

Interim Objects

create unseen things

Wulf Mohrmann

Interim Objects

Eine Kreativitätstechnik

Wulf Mohrmann

Vorwort

Du bist in diesem Moment ein Teil von Interim Objects und kannst dich hier in die Kreativitätstechnik einarbeiten, sie für dich nutzen und weiterentwickeln. Das Buch ist nur ein Ist-Stand und ist dafür gedacht, Interim Objects mit seinen Abläufen und Logiken zu erklären. Ich möchte Anregungen geben, wie eine produktive Umwelt, Situation oder eine erfolgreiche Arbeitsatmosphäre erschaffen werden kann. Interim Objects ist vielschichtig und arbeitet auf mehreren Ebenen. Diese Kreativitätstechnik versetzt uns in die Lage, Materialien besser zu verstehen und erweitert unseren Horizont der Anwendung. Wir schärfen unsere Sinne und verbessern kognitive Fähigkeiten. Mit Interim Objects ist es möglich, Momente zu schaffen, die eine Explosion von Ideen erzeugen. Ich nenne sie „Heureka Momente“. Heureka-Momente ist die Zeit in der Du in kurzer Zeit sehr viele Lösungen in dir finden wirst. Du musst die Ideen aufschreiben, zeichnen oder anderweitig festhalten. Das ist die Ernte deiner Bemühungen mit Interim Objects. Lies dich in die Phasen von Interim Objects ein. Überrasche dich selbst und kreiere Objekte, die du noch nie gesehen hast. Verschiebe mit Hilfe von Interim Objects gedankliche Grenzen und manipulierte kognitive Prozesse, um Ergebnisse zu produzieren, die wirklich neu sind. „create unseen things“ ist der Claim, der diese Kreativitätstechnik gut zusammenfasst. Interim Objects ist die Möglichkeit, mit System ungesehene Materialcollagen zu schaffen. Meine Arbeiten von 2010 bis 2021 bilden die Basis für die Analyse und versuchen zu erklären, warum Interim Objects funktioniert. Die Unterthemen, wie „Provokation“, „Regeln brechen“ oder „Fertig werden“ sind aus den Praxiserfahrungen entstanden. 2011, 2016 und 2021 habe ich Materialcollagenserien angefertigt und Interim Objects weiterentwickelt. Daher nenne ich sie Generationen 1, 2 und 3. Die entstandenen Materialcollagen sind Zwischenobjekte oder Interim Objects, die unser Ergebnis sind oder uns zu neuen Produkten führen. Die zweite und dritte Generation der Interim Objects sollten für mich der Beweis für die Richtigkeit meiner Beobachtungen sein. Ich legte Abläufe an, setzte mir Regeln und säuberte den Prozess von rationalen gesellschaftlichen Strukturen. Auch die Manipulation des eigenen Mindsets ist ein entscheidender Faktor. Es ist nötig, einen Zustand der Naivität, des Staunens und der Freiheit zu erreichen, bis hin zur Absurdität. Meine Biografie und meine Ausbildungsstationen, als Tischler und Industriedesigner, haben meine Ergebnisse beeinflusst. So werden deine Ergebnisse ebenso von deiner Persönlichkeit mitbestimmt. Auf die Ergebnisse bin ich gespannt. Ich freue mich auf Fotos und Texte zu deinen Arbeitsergebnissen. Lass uns ein Konglomerat aus Materialcollagen schaffen, das hilft, Lösungen für Probleme zu finden. Teilt eure Erfahrungen mit Interim Objects. Stellt eure Ergebnisse online und kennzeichnet die Fotos in Medien mit der Bezeichnung „Interim Objects“. Dieses Buch ist eine Anleitung, die dir die Möglichkeit gibt, Material neu zu erleben. Für materialexperimentierende Anfänger ist es ein intensiver Einstieg in den Umgang mit Werkstoffen. Interim Objects ist ein Ablauf und ein Vorschlag, aber niemals ein Dogma. Du kannst die Abläufe für deine Zwecke übernehmen, abwandeln und verändern. Nur so kann ein Projekt wachsen und sich verbessern.

Sofa 2010

120 x 90 x 110 cm

Birkenholz, Armierungsstahl





Atelier 2019
Styropor, Kettensäge

Objekt 1/11 2011

50 x 65 x 55 cm

Betonstahl galvanisch verkupfert, Birkenstämme



Kapitel 2: [Erste Generation]

Am Anfang des Jahres 2010 stand eine einfache Konstruktion aus Birkenstämmen vor mir. Mein Ziel war es, mit möglichst wenig Aufwand eine robuste und pflegeleichte Sitzgelegenheit herzustellen. So entstand die Idee, die Konstruktion an den Enden mit Krampen zusammenzuhalten. Mit diesem Objekt erlebte ich meinen ersten Heureka-Moment. In den darauffolgenden Tagen füllten sich meine Skizzenblöcke mit zahlreichen Ideen für einfache, robuste und niederschwellige Konstruktionen. Es ist unglaublich und faszinierend, dass ich bis heute an diesem Thema arbeite. Im Jahr 2011 rückte die Frage in den Mittelpunkt, ob sich der „Heureka-Moment“ unter anderen Umständen und mit anderen Materialien wiederholen ließe. Die Konsequenz war eine systematische Herangehensweise für die erste Generation von Konstruktionen im Jahr 2011. Ich wählte drei Materialkombinationen aus, für die mir keine Beispiele bekannt waren. Nur als Anmerkung: Das zweite Material, das ich zu den Modellierballons, Object 3/11, kombinierte, löste sich auf, sodass ich die Ballons schließlich einfach mit sich selbst verband.

Die verschiedenen Ansätze und Materialpaare wurden nicht wohlwollend oder ergebnisorientiert zusammengestellt. Im Gegenteil: Die Materialkombinationen sollten die Wahrscheinlichkeit des Scheiterns bewusst erhöhen. Mit Absicht wählte ich Materialien aus, die einen physikalischen Schwachpunkt aufwiesen. Modellierballons, Styropor und Schweißdraht sind keine Garantie für tragfähige Konstruktionen. Dennoch stellte sich die Kombination aus Draht und Styroporplatten – insbesondere durch den zufällig gewählten Winkel der Durchbohrung durch drei Platten – als extrem feste Konstruktion heraus. Ich kann auf ihr stehen, und sie ist die belastbarste aller hier gezeigten Materialcollagen. Die drei gestapelten Halbstämme aus Birke verkeilen sich durch ihr Eigengewicht und ihrer Rinde ineinander. Luftballons sind zwar keine tragenden oder selbsttragenden Elemente, doch in einem räumlichen, geometrischen Gitter angeordnet, bilden sie eine belastbare Konstruktion. Das für mich Spannende und Wunderbare an der ersten Generation ist die Erkenntnis, dass Konstruktionen entstanden sind, die ich in einer klassischen Situation weder gezeichnet noch in anderer Form vorgeplant hätte. Sie sind durch den Ablauf und die besondere Art der Vorplanung entstanden, und die ihnen innewohnenden, supplementären Eigenschaften wurden zur eigentlichen Spannung der Objekte.

Kapitel 3: [Objekt 1/11]

Stahl und Holz ergeben ein gutes Team. Die verkupferte Monierstahlkrampe ist an den Enden spitz angeschmiedet. Somit kann die Krampe einfach in das Holz eingeschlagen werden. Die drei Halbstämme aus Birke, verzahnen sich passiv mit ihren Borken ineinander. Die Birke gilt als Pionierpflanze, wie unser Objekt auch. Schnell





Kapitel 4: [Objekt 2/11]

Das zweite Objekt der 1. Generation Interim Objects, aus dem Jahr 2011, besteht aus 60 mm starken Styroporplatten und verkupferten Schweißdrähten. Die Schweißdrähte wurden an einem Ende angespitzt und in einen Akkuschrauber eingespannt. Durch die Länge des Schweißdrahtes und die Ungenauigkeiten beim freien Ansetzen der Drähte mit einem Akkubohrer, haben die Drähte zufällige Einstechwinkel und somit jeder Draht eine andere Laufrichtung. Somit erhält die Konstruktion eine enorme Festigkeit. Die Platten sind weich, die Drähte dünn, die Haftung der einzelnen Drähte in den Platten gering. Trotzdem ist die Konstruktion in der Gesamtheit extrem stabil. Die zufälligen Einstechwinkel der Drähte blockieren und fixieren sich gegenseitig und verfestigen so die gesamte Konstruktion enorm.

Objekt 2/11 2011

50 x 41 x 41 cm

Schweißdraht, Styroporplatten

Kapitel 5: [Objekt 3/11]

Modellierballons werden zu Hunden, Blumen oder Schmetterlingen verarbeitet. Eine einfache Gitterstruktur mit silbernen Modellierballons kann extrem stimulierend sein. Denk weiter, womit wir die Schläuche füllen. Setzen wir Streben ein, Kopfbänder oder Fußbänder - wie bei einem Fachwerkhaus. Spielen wir gedanklich mit Flüssigkeiten und Gasen in den Schläuchen und wie können wir einen veränderten Schwerpunkt im Objekt nutzen, wenn wir seine Position verändern? Hier im gezeigten Beispiel ist es der Überdruck der Ballons, der eine Stabilität erwirkt.

