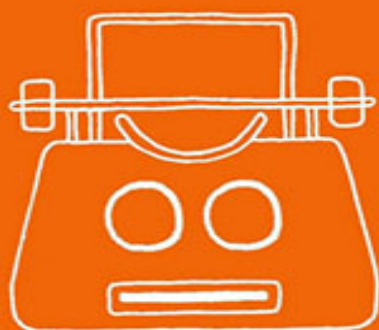


Wolfgang Brenneisen

Design Grunz Wissen



edition imme

Wolfgang Brenneisen

hat Bücher geschrieben und Ausstellungen gemacht.

Weitere Informationen unter:

https://de.wikipedia.org/wiki/Wolfgang_Brenneisen

Inhalt

Linnemann & Pütz
Schreibmaschine I
Tisch I
Herrenmode
Automobil I
Produktentwicklung
Anfang
Less is more
Rad
Damenhut
Schreibmaschine II
Grundlagenforschung
Textildesign
Pyramide I
Leuchte I
Damenhandtasche
Sackgasse
Hi Tech Boomerang
Less is a bore
Beistelltischchen
Ohrschmuck
Schreibmaschine III
Elementares Design
Fluggerät
Pyramide II

Das kleine Weiße
Animal Habitat
Form follows function
Stuhl
Schreibmaschine IV
KrokoHandtasche
Besteck
Tisch II
Grundform
Fisherman's Laptop
Herrenmode
Rekamiere
Autofelge
Briefbeschwerer
Tiny House
Männliche Kopfbedeckung
Rasierapparat
Leuchte II
Casual Wear
Design & Art
Schalter
Katzenliege
Damenschuhe
Kriechauto
SeniorenSkateboard
Form follows function
Tisch III
Heißluftballon
Edler Wettstreit

edition imme

Linnemann & Pütz

Zum Thema Design gibt es eine unübersehbar große Zahl von gelehrten Büchern, in denen, sollte man meinen, alles Wesentliche und Unwesentliche gesagt ist. Zwar trifft das im Großen und Ganzen zu, aber es gibt doch zwei große Defizite. Zum einen bleiben die genialen Formfindungen der Vergangenheit (und damit sind nicht nur die letzten hundert Jahre gemeint) unberücksichtigt oder werden nur beiläufig erwähnt. Dabei gab es beachtliches Design schon in der älteren Steinzeit! Und wenn man Mutter Natur als Designerin begreift, dann müssen Milliarden von Jahren ins Visier genommen werden. Das andere erhebliche Defizit ist, was man als die Behäbigkeit oder Selbstzufriedenheit der Analytiker bezeichnen könnte. Alles Wesentliche sei schon erfunden und es gehe eigentlich nur noch um Varianten, liest man zwischen den Zeilen. Zu solch einer Einstellung muss man allerdings sagen: Da fehlt die inspirierende Zukunftsperspektive, der Drang zu radikal Neuem, der wagemutige Sprung in die Utopie!

Zum Glück bilden sich (das war schon immer so in der Menschheitsgeschichte) Kreativnester, in denen gedankliche Explosionen entweder angepeilt oder schon realisiert werden. Oft an Orten und von Menschen, denen man es nicht zutrauen würde. In unserem Fall ist es das DesignBüro Linnemann & Pütz. Linnemann ist zwar schon in einem Alter, in dem andere nur noch ihre Pension verzehren, ist aber geistig weiterhin aktiv – und wie! Design hat er nie studiert, er verfügt aber über einen untrüglichen Sinn für Form und Funktion, den er sich durch unermüdliche Lektüre und stets wache Beobachtung erworben hat. Zugleich lässt er sich durch keine sogenannten Experten ins Bockshorn jagen, er

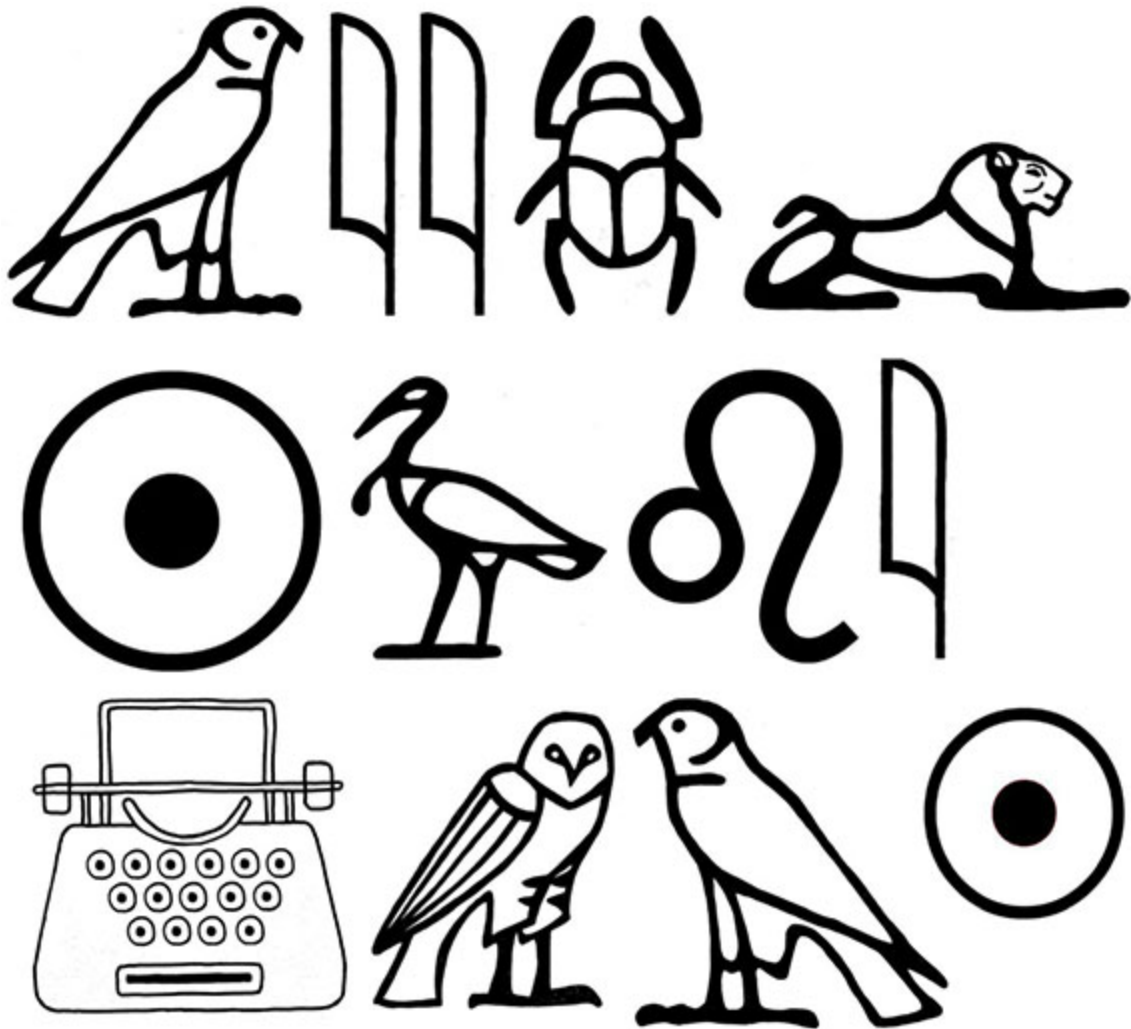
ist ein Querdenker im altehrwürdigen Sinn des Wortes. Summa summarum: Linnemann ist eine einzigartige Autorität mit einer charismatischen Ausstrahlung.

Der junge Pütz, DesignStudent im vierten Semester, hatte von Linnemann gehört und ihn mit einem selbst entworfenen dreibeinigen Hocker aufgesucht, auf den er nicht wenig stolz war. Linnemann warf einen kurzen Blick auf das Objekt und sagte nur: „Scheißdreck.“ Da fiel es dem jungen Pütz wie Schuppen von den Augen, er hatte „Satori“, wie die Japaner sagen, er erkannte die Vergeblichkeit seiner akademischen Bemühungen, schmiss sein Studium hin, verkrachte sich mit seinen Eltern und wollte nur noch von Linnemann lernen. Nach einigem Widerstreben zeigte sich dieser einverstanden, und von nun an gingen sie ihren Weg zusammen.

Ihre Arbeit erfolgt mehr theoretisch, das heißt, keine ihrer Ideen hat es bislang in die Produktion geschafft. Doch das will nichts heißen. Man denke nur daran, wie die großen Ideen des Designers Jules Verne erst viel später Gestalt annahmen. Desungeachtet müssen auch Linnemann und Pütz finanziell irgendwie über die Runden kommen. Also lässt Pütz seinen Hocker von ein paar Heimwerkern im Dorf verfertigen, und die Dinger mit der Produktbezeichnung LP3 verkaufen sich wie die warmen Semmeln. In diesem Fall sieht Linnemann die Dinge nicht so eng, einmal knurrte er: „Non olet.“

So sind Linnemann und Pütz nicht nur mit ihrer Leidenschaft für gutes Design vorbildlich, sondern auch mit ihrer klugen Verbindung von Idealismus und Pragmatismus.

Schreibmaschine I



*Ideenskizze aus einem ägyptischen DesignBüro
des Alten Reiches 2100 B.C*