werke des japanischen Künstlerkollektivs Nam. Gegründet von dem Grafikdesigner Takayuki Nakazawa und dem Fotografen Hiroshi Manaka, arbeiten rund zehn weitere Künstler aus den verschiedensten Bereichen wie Styling, Mode, Kunst und Musik als Gruppe zusammen.





Inhalt

26



nächstes Bild

27



Frei nach dem Motto "A Fantasy in Life" basieren die Ideen der Künstler auf einer grundlegenden Regel: Die Erschaffung visueller Künste durch den Gebrauch alltäglicher Objekte. "Es ist wie das Experimentieren mit einem anderen Blickwinkel", erklärt Takayuki Nakazawa. "Wir denken, dass sogar herabfallende Blätter künstlerische Möglichkeiten in sich bergen. Wenn wir sie genau und bewusst beobachten." So lebt die Inspiration beim Nam-Kollektiv von den kleinen Dingen - und das ist nicht im physischen Sinn gemeint. Nam verpflichtet sich keinem speziellen Genre. So sind die bis ins kleinste, surreale Detail durchkomponierten Bilder kaum einem Begriff zuzuordnen und vielleicht sind sie gerade deshalb so faszinierend.

[www.n-a-m.org](http://www.n-a-m.org)

Autor: Katja Neumann  
Sprecher: Dennis Rohling

