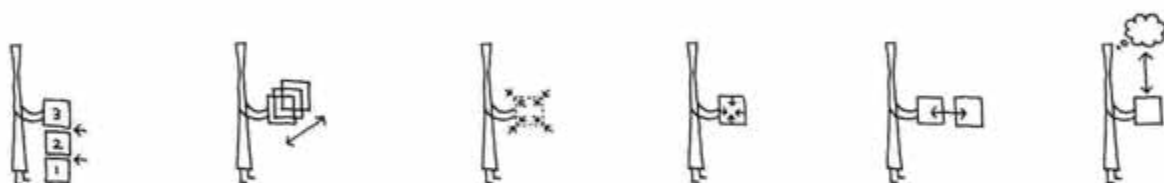


DER RAUM DAZWISCHEN

Aus Anlass der ersten großen Retrospektive von Nendo spricht Oki Sato, der Gründer des Labels, über sein Designkonzept und die Welt, die ihn fasziniert, über das Quainten Humor bei seinen Entwürfen und die perfekte Balance zwischen Erfahrung und Intuition, Können und Kreativität.

Oki Sato



01. BETWEEN PROCESSES. 02. BETWEEN DIFFERENT TEXTURES. 03. BETWEEN BOUNDARIES. 04. BETWEEN THE OBJECT. 05. BETWEEN RELATIONSHIPS. 06. BETWEEN SENSES.

Design als Lebenskonzept

Zwischen meinem beruflichen und meinem privaten Leben hat nicht viel Platz: Design ist Teil meines Alltags, so wie Atmen oder Schlafen. Ich bin mir sicher, dass der Tag, an dem Design für mich zur Arbeit wird, auch mein letzter Tag als Designer sein wird.

Spontane Richtungswechsel

Jedes Projekt bei Nendo (japanisch für „Lehm“) wird einem einzelnen Designer zugewiesen. Ich arbeite mit allen zusammen und bin auf diese Weise Teil verschiedener Zwei-Personen-Teams, in denen jedes der Projekte besprochen wird. Ich bin zwar letztendlich derjenige, von dem die zentralen Ideen ausgehen, doch kann es immer wieder zu unvorhergesehenen Situationen kommen oder auch zur Richtungsänderung oder Erweiterung eines Projekts. Wie sich die ursprünglichen Ideen verändern, ist nicht berechenbar. Sie können sich auch ganz erheblich von dem unterscheiden, was als Endergebnis herauskommt – das hängt stets von den Fähigkeiten des jeweiligen Designers ab und auch davon, wie er mit der gestellten Aufgabe umgeht. Diese Variablen gehören zu den aufregenden Aspekten von Design. Ich halte es auch für eine zentrale Aufgabe des Designers, die „heitere“ Seite eines Objekts zu betonen – weil er so dazu beiträgt, die Welt zu einem angenehmeren und schöneren Ort zu machen. Deshalb versuche ich, in meine Entwürfe auch immer etwas Humor einzubauen. Ebenso wichtig finde ich, sich für die kleinen Details zu interessieren, um die sich andere Leute nicht scheren.

Von Emotionen und Sushi

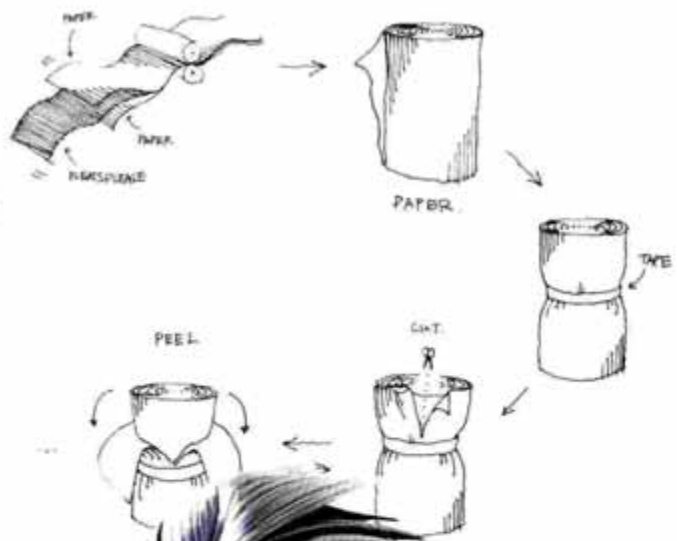
Neue Ideen zu entwickeln ist ein sehr einsames Unterfangen. Dabei wird man von allem und

jedem in seiner Umgebung beeinflusst und zu Einfällen inspiriert. Aber es ist durchaus möglich, ein Gleichgewicht zwischen Fleiß und Poesie zu finden. Ich nenne das die Balance zwischen rechter und linker Gehirnhälfte – der Ort, wo die beiden zusammentreffen, ist für mich schon seit jeher höchst spannend. Doch um welches Objekt es auch geht, der Designprozess bleibt stets der gleiche. Natürlich gibt es ein paar technische Unterschiede zwischen dem Design einer Schokolade und der Gestaltung eines großen Innenraums, doch geht es in beiden Fällen darum, dass Menschen mit dem Design in Kontakt kommen. Das Ziel, diesen Menschen eine emotionale Reaktion zu entlocken, ist in beiden Fällen dasselbe.