Objekt 3/11 2011

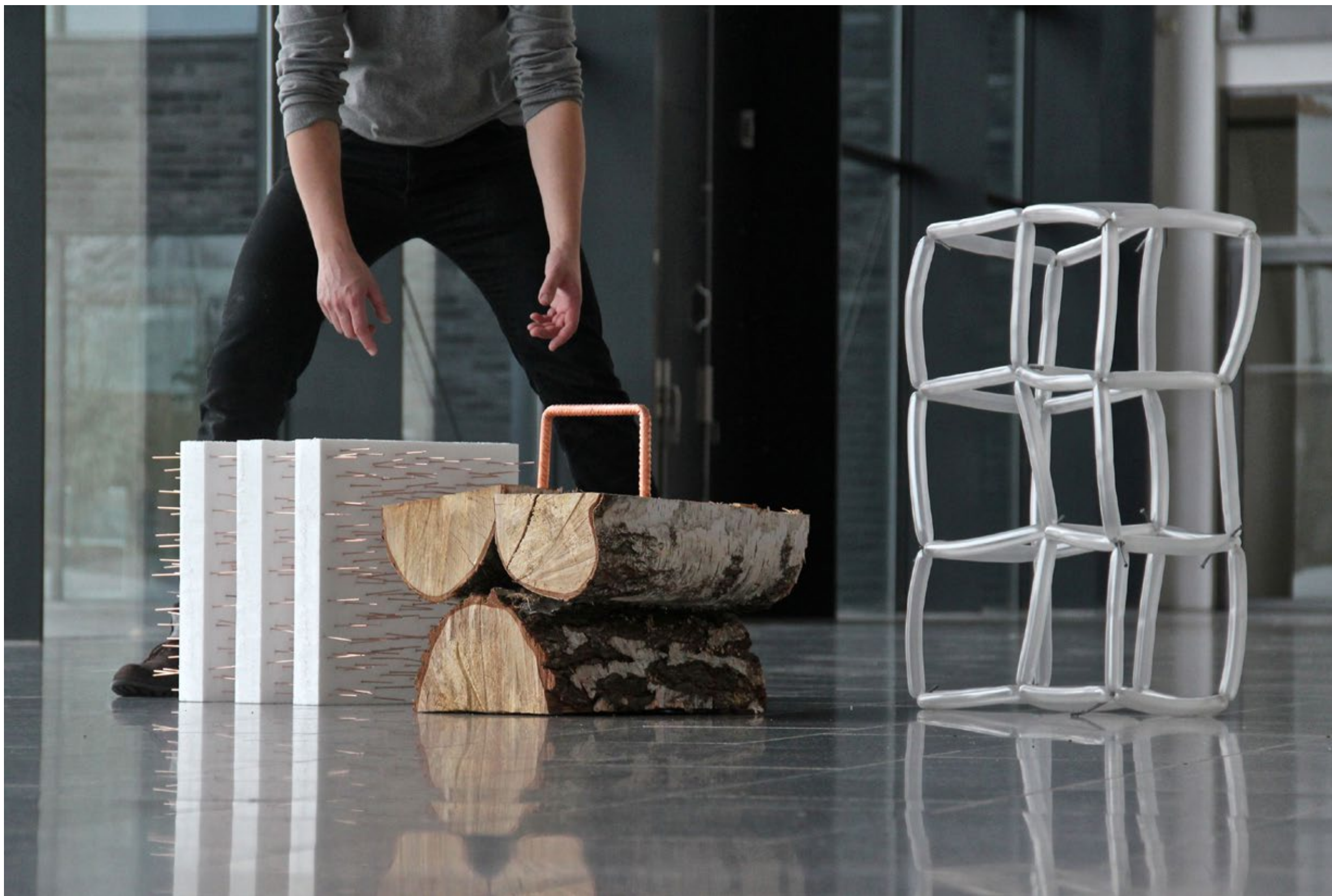
60 x 30 x 90 cm

Modellierluftballons



Kapitel 6: [create unseen things]

Der Claim stammt aus dem Jahre 2016 und beinhaltet meinen eigenen Anspruch: „Erschaffe ungesehene Dinge“, mich selbst überraschen, war mein Ansatz bei der zweiten Generation der Interim Objects von 2016. Meine eigene Verwunderung der ersten Male wich einer Neugier und einer Lust an der Methode mir zu nutzen. Der Ansatz von Interim Objects wuchs in diesem Jahr zu einem Konzept. Eine enge Auswahl von Materialien aus dem Hausbau: Drainagematten, Styroporplatten, Laubschutzmatten und Lüftungsrohre. Klar wurde mir 2016, dass die physischen Eigenschaften der Materialien eine wichtige Rolle für die Ergebnisse spielen. Und es entstanden 2016 wieder Objekte, die ich noch nie vorher gesehen hatte. Weil es kein Ziel gab, kein Briefing und keinen Kundenauftrag. Die Materialien mit ihren Eigenschaften bestimmen den Aufbau und die Konstruktion. Es ist nicht wichtig, ob die entstehenden Objekte gefallen. Es ist hilfreich, wenn sie Emotionen hervorrufen. Gefühle wie Überraschung, Freude, Ekel, Angst, Trauer oder wenn wir sie als hässlich empfinden. Alle Emotionen stimulieren das Limbische System. Hier ausgelöst durch Objekte, die eine Vielzahl von vorher ungesehenen visuellen und physischen Eigenschaften aufweisen. Auch von mir verstandene und erlebte physische Eigenschaften stimulieren zwangsläufig das Limbische System. Somit durchbrechen wir die immer wieder gleichen Gedankenmuster. Wir Kreative denken zu einem hohen Prozentsatz immer wieder die gleichen Abläufe. Somit zeichnen, denken und kreieren wir immer wieder die gleichen Gedanken und Dinge. Wir wiederholen uns in Schleifen und warten auf das Element der Veränderung oder auf einen Fehler. Ein schiefer Strich, ein umgekippter Kaffee, eine zufällige Kombination von Gedanken. Das ist wenig effektiv. Das Denken in Schleifen kann mit Hilfe von Interim Objects durchbrochen werden. Mit dieser Technik erlebe ich eine sehr hohe Ideen-Ausbeute und extrem hohe Inspiration. Die entstandenen Kreaturen aus der Stufe 1 erzeugen beim Betrachten eine Flut von Ideen, die ich meistens in Zeichnungen festgehalten habe. Auch noch drei, vier Tage später, nach der Anfertigung der Kreaturen (Materialkollagen), ist die Ausbeute noch sehr hoch. Diese besonderen Momente mit einem massiven Aufkommen an neuen Ideen nenne ich Heureka-Momente. Diese sind der Motor und lassen mich seit den letzten zehn Jahren an der Methode Interim Objects arbeiten. Somit behaupte ich, dass neue Erfahrungen und Einflüsse - ob visuell, haptisch oder konstruktiv - neue Verknüpfungen zwischen Synapsen im Limbischen System entstehen lassen. Diesen Prozess wollen wir immer wieder provozieren. Das Werkzeug dafür ist Interim Objects.



Objekt 2/11 1/11 3/11 2011

Generation 1 Interim Objects

Kapitel 7: [Zweite Generation Interim Objects]

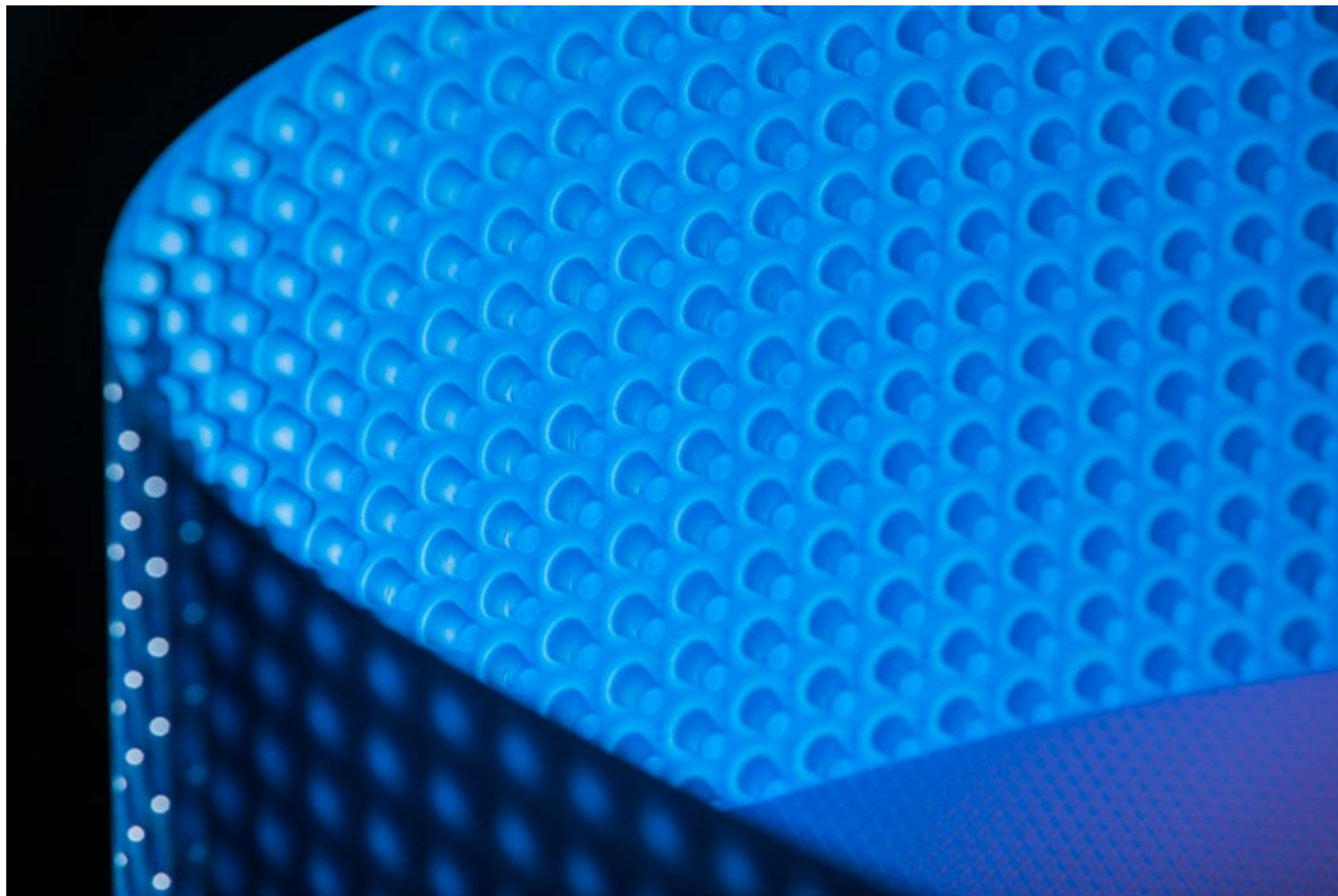
Ab 2015 hatte ich ein zweietagiges Atelier zur Verfügung. Die Einrichtung war karg, die Wände weiß und das Jahr neigte sich dem Ende zu. Also generell wenig farbliche Stimulation, viel Platz und eine fantastische Ruhe am Anfang eines Parks. Mit den knalligen Farben der benutzten Kunststoffe für die zweite Generation der Interim Objects setzte ich einen Kontrast zu den weißen, noch unbelebten Wänden des Ateliers und zu der herbstlichen Stimmung im Park. Der Baumarkt bot eine Auswahl an farbigen Drainagematten, Laubschutz, Lüftungsrohren und Schwimnmudeln. So holte ich mir einen Blumenstrauß aus Kunststoffen in das Atelier. Wichtig war die Abgrenzung zu den Objekten aus dem Jahr 2011. Das gelang in erster Linie durch die Materialität und Farblichkeit. Und weiterhin durch die physikalischen Eigenschaften der Materialien sowie durch ihre statischen Möglichkeiten. Daniela Laske war für die Fotos zuständig. Ihre ruhigen Fotos haben eine Ästhetik aus der Modefotografie und setzen einen schönen Kontrast zu den Fotos von Gordon Adler, dessen Fotos die drei Objekte der ersten Generation mit ihrer Umwelt eins werden lassen, als würden sie dort wie selbstverständlich hingehören. An den Fotos von Daniela und Gordon habe ich mich bis heute nicht sattgesehen. 2016 wurde mir bewusst, dass es eine Zusammenfassung oder Bündelung des Themas Interim Objects geben würd - in welchem digitalen Medium auch immer. Um die verschiedenen Generationen besser für den Betrachter sortierbar zu machen, sind die Postproduktion und Dokumentation sehr wichtig. Die Eigenständigkeit und Freiheit sowie der Stil der Fotografinnen ist hier ein bewusste Entscheidung. Alle Fotografinnen und Fotografen haben mit ihrer Art, die Objekte einzufangen, viel Gespür bewiesen und mit ihrer leidenschaftlichen Arbeit das Projekt geprägt. Die Grundaufgabe von Interim Objects ist die Ideenstimulation für Produkte. Die erzeugten Materialcollagen sollen einen Gedankenturbo mit Heureka-Momenten erzeugen. Gehen wir in einen einfachen Diskurs und ersetzen einige Materialien der Interim Objects der zweiten Generation durch belastbaren oder langlebigen Materialien. Ballroom mit einer Umsetzung aus Steinsäulen oder Kork, sowie einem Geflecht aus Biokunststoff oder ..., kann eine Variante für ein langlebiges Wohnobjekt sein. Cockpit, kann ein Side Table im öffentlichen Raum sein, der eine gewisse Intimität gibt, in dem er die privaten Dinge vor dem Auge der anderen verbirgt. Die blaue Außenhülle puffert den Kern vor Stößen ab und hält die Konstruktion zusammen. Tense: Dieses Objekt spannt sich, wenn die Rohre belastet werden. Die physikalische und mechanische Eigenschaft wird leider bei der äußeren Betrachtung nicht deutlich genug. Somit ist Tense ein Hidden Champion für mich, dessen Funktionsweise bei einer Umsetzung erzählt werden muss. Die drei entstandenen Materialcollagen - oder Kreaturen, wie ich sie gern nenne, - sind sehr nah an Prototypen oder Mockups. Dabei wird ein weiteres Element deutlich, das die Kreativitätstechnik Interim Objects prägt. Die physikalischen Eigenschaften, die die Materialien mitbringen, werden zu entscheidenden Faktoren dafür, wie sich ein Objekt entwickelt. Alle physischen Eigenschaften können mit Interim Objects positiv gesehen und genutzt werden. Das ist eine extreme Freiheit für den Kreativen und ein absoluter Luxus im Gestaltungsprozess. Gedanklich blockierende Briefings oder Vorgaben von Auftraggebern sind nicht vorhanden. Öffnen wir die Fenster für die absolute kreative Freiheit am Material.



Objekt 1/16 Cockpit, 2/16 Tense, 3/16 Ballroom, 2016

Kapitel 8: [Objekt: 1/16 Cockpit]

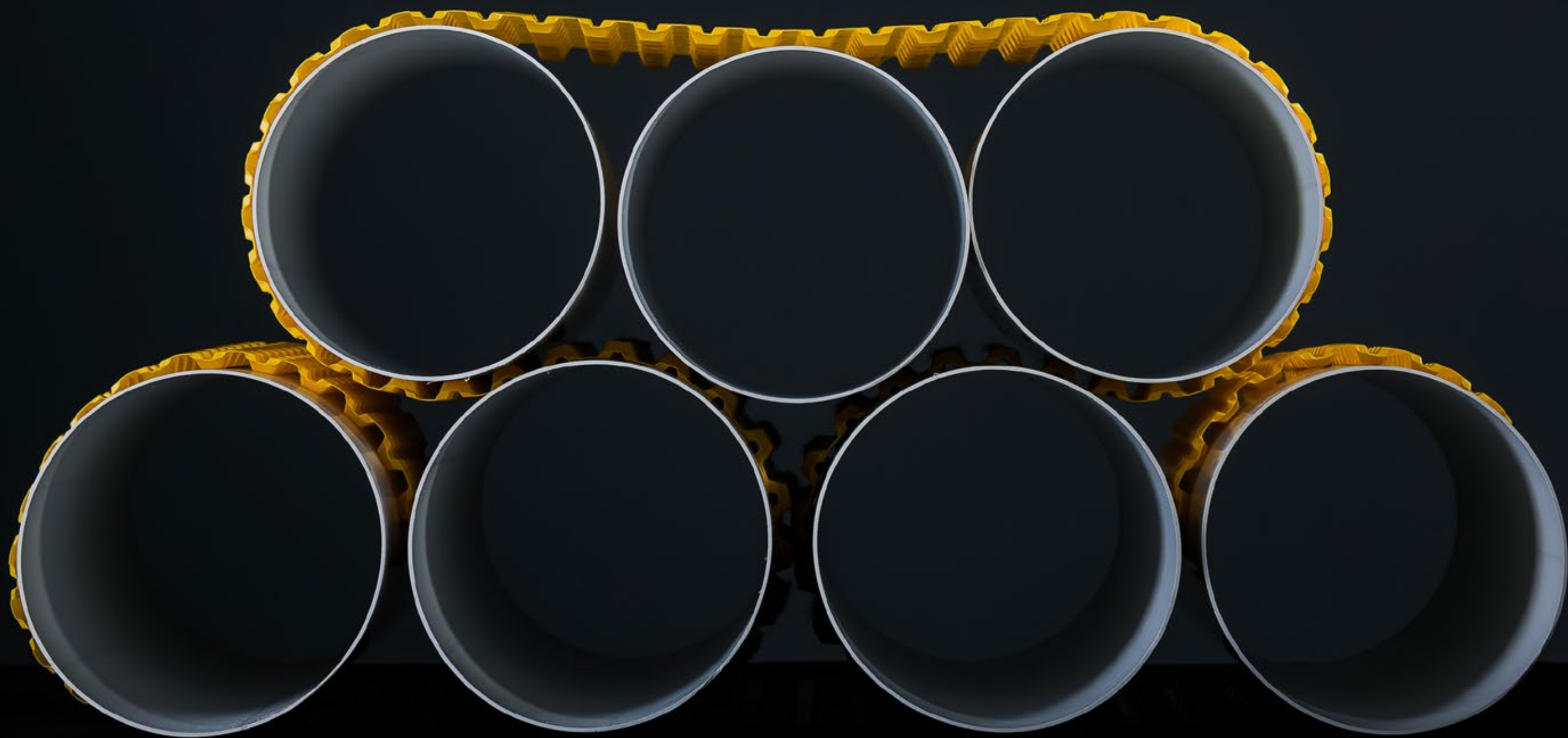
Ein Beistelltisch für den öffentlichen Raum bietet eine Ablage, die vor den Blicken Anderer geschützt ist. Die blaue, genoppte Drainagematte verkleinert durch ihr Kreismuster optisch das Objekt und bietet einen Schutz vor äußeren Einwirkungen wie Stoß und Schlag. Wie hochwertig der Kern ausgeführt wird, entscheiden der Hersteller und der Nutzungszweck. Für das Foto habe ich mit rosa Styropor gearbeitet.

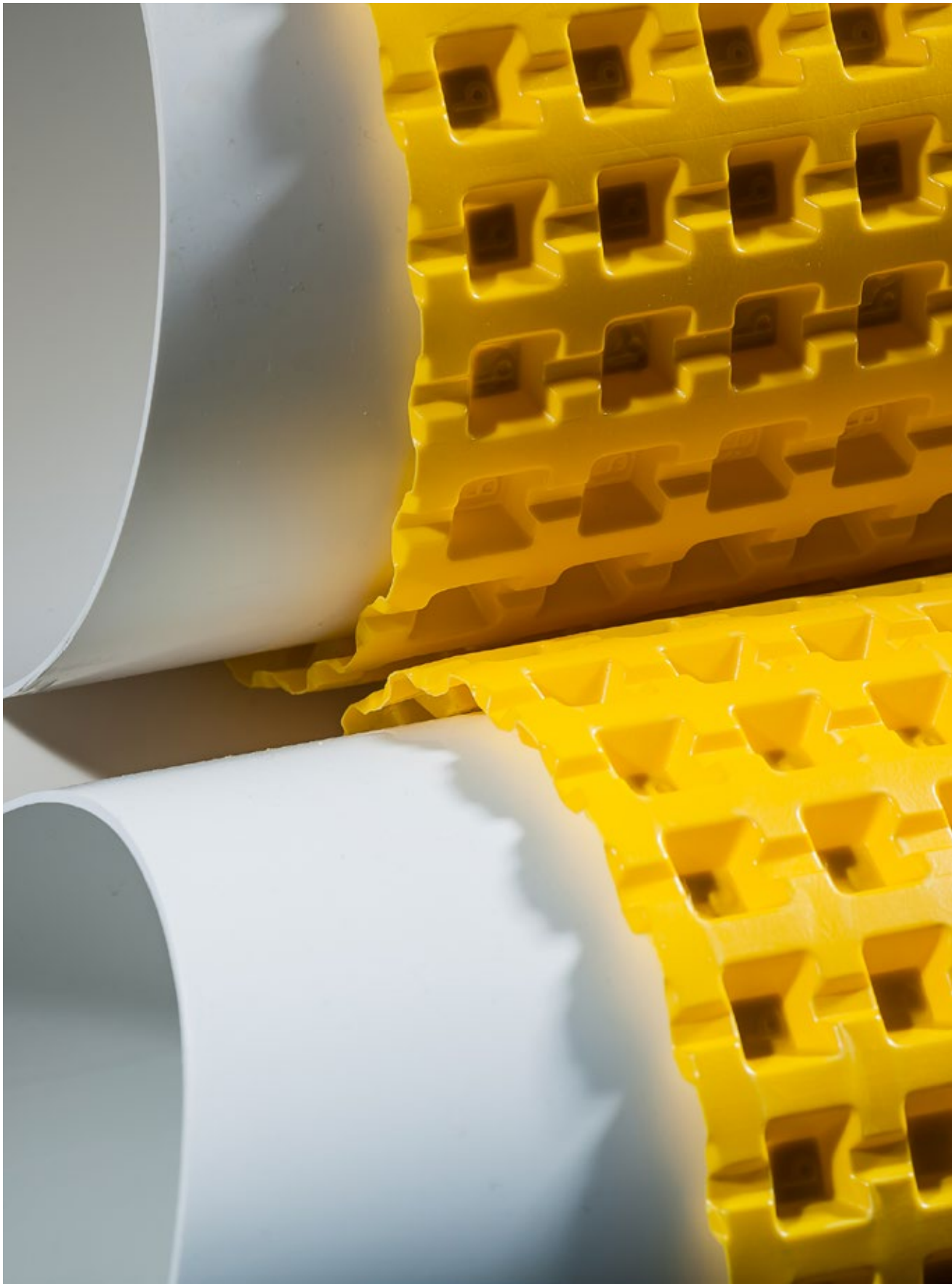


Objekt 1/16 Cockpit 2016

50 x 55 x 75 cm

Drainagematte, Styropor





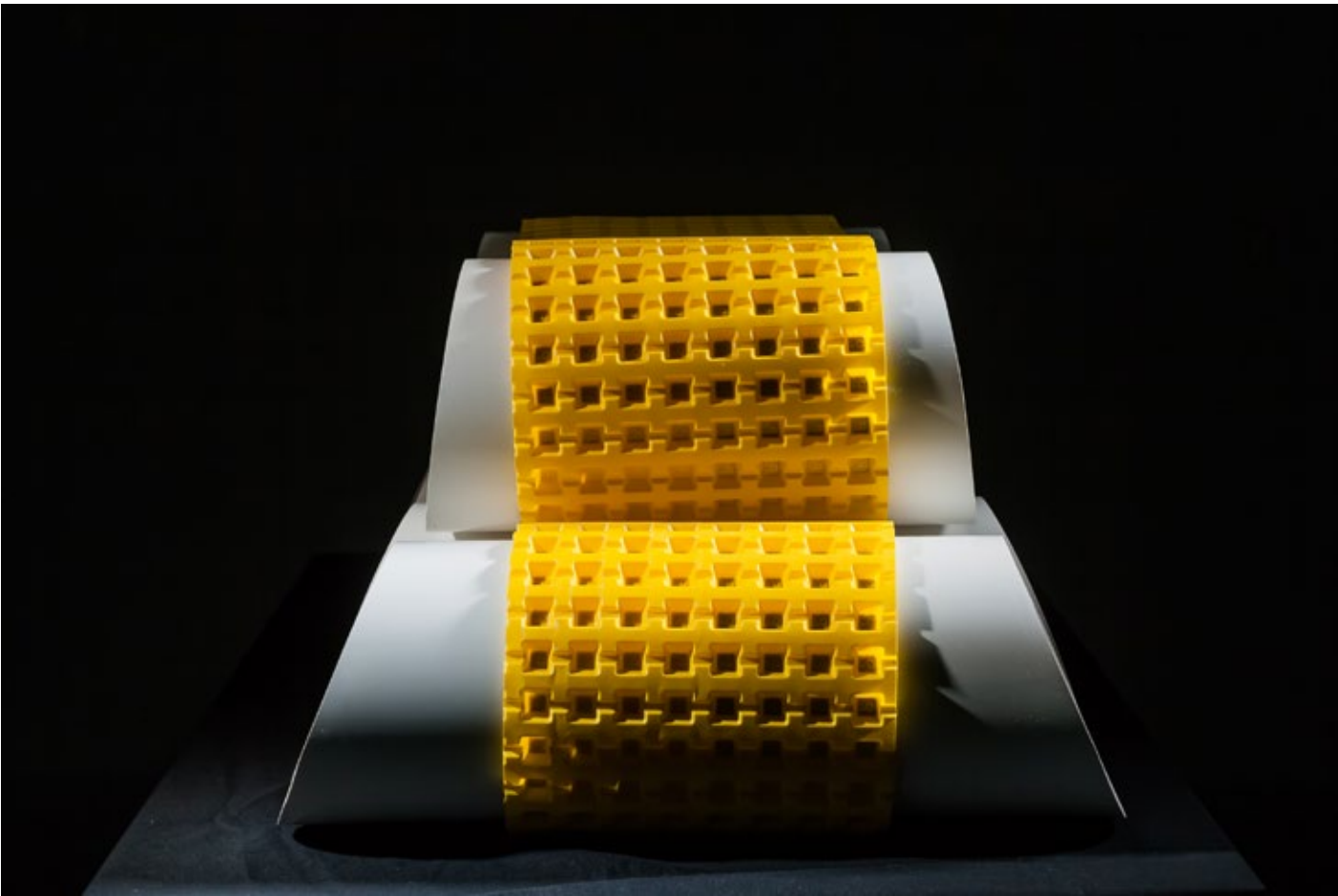
Objekt: 2/16 Tense 2016

90 x 67 x 52 cm

Drainagematte, Endlüftungsrohr

Kapitel 9: [Object: 2/16 Tense]

Die gelbe Drainagematte zieht sich als Band um die Entlüftungsrohre. Tense entstand als letztes der drei Interim Objects 2016 und sollte die anderen zwei Objekte vervollständigen. Am Ende wurde es das spannendste der drei Objekte. Tense zieht sich bei Belastung extrem fest zusammen und erhält dadurch eine hohe Stabilität.



Kapitel 10: [Heureka Momente]

Es sind oft die ersten Eindrücke, die wir hören, riechen, schmecken und sehen, die uns in Erinnerung bleiben. Das erste Mal Fahrrad fahren ohne hinzufallen, das erste Konzert, die erste Liebe. Das Limbische System in unserem Gehirn wird gefüttert mit Eindrücken aus Sinneswahrnehmungen, die sich manifestieren oder verflüchtigen. Neue Reize bleiben oft als dauerhafte Erinnerung, weil sie neue Verbindungen zu weiterverarbeitenden Gehirnarealen schaffen. Aber es ist auch ein sich gewöhnendes System. Die Euphorie des ersten Mals wird nie wieder eintreten. Wiederholen wir die gleichen stimulierenden Einflüsse, verlieren sie einen Teil ihres absoluten anfänglichen Reizes. Und hier setzt Interim Objects an. Interim Objects initiiert eine Stimulierung in unseren sensorischen Projektionszentren. Die sinnfreien Materialcollagen bringen neue visuelle und kognitive Eindrücke. Mit kognitiven Eindrücken meine ich Erfahrungen, die mit den physikalischen Eigenschaften der verwendeten Materialien gemacht werden. Also erhalten wir oft zwei Ebenen an Eindrücken, die der visuellen Wahrnehmung, - beides befeuert unser limbisches System. Das führt zu neuen, gewünschten Verknüpfungen der Gehirnareale. Diese wiederum generieren neue Gedanken, Ideen und Ansätze. Mein Skizzenblock hatte sich nie so schnell mit Ideen gefüllt. Ab hier beginnt die Ernte. Neue Ideen, Kombinationen und Zusammenhänge entstanden im Sekundentakt. Meine Gedanken waren schneller, als ich sie archivieren konnte. Während ich zeichnete, entstanden neue Bilder im Kopf. Diese Zeit nenne ich Heureka-Momente. Die erarbeitete Kreation, die uns überrascht, ist ein Garant dafür, das limbische System neu zu stimulieren. Zum Vergleich: Das Zeichnen ist ein etabliertes Arbeitsmittel von Industriedesignern und Kreativen. Doch durch die Anwendung des Zeichnens über Jahre erfolgt eine Prägung des Gehirns. Die Ergebnisse gleichen sich. Der Designer wartet beim Zeichnen auf Inspiration, auf einen Fehler oder auf einen unbedachten Moment. Das ist sehr ineffektiv. Bei mir persönlich generiert es schlechte Laune, wenn ich merke, dass ich mich in einer Gedankenscheife befinde. Die Wiederholung wird zur Gewohnheit und zum Alltäglichen und somit zum ergebnislosen Zeitfresser. Und Zeit ist ein entscheidender Faktor, nicht nur im Maßstab von Ausdauer und Langatmigkeit. Denn das Tun und Sein als Kreativer verbindet sich mit dem Dasein. Die Zeit der Kreativität schaltet man nicht an oder aus. Deine Persönlichkeit dient der Kreativität und stellt dich in den Dienst. Die Hierarchie deiner Lebens Themen bestimmt auch die Qualität deiner Arbeit. Das hat Auswirkungen auf deine Persönlichkeit, auf dein familiäres Umfeld, auf deinen Freundeskreis und darauf, wie du von deiner Umwelt wahrgenommen wirst. Einen Beruf lässt man dort, wo man ihn ausführt. Man schließt die Tür und fährt nach Hause. Ein künstlerisches Projekt, das unterbrochen wird, leidet unter Qualitätsverlust. Es wird unscharf in der Ausführung und in der Aussage. Deshalb ist es nötig, Kreativität zu leben.



Kapitel 11: [Objekt 3/16 Ballroom]

Die schwarze Laubschutzmatte hält die gelben Schwimmnudeln von außen zusammen. Das Prinzip der Ablage als flache Ebene wird hier durchbrochen und durch eine Zahnung der Oberfläche anders gedacht. Es entsteht ein Raster mit Vertiefungen, die den Gegenstand daran hindern, die Ablagehöhe zu verlassen. Das Raster blockiert die Bewegung des Herunterfallens. Das Geweih eines Rehbocks ist ebenfalls als Ablage gedacht. Wie auch immer eine andere Materialität aussehen würde, der Gedanke eines Beistelltisches im Schlafzimmer gefällt mir.

Objekt: 3/16 Ballroom 2016

50 x 65 x 55 cm
Laubschutzgitter, Schwimmnudel



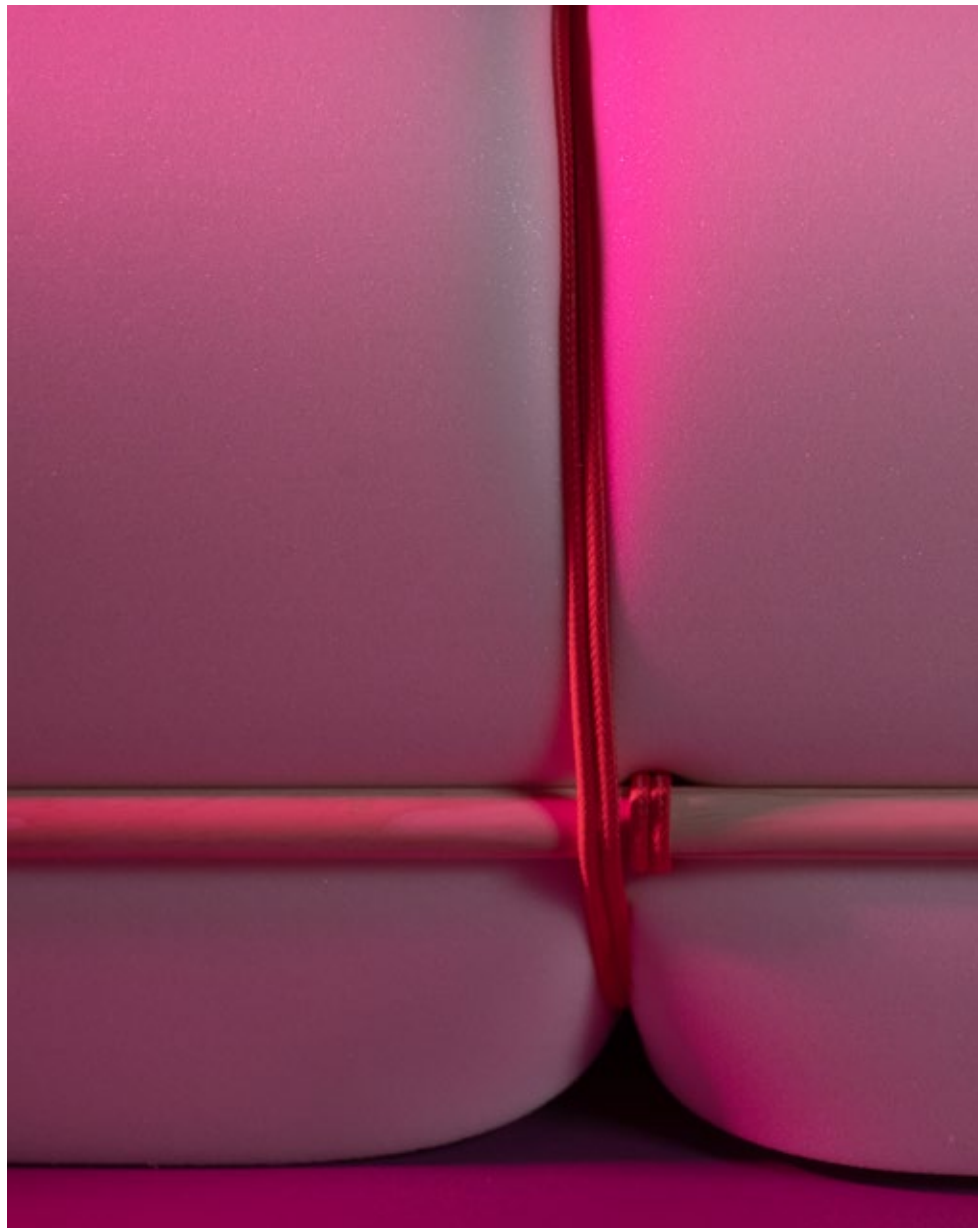
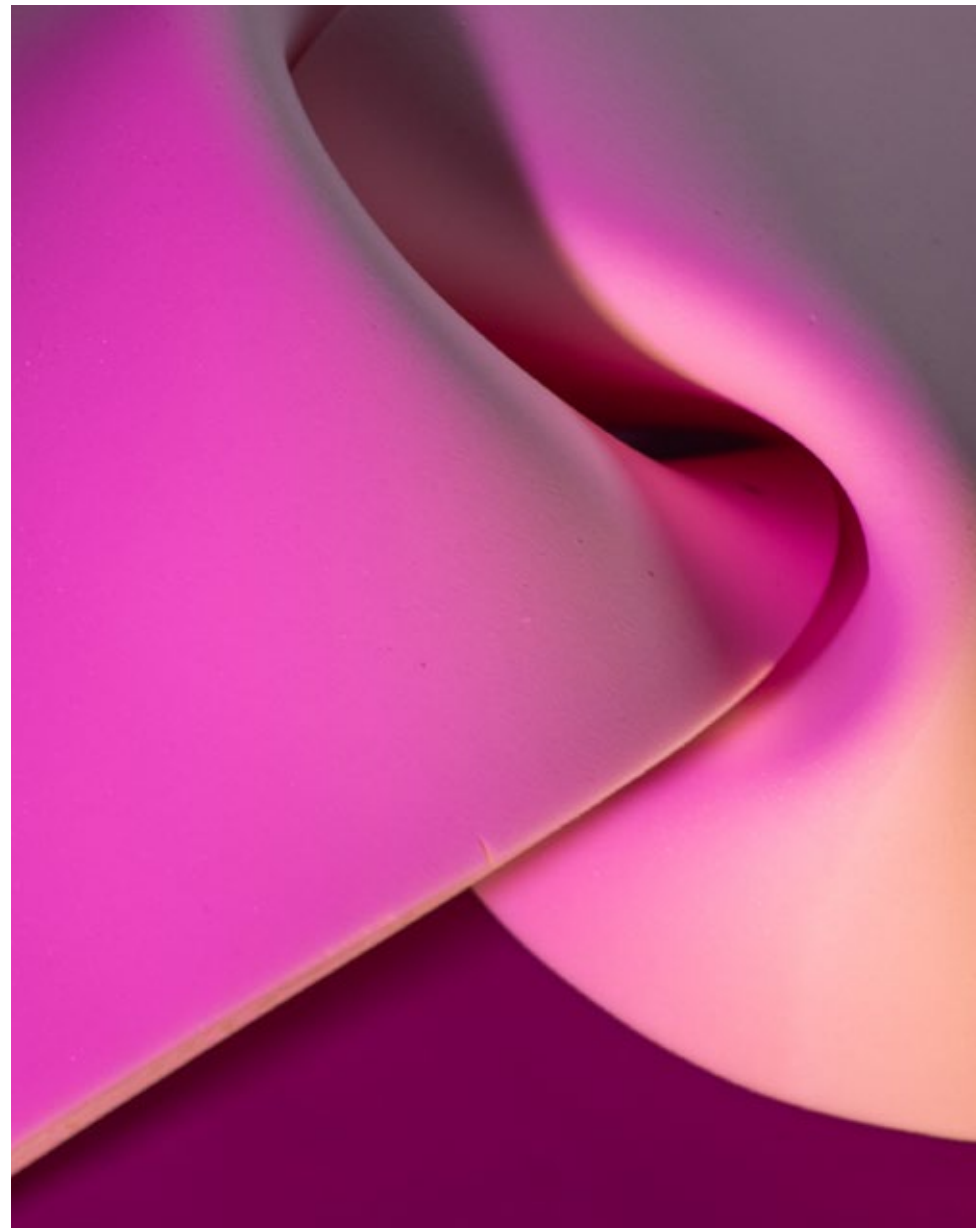
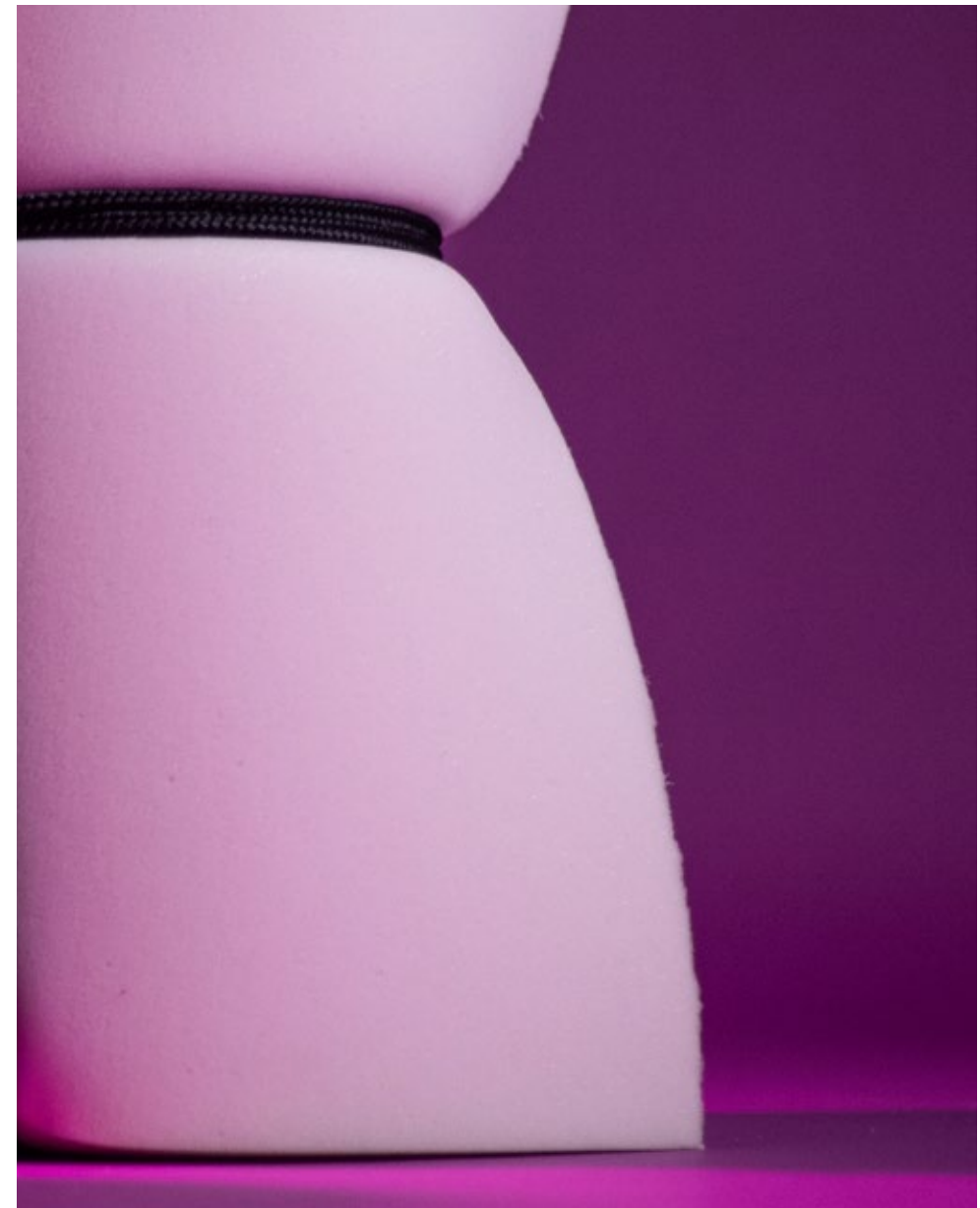
Kapitel 12: [Provokation]

„Die vorgestellten Zwischenobjekte sind Ergebnisse einer kreativen Methode, die Wulf Mohrmann entwickelt hat. Die Objekte sind Hilfsmittel, die durch ihren improvisierten, rohen und unfertigen Charakter neue Perspektiven eröffnen. Sie sollen als Ausgangspunkte für eine designrelevante Arbeit genutzt werden. Mohrmann provoziert das Material und experimentiert an seinen Grenzen. Sie verbinden scheinbar Unvereinbares und es entsteht etwas Neues.“ Das ist ein Text meiner lieben Freundin Angelika Petruschat, die leider zu früh verstorben ist. Geschrieben hat sie diesen sehr prägnanten Text zur ersten Generation der Interim Objects im Jahr 2011. Angelika hat mir mit diesem kleinen Text eine Dimension eröffnet, die ich selbst noch nicht erkannt hatte. Das Totale Provokation, Punkismus und Totalismus. Heute, mit mehr als zehn Jahren Abstand zur ersten Generation und zum Text von Angelika sehe ich die Möglichkeit, sich einen Raum zu schaffen, der aus der Realität ausschert. Einen Raum mit einmaligen Möglichkeiten, der im gesellschaftlichen Kontext nicht möglich ist. Am Material gibt es keine Grenzen der Provokation. Das meint aber auch die Provokation an dir selbst. Du musst für eine gewisse Zeit das Projekt sein. 24/7 schwanger gehen. Provoziere dich selbst. Punkismus als Muss für einen einmaligen Freiraum. Totalismus im Handeln bis zum Scheitern und wieder bis zum Erfolg. Dieses absolute Verhalten im Denken und im Handeln wird nicht von heute auf morgen funktionieren. Dieses Totale im Physischen und im Geistigen, welches über deine Persönlichkeit hinausgehen soll, muss trainiert werden. Immer wieder einen Schritt weiter gehen. Immer wieder ein Schritt zu dir selbst, zu deiner Mitte. Das, was dich ausmacht. Somit arbeitest du dir die Möglichkeit, Arbeiten zu kreieren, die deinen Charakter zeigen und deine Persönlichkeit widerspiegeln. Arbeiten, die mit Vorgaben von außen nicht möglich gewesen wären. Create unseen things. Bereichere dein Portfolio mit sehr individuellen und einzigartigen Kreaturen. Mit Interim-Objects haben wir die Chance, aus der Copy Past-Gesellschaft auszubrechen und Ergebnisse zu erreichen, die das Innerste von dir sichtbar machen.

Kapitel 13: [Dritte Generation Interim Objects]

Das Setzen von Deadlines ist hilfreich auch bei freien künstlerischen Projekten. Die Frage, ob das Anfangen oder das Aufhören einem leichter fällt, löst sich mit Hilfe von Deadlines auf. Klar war, dass ich das große Atelier in Magdeburg bald verlassen muss und ich wollte die großzügigen räumlichen Möglichkeiten, die ich noch zur Verfügung hatte, nutzen. Bei der Konzeptionierung und Materialauswahl beeinflusste mich diesmal das aufkommende Interesse und Wiederentdecken des Brutalismus. Sowie die neue Lust einer breiteren Gesellschaft an Japan-Bondage. Also suchte ich nach Materialien mit großem Volumen und einer weichen, elastischen Struktur. Deshalb sind große Schaumstoff-Matten Ausgangsmaterialien für Interims Objects 3. Die Verbindung von zwei flexiblen Materialien wie Seil und Schaumstoff stellt sich als sehr effektiv heraus. Teilweise habe

ich kleine Vormodelle erstellt, die auch auf den Fotos auftauchen. Die Vormodelle waren sehr wichtig, um die Druckdynamik der Schaumstoffe zu erkennen und später für die Konstruktionen zu nutzen. Die drei entstehenden Objekte sind die größten aller InterimsObjects Ergebnisse bis heute. In der Auswertungsphase war die Anzahl von Ideen für Sitz- und Polstermöbel enorm. Immer wieder projizierte ich meine ungewöhnlichen Konstruktion Ansätze in die Welt der Polstermöbel, die einen schönen Kontrast zu herkömmlichen und konventionellen Ansätzen bieten. Die letzte größere Aktion in den Tessenow Ateliers war die Fotodokumentation mit Mika Garau. Nach dem erfolgreichen Abschluss der Dokumentation durch die Fotoproduktion. Entstand die Idee, eine Zusammenfassung und Arbeitsanleitung 2026 in einer Dokumentation zu veröffentlichen.





Objekt: 1/21 2021

170 x 32 x 54 cm
Schaumstoffplatte, Spatenstiele, Seil

Kapitel 14: [Objekt 1/21]

Zwei Holzstiele wurden auf beiden Seiten einmal zentral fixiert. Durch die Spannelastizität fixiert sich das Seil selbständig Die Holzstiele halten die einmal umgelenkte Schaummatte in der U-Form.

Kapitel 15: [Leitfaden]

Dieses Kapitel beschreibt einen möglichen Ablauf und dient als Orientierung oder Vorschlag, aber niemals als Dogma. Auch für skeptische Typen, die noch Schwierigkeiten haben, an etwas zu glauben, das nicht existent ist, ist dieser Leitfaden hilfreich und sorgt für Orientierung. Das Wort „Leitfaden“ finde ich hier sehr passend. Ein Faden kann zerschnitten werden und du findest deinen eigenen Interim Objects - Ablauf. Für mich hat ein fester, vorgegebener Ablauf sehr gut funktioniert. Obwohl ich sehr gut an ein Ergebnis glauben kann, das noch nicht definiert oder skizziert ist. Ein Ergebnis wird entstehen. Das Ende ist völlig offen, und das ist großartig. Das macht Kunst zur Macht, die unsere Welt entwickeln kann. Tatsächlich konnte ich bereits bei der ersten Generation die Leitmotive herausfiltern, wie: Funktionsfreiheit, Kontextverschiebung, Materialprovokation und die Freiheit, Fehler machen zu dürfen. Mit der zweiten und dritten Generation wurden die Phasen festgelegt und definiert. Der Grund dafür ist, dass ich glaube, dass ein spielerischer Umgang mit Material für heranwachsende Generationen in einer immer digitaler werdenden Welt eine wichtige Erfahrung ist. Für mich ist es gut vorstellbar als Kurs im Grundstudium für Architekten und Designer, als teambildende Maßnahme für berufsbildende Schulen im Handwerk oder als Teil des Werkunterrichts. InterimObjects im Bereich der Hochschulen sehe ich mit einer starken theoretischen Analyse im Bereich Konstruktion und Materialphysik. Auch das Endziel, ein Foto, ist sehr wichtig - Fotos, die mit anderen und der Umwelt kommunizieren können und möglichst das Interesse anderer Menschen wecken. Doch die Aufgaben gehen darüber hinaus. Sie müssen die Materialität übermitteln, die Konstruktion zeigen, die Größe verständlich machen, Details hervorheben und Emotionen und Vertrauen wecken. Das sind verdammt viele Aufgaben, aber die wichtigste Aufgabe eines Fotos für mich ist, dass es die Persönlichkeit abbildet. Somit ist die vermeintlich einfachste Phase eventuell die schwierigste. Ich kann keine Prioritäten für mich festlegen. Die Wertigkeit der Phasen liegt bei dir.

Ablauf

1. Phase / 1 Tag

Incoming

Einführung in Kreativitätstechniken

Verschafft euch einen Überblick über Kreativitätstechniken. Fragt die KI, wie viele Techniken es gibt, sucht euch eine übersichtliche Zahl heraus und

beschreibt sie in der Gruppe. Zum Beispiel könnt ihr euch mit folgenden Techniken beschäftigen:

Brainstorming: Eine Gruppe generiert spontan Ideen zu einem bestimmten Thema. Mind Mapping: Visuelle Darstellung von Ideen und deren Verbindungen. 6-3-5 Methode: Sechs Teilnehmer schreiben drei Ideen auf ein Blatt Papier, das fünfmal weitergegeben wird. SCAMPER: Eine Checkliste, die verschiedene Ansätze zur Verbesserung oder Veränderung eines Produkts oder einer Idee bietet (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse). Design Thinking: Ein iterativer Prozess, der Empathie, Definition, Ideenfindung, Prototyping und Testen umfasst. Morphologischer Kasten: Systematische Analyse und Kombination von Elementen eines Problems. Reizwortanalyse: Zufällige Wörter werden verwendet, um neue Assoziationen und Ideen zu generieren. Kopfstandtechnik: Ein Problem wird umgekehrt betrachtet, um neue Lösungsansätze zu finden. Walt-Disney-Methode: Eine Idee wird hier aus verschiedenen Perspektiven betrachtet. Oder... Interim Objects: Sinnfreie Materialcollagen, von denen Konstruktionen und Funktionen abgeleitet werden. Dein Ziel kann auf verschiedenen Ebenen festgelegt werden. Die meisten Firmen und Auftraggeber arbeiten mit einer begrenzten Auswahl an Material. Oder sind spezialisiert auf ein Material. Die Kursleitung kann Interim Objects vorstellen. Auf besondere Merkmale eingehen und die Chancen, die sich ergeben, eingehen.

Weiter können die Teilnehmer ihre Ziele definieren. Ein mündlicher Überblick reicht, um den Kurs in der Organisation zu bündeln und zu lenken. Welche Materialien möchten die Teilnehmer benutzen? Passen die Materialien zu den räumlichen Gegebenheiten? Welche Werkzeuge sind vorhanden und welchen Einfluss hat die Witterung auf Arbeitsprozesse? Jetzt sind wir bei den Teilzielen: Planung, Beschaffung, Einkauf, Terminierung.

2. Phase / 2 Tage +

Action I

Ich gehe jetzt davon aus, dass die Materialien vor Ort sind. Mach dich mit ihnen vertraut. Wir sind darauf sozialisiert, unsere Konsumgüter schonend und vorsichtig zu behandeln, damit sie lange halten und nicht ersetzt werden müssen. Das ist eine der ersten Lektionen, die wir als Kleinkinder lernen. Hier jedoch musst du dich von diesen tief verwurzelten Verhaltens-

mustern lösen. Mach genau das Gegenteil. Oder nimm die Materialien oder Halbzeuge aus ihrem Kontext und „verschiebe den Kontext“. Betrachte es als experimentelles und intuitives Collagieren der Materialien. Mach dich von Zwängen frei, es gibt keine Fehler. Wie auch immer du es angehst, ich bin gespannt auf deine Erfahrungen und Ergebnisse. Automatisch entstehen Konstruktionen und Kombinationen, die sich unter rationalen Denkmustern nicht ergeben hätten. Ein Anstoß sind jetzt die physikalischen Eigenschaften, die Bedingungen schaffen und dich auf neue Ideen bringen. Hurra, nutze sie!

Das Ziel in der zweiten Phase ist klar definiert:

Objekte ohne festgelegte Bestimmung. Ein absoluter Luxus in unserer rationalen Welt.

3. Phase / 2 Tage + Action II

Um eine tiefere Verbindung zu einem scheinbar sinnlosen Objekt herzustellen, musst du seine einzigartigen Eigenschaften und Potenziale erkennen. Beginne damit, es zu analysieren und seine Stärken zu identifizieren. Was macht es anders als andere Objekte? Welche besonderen Merkmale heben es von der Masse ab?
Analyse des Objekts:

Stärken:

Welche besonderen Fähigkeiten oder Eigenschaften hat das Objekt? Ist es besonders robust, flexibel oder ästhetisch ansprechend?

Einzigartigkeit:

Was unterscheidet es von anderen Objekten? Gibt es spezielle Materialien, Formen oder Funktionen, die es einzigartig machen?

Potenzial:

Wo könnte das Objekt nützlich sein? Gibt es Bereiche, in denen es besonders effektiv eingesetzt werden könnte?

Dokumentation:

Halte deine Beobachtungen schriftlich fest oder erstelle Zeichnungen, Fotos oder Skizzen, um die Eigenschaften des Objekts visuell zu erfassen. Achte auf Mechanismen oder Dynamiken, die sich im Umgang mit dem Objekt ergeben. Gibt es Bewegungen oder Interaktionen, die eine besondere Dynamik aufweisen?

Konstruktive Nutzung der Dynamik:

Überlege, wie die identifizierten Dynamiken konstruktiv genutzt werden können. Gibt es Möglichkeiten, diese Bewegungen oder Interaktionen in einem neuen Kontext einzusetzen? Entwickle Ideen, wie das Objekt weiter konstruiert oder modifiziert werden könnte, um seine Funktionalität zu verbessern oder zu erweitern.

Weiterdenken der Eigenschaften:

Denke über die ursprünglichen Eigenschaften des Objekts hinaus. Wie könnte es weiterentwickelt werden, um neue Funktionen zu erfüllen oder in neuen Umgebungen eingesetzt zu werden? Diskutiere mögliche Nutzungen und entwickle Konzepte für ein Nutzobjekt, das auf den Stärken und Potenzialen des ursprünglichen Objekts basiert.

Definition eines Nutzobjekts:

Definiere klar, wie das Objekt als Nutzobjekt eingesetzt werden kann. Welche Probleme könnte es lösen oder welche Bedürfnisse könnte es erfüllen? Erstelle ein Konzept oder einen Prototypen des Nutzobjektes, um seine praktische Anwendung zu testen und zu verfeinern.

Ziel ist es, eine klare Definition der Nutzung des Objekts zu erarbeiten, die seine einzigartigen Eigenschaften und Potenziale voll ausschöpft. Durch kreatives Denken und gezielte Analyse kann aus einem scheinbar sinnlosen Objekt ein wertvolles und funktionales Nutzobjekt entstehen.

4. Phase / 2 Tage

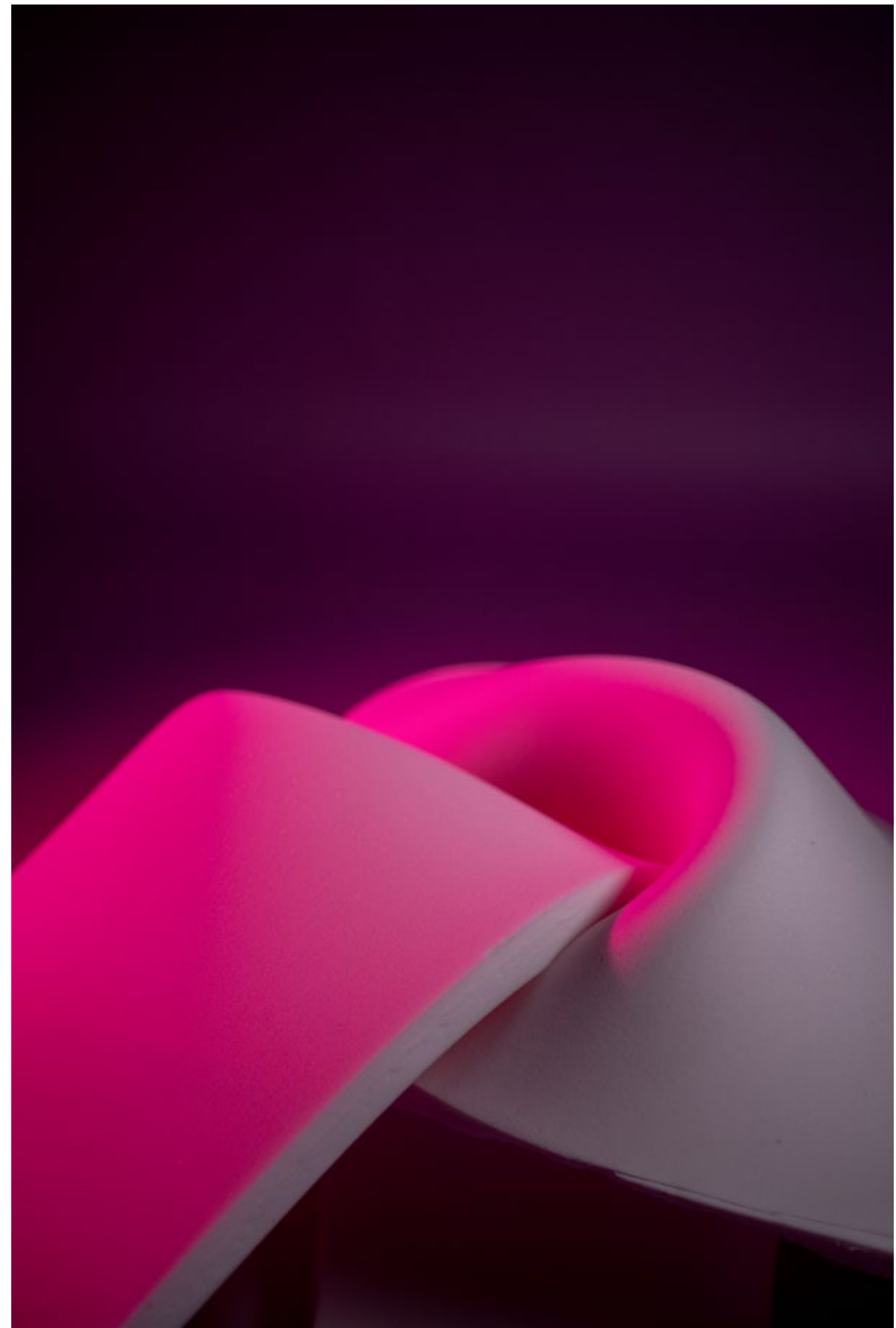
Dokumentation

Erstelle eine Fotodokumentation deiner Arbeiten in Portfolioqualität.

Präsentiere die Ergebnisse der Öffentlichkeit, entweder durch eine Vernissage oder durch die Veröffentlichung der herausragenden Fotos. Teile die Ergebnisse auf sozialen digitalen Plattformen oder lade Menschen ein, um darüber zu sprechen. Ganz wie du möchtest. Nutze die Veröffentlichungsmethode, die dir am meisten zusagt.

Kapitel 16: [Objekt 2/21]

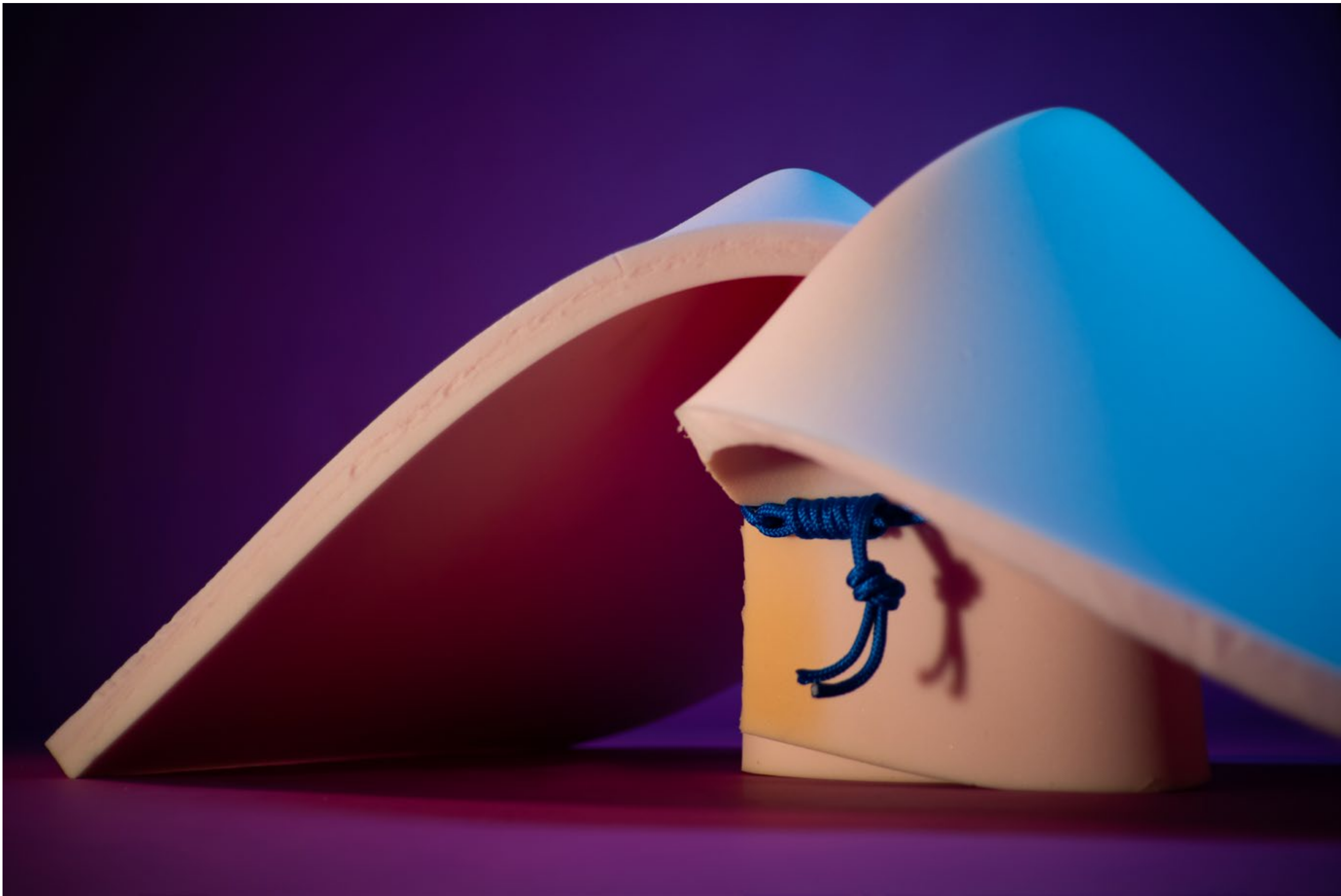
Zwei längliche Schaumstoffmatten sind im zentralen, unteren Bereich zu einer runden Säule gebunden. Die Säule wird durch ein Seil gehalten. Die Matten laufen nach oben und dann weiter nach links und rechts aus.



Object: 2/21 2021

218 x 75 x 110 cm

Schaumstoffplatten, Seil



Kapitel 17: [Das Unbewusste]

„Aus dem Bauch heraus“ ist eine Redewendung und bedeutet eine Entscheidung aus einem Gefühl heraus. Sie ist geprägt von Spontanität, von einem Gefühl oder der Neigung zu etwas. Oft wird die Entscheidung schnell und aus einer Stimmung oder einer Lust gefasst. Die Rationalität spielt keine Rolle. Es heißt, dass bei den Pharaonen Bauchentscheidungen im politische Tagesgeschäft eine wichtige Rolle spielten. Politische Entscheidungen wurden auf zwei Wegen getroffen: einerseits eine rationale, von Fakten gesteuerte Entscheidung, andererseits eine auf Gefühlen basierende. Somit hatten sie als Entscheider und Staatsoberhäupter wohl mindestens zwei Lösungsansätze bei politischen Entscheidungen. Rationale Denkmuster und Ergebnisse sind uns heute sehr vertraut und werden durch Denkleistungen im Gehirn generiert. Dem Bauch als Ort von Entscheidungen haftet ein Makel an, da wir Bauch-Entscheidungen als schwach wahrnehmen, weil diese nicht auf Fakten und Zahlen basiert. Aber was ist das Bauchgefühl? Der Magen-Darm-Trakt beherbergt eine Vielzahl von Mikroorganismen, Bakterien, Viren, Pilze und ist auch ein Ort von Entscheidungen. Wir nennen es Bauchentscheidungen. Der Grundstein für unser Mikrobiom wird in den ersten neun Monaten unserer Entwicklung gelegt. Bakterien, die bei der Geburt und über die Muttermilch übertragen werden, legen den Grundstein dafür. Im weiteren Leben spielt unser Umfeld eine Rolle, Händedrucke, Küsse und sämtliche Kontakte zu anderen Menschen verändern die Zusammensetzung unserer Bakterien, auch die Aufnahme von Obst und Gemüse beeinflussen die Beschaffenheit unserer Magen- und Darmflora. Billionen Individuen beherbergt unser Magen.-Darmtrakt. Wir sind also nie allein und besitzen eine Gesellschaft in uns, die wir nicht bestimmen können. Diese Gesellschaft aus Bakterien, Viren und Pilzen soll ein gemeinschaftliches Gedächtnis haben. Warum auch nicht? Es sind Lebewesen ähnlich wie wir. Das Mikrobiom wird über sämtliche Generationen weitergegeben. Wie weit das Erfahrungsmemorie zurückreicht, darüber spekuliert die Wissenschaft. Jedoch speichert es keine Erinnerungen wie das Gehirn. Es kann jedoch Informationen über die Lebensgeschichte eines Menschen in seiner Zusammensetzung und Funktion „bewahren“. Ich verstehe diese Fähigkeit der Bauchentscheidung als intuitiv. Viel Wahrheit liegt auch im Spruch „Da habe ich kein gutes Bauchgefühl“. Auch das Mikrobiom möchte eine positive Umgebung. Wiedrige Umstände bekommen der Magen und Darm Flora nicht

und so müssen Entscheidungen positive Auswirkungen für den Menschen haben. Wer weiß wie viel schlauer unsere Darmfreunde sind. Doch wie verbindet sich das rationale Gedächtnis mit unserem Bauchgefühl? Durch den Magen-Darm-Trakt zieht sich das enterische Nervensystem. Dieses Netzwerk von Neuronen ist in der Lage, unabhängig vom zentralen Nervensystem zu agieren, kommuniziert mit dem zentralen Nervensystem über den Vagusnerv und beeinflusst uns und unsere Entscheidungen. Schon bevor wir uns als menschliches Wesen verstanden haben, war das Mikrobiom existent. Wenn man jetzt voraussetzt, dass die Bakterien und Viren im Mikrobiom ein kollektives Gedächtnis haben, ist es mehr als verständlich, dass Bauchentscheidungen oft sehr richtige Entscheidungen sind. Heute leben wir in Staatskonstrukten die sich durch demokratischen Strukturen auszeichnen. Entscheidungen, Beschlüsse und Rechtsprechung basieren auf Ratio und Zahlen und Mehrheiten zu überzeugen. Bei absolutistischen oder monarchischen Gesellschaften können Entscheidungen von einer Person alleine getroffen werden. Hier besteht die Möglichkeit auch emotionale Entscheidungen oder Politik zu betreiben. Ein Beispiel aus der Vergangenheit sind die Ägyptischen Reiche. Die Pharaonen haben politische entscheidungen zweimal getroffen. Die eine basierte auf sachliche und die andere auf emotionale Basis. Oft wurden wohl die emotionalen Entscheidungen bevorzugt. Vielleicht erklärt das die sehr lange anhaltende, erfolgreiche Staatspolitik der Pharaonen. Meine Zusammensetzungen der Materialien für alle drei Generationen habe ich nie bereut und es waren immer Bauchentscheidungen. Die Materialauswahl ist ein gutes Gebiet, um das Bauchgefühl auszutesten oder zu trainieren. Machst du positive Erfahrungen, hast du eine Instanz mehr, die dich im Stillen berät und der du vertrauen kannst.



Kapitel 18: [Objekt 3/21]

Kaltschaummatten und Seile bilden die Grundlage. Die Ver-seilung ist lösbar und nicht fest verknotet. Der druckelastische Schaumstoff spannt die Seile gegen sich selbst und erzeugt so eine stabile Konstruktion. Ohne feste Verknotung entsteht eine belastbare Materialcollage.

Objekt: 3/21 2021

38 x 41 x 49 cm

Schaumstoffplatte, Spatenstihle, Seilw



Kapitel 19: [Regeln brechen]

Regeln dienen zur Normierung unserer Gesellschaft. Sie sind nötig, um eine Gemeinschaft zu bilden, die von Attributen bestimmt ist. So können Lebenswelten entstehen, die sich positiv und lebenswert entwickeln. Wir nennen es heute in Europa demokratisch-freiheitliche Strukturen. Das setzt auch die Freiheit des anders Denkenden voraus. Der Freiraum fängt bei dir an, mit einem Gedanken, einem Gefühl oder einer Meinung. Um deine Freiheit in Ergebnisse umzusetzen, muss dein Umfeld oder die Gesellschaft Möglichkeiten schaffen. Es kann dein Atelier sein, ein Stipendium, deine Universität oder ein Forschungsinstitut; es gibt viele Möglichkeiten. Kreativität ist die einzige Kraft, die unsere Gesellschaft weiterentwickelt. Kreativität darf niemals begrenzt, eingeschränkt oder reglementiert werden. Denn Regeln produzieren Durchschnitt, und Durchschnitt heißt Stillstand. Wirtschaft, Industrie und Staatsgefüge würden in ihren Strukturen verharren. Nichts würde sich ohne Kreativität weiterentwickeln. Kreativität und Kunst sind Disziplinen, die Entwicklung und Fortschritt bedeuten - weil wir damit wunderbare neue Fenster aufstoßen können, mit herrlichen neuen Ansichten auf uns selbst, unsere Umwelt und unsere Gesellschaft. Wir können durch Kreativität geistige Horizonte erweitern. Wie sagt es Jonathan Meese so schön: „Kunst ist Chef“. Und trotzdem erstelle ich im nächsten Kapitel Regeln, die mehr als Methode zu verstehen sind. Diese sollen dir helfen, eine erste Struktur und Vorstellung von Interim Objects zu entwickeln, mit der Bitte, diese zu verändern und kritisch zu betrachten. Bestenfalls schaffst du ein eigenes System - der Interim - Objects und wirfst die hier beschriebenen Regeln über Bord. Erweitere die Wirklichkeit von Interim Objects und schreibe mir deine Erfahrungen. Denn du bist Chef, denn du bist deine Kunst.

Kapitel 20: [Ernten]

Nur allein der Gedanke, was entstehen könnte, reicht nicht aus, um einen hochqualitativen Heureka-Moment zu erhalten. Der gesamte Aufwand der Vorbereitung muss sich lohnen. Die Ernte in Form von Ergebnissen, die durch Prädikate wie: viel, groß, hochwertig, einmalig, inspirierend, ungesehen, blitzartig, lange, schön, hässlich oder einmalig, beschrieben werden können, passiert in deinem Kopf. Nach meiner Erfahrung, kann der Blitz der Kreativität kann nur unter den richtigen Voraussetzungen einschlagen. Auch das ist ein Lernprozess. Was dich inspiriert, musst du erkennen. Wir wollen einen Zustand der Erweiterung. Wir befeuern unser Limbisches System und wollen eine Offenbarung. Die Offenbarung einer Idee, von vielen Ideen, einer Vorstellung von etwas Neuem oder einer Inspiration über Tage hinweg. Damit dieser außergewöhnliche Zeitabschnitt sein volles Potenzial entfalten kann, muss die Ernte gut vorbereitet sein. Und das will vorbereitet werden. Mit Interim Objects erarbeiten wir uns einen kontrollierten Blitzeinschlag. Wie stark dieser ausfällt, hängt von deiner Vorbereitung ab, die auch zu Dir passen muss. Falls Du dich schon gut reflektiert hast, kannst du Interim Objects oder andere Kreativitätstechniken an deine Bedürfnisse anpassen. Aber das Wichtigste bleibt die Ernte. Leg deine Situation nach dem Blitzeinschlag so gut wie möglich fest. Schaffe dir einen sicheren Raum, um die Phase der Inspiration so effektiv wie möglich auszukosten. Oft ist es eine Phase, die sehr viel Fleiß und Ausdauer benötigt. Mit der Zeit flacht die Intensität der Inspiration ab. Trotzdem sind es Momente, die zumindest Adrenalin und eine tiefe Zufriedenheit in dir aufbauen. Die Vielzahl von Ideen muