

Wohn!Design

INTERNATIONALES MAGAZIN FÜR ARCHITEKTUR, WOHNEN UND DESIGN

Messe-Hits
Möbel, Stoffe
Affenfieber
Tischkultur

20 Insider über
Einrichtungstrends

Design-Reisen
Künstlerhäuser



Qualität,
weil es sich lohnt.

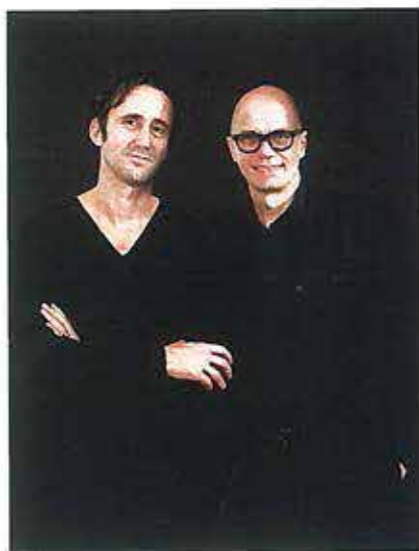
D/A/1/ES/P/F
BeNeLux
€ 6,50
CHF 10,-
H F1-2325
NOK 86,-

20

4 194 128 906 507

Drei Fragen zum Gegensatz virtuell–materiell an Peter Ippolito von der Stuttgarter Ippolito Fleitz Group, Identity Architects: Warum sind Sie sicher, dass Oberflächen haptischer werden?

Wir spüren, dass unsere Welt immaterieller wird und sind immer virtueller unterwegs. Wir benutzen unsere Smart-Devices, wir werden bombardiert mit Informationen und sind permanent in Kommunikation. Zwei Dinge lassen sich dabei wahrnehmen: Es gibt ein Verhältnis zwischen der Menge an Informationen, mit der wir täglich umgehen und einer Sättigung an Geschichten und Informationen. Und gleichzeitig verlieren viele darüber das Potenzial, eigene Geschichten zu erzählen. Das führt dazu, dass Story-Telling ein ganz großes Thema wird. Aber natürlich bleibt immer die Frage: Wie relevant sind solche Geschichten, die ja auch nur konsumierte Geschichten werden, für den bereits informationsgesättigten Konsumenten? Obwohl wir so wahnsinnig viele Informationen haben, gibt es sozusagen auch eine Sehnsucht nach Geschichten



und gleichzeitig nach Geschichte. Deswegen schätzen wir Industrial Styles und Vintage-Möbel. Wir schauen auf Farbgebungen, die ja auch so eine Betulichkeit und Heimeligkeit haben. Sozusagen alle ein Stück weit Geschichte implementieren. Das zweite ist: Je schneller und schneller unser Leben ist, je virtueller wir leben, desto größer wird die Sehnsucht nach Körperlichkeit. Das kann sich in ganz vielen Dimensionen ausdrücken. Das ist eine Sehnsucht nach Haptik. Der Schreibtisch „Pegasus“ von ClassiCon entstand in ihrem Büro. Was war die Idee? Der Pegasus beantwortet dieses Spannungsverhältnis analog-digital. Einerseits haben wir eben digitale Werkzeuge, die es uns ermöglichen, überall zu arbeiten – also auch zu Hause. Wie sieht heute die Arbeitsecke in der Wohnung aus? Das kann so ein Sekretär sein. Wir haben ver-



sucht, einerseits ein Möbel zu schaffen und auf natürliche Art den digitalen Arbeitsmitteln, die wir zur Verfügung haben, einen Raum zu geben. Ich kann ein Tablet einstecken zum Lesen. Es gibt eine verdeckte Steckerleiste. Ich kann mein Notebook unterbringen. Alles, was zu meinem persönlichen gehört, kann ich dort verstauen. Und gleichzeitig ist es ein extrem analoges Thema durch das dicke Leder mit der schönen Ziernaht. Das Holz ist belegt mit Metall. Der User hat ein haptisches Erlebnis, ein analoges Erlebnis beim Arbeiten. Das ist eine ganz spannende Wechselwirkung.

Wird sich dieser Konflikt analog-virtuell zu Hause verstärken?

Das wird mehr und mehr normal. Wir sind heute in einer Situation, in der wir immer mobiler werden in der Art, wie wir mit Informationen umgehen können und sie sammeln und sie wieder herausgeben. Es wird noch sehr viel informeller werden. Die Limitierung, die wir heute haben, ist die Klugigkeit unseres Körpers: Der Finger wird nicht kleiner, deswegen kann das Gerät nicht kleiner werden. Die Augen werden nicht besser, deswegen kann das Gerät nicht kleiner werden. Wir fangen ja deshalb schon wieder an, große Telefone zu bauen, die wir besser bedienen können. Es wird eine stärkere Integration beider Welten über die Vernetzung geben. Und wie immer wird es da spannende Themen geben wie Informationskuration, Informationszugänglichkeit, Informationsangrenzungen. Aber wir werden sicherlich ein sehr viel fließenderes Erleben haben. Das heutige Smart Home und so weiter ist ja alles noch ein Tapsen in Kinderschuhen. |sd

Das Stuttgarter Büro Ippolito Fleitz Group (Peter Ippolito steht rechts von Gunter Fleitz) präsentiert sich als offenes Loft für ein Höchstmaß an Kommunikation. Mit den Bändern aus Fifties-Stoffen regulieren die Mitarbeiter die Lichtsituation an ihren Arbeitsplätzen. Hier entstand der Sekretär „Pegasus“ für ClassiCon – eine Antwort des Büros auf die wachsende Diskrepanz von analoger und virtueller Welt.