Mir schweben Entwürfe vor, die ungekünstelte, ehrliche Reflexionen sind. Viele Entwürfe, die ich sehe, kommen mir vor wie Schmorgerichte, weil sie erst den gewünschten Geschmack annehmen, wenn sie lange Zeit auf kleiner Flamme köcheln durften. Im Gegensatz dazu würde ich meine von der Zubereitung her eher mit Sushi vergleichen, weil es mir sehr wichtig ist, frische Ideen zu verwenden. Ich versuche, schnell zu arbeiten und den Fisch in die richtige Form zu bringen, bevor er meine Körperwärme angenommen hat.

Design wie Bonsai

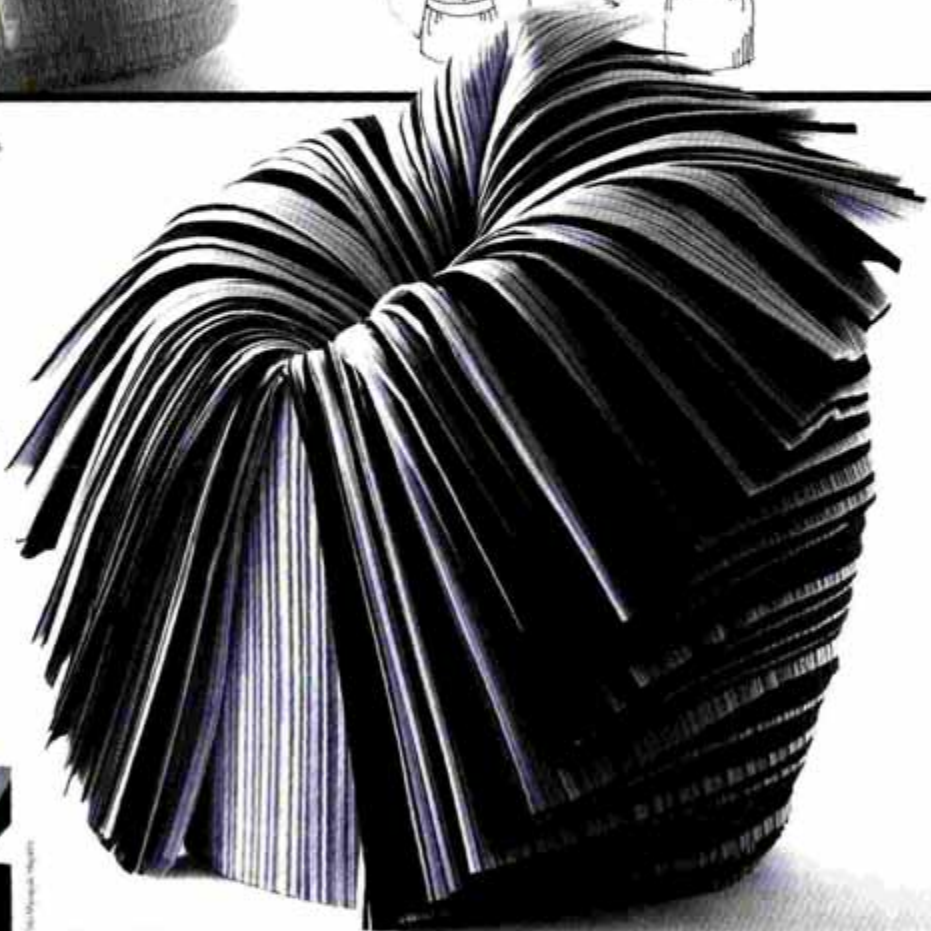
Leider passiert es manchmal, dass die Erfahrung der Intuition im Wege steht. Je mehr Erfahrung man hat, desto eher kann man Vorhersagen darüber treffen, wie sich die Dinge entwickeln werden. Das vermindert einerseits das Risiko, bringt aber zugleich das größte Risiko von allen mit sich – dass man einem Denkprozess folgt, der von vornherein jede Originalität ausschließt. Eines der größten Probleme für mich ist vermutlich immer noch, mein eigenes



Der Text beruht auf einem Gespräch zwischen Maria Cristina Didero, der Kuratorin der Ausstellung, und Oki Sato. Er wurde dem Katalog „nendo: the space in between“ (herausgegeben vom Design Museum Holon) entnommen.

Nendo: the space in between

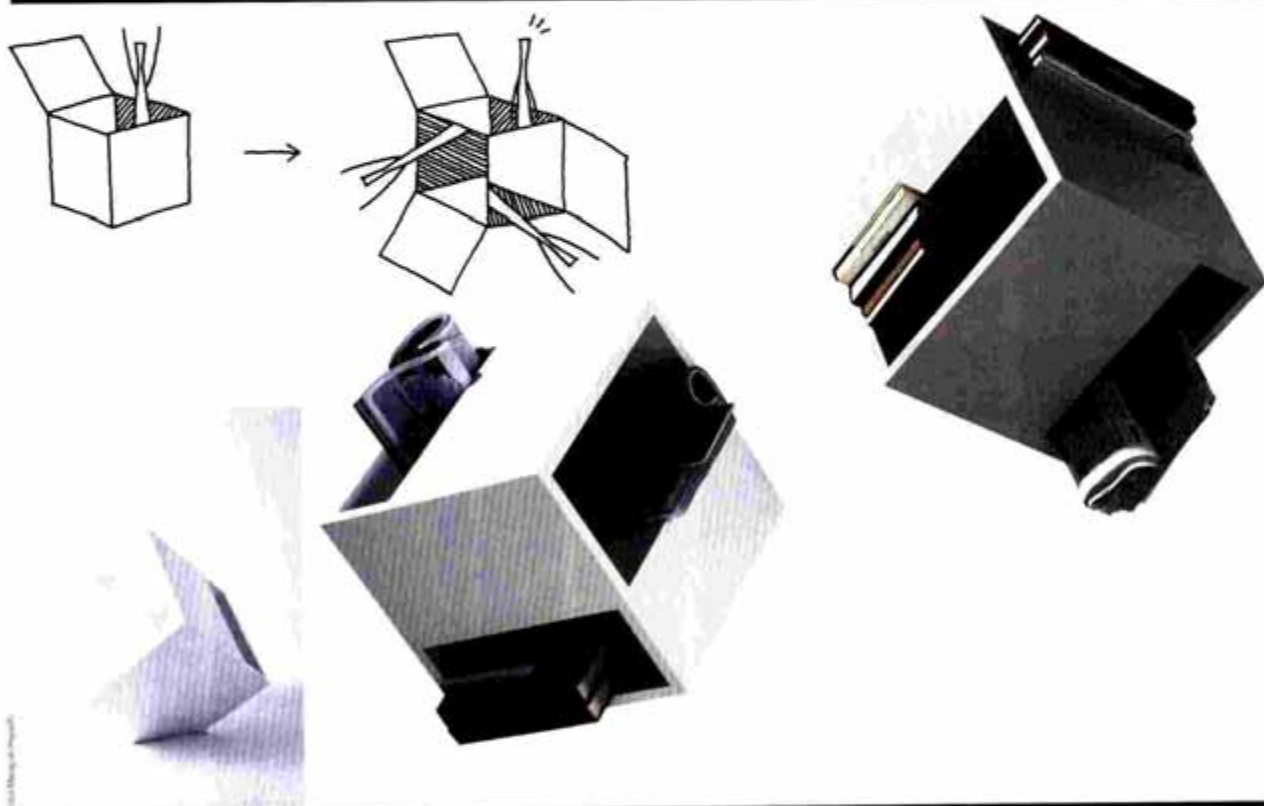
Ausstellungskuratorin
Maria Cristina Didero
 Ausstellungsdesign
Nendo, Takeshi Yamamura/Yamamura, SanzLavina Architects
 Herausgeber des Katalogs
Design Museum Holon
 Ausstellungsort
Design Museum Holon
 Ausstellungsdauer
7. Juni 2016 – 29. Oktober 2016
www.dmh.org.il



Linke Seite: Die Skizzen von Nendo zeigen die sechs Bereiche, aus denen die Ausstellung besteht. Diese Seite: Der Cabbage Chair von 2007 entstand als Reaktion

auf die Aufforderung von Issey Miyake, eine Verwendung für die Berge von Papierresten zu finden, die beim Plissierverfahren für viele von Miyakes Kleidungs-

stücken anfallen. Der Stuhl ist Teil des Ausstellungsbereichs „Between Processes“. Unten: Oki Sato im Design Museum Holon.



Beide Seiten oben: Skizzen und Fotos aus der Serie „Chocolate texture“, entworfen für Maison & Objet, Januar 2015. Das Projekt, das im Ausstellungsbereich „Between Senses“ gezeigt wird, ging von einer

Untersuchung der Form aus sowie den Faktoren, die den Geschmack von Schokolade bestimmen. Nendo entwarf neun verschiedene, gleich große (26 x 26 x 26 Zentimeter) Schokoladen mit jeweils anderer Oberflächen-

textur: spitz, hohl, glatt oder rau. Durch die verschiedenen Texturen ändert sich der Geschmack, obwohl die Grundsubstanz die gleiche ist. Diese Seite unten: Cube, Teil des Ausstellungsbereichs

„Between the Objects“, ist ein 2010 für Arkelipo entworfener Zeitschriftenhalter, der auf einer Ecke balanciert und dem Benutzer daher drei offene Seiten bietet. Der Innenraum des Kubus ist in drei Fächer unterteilt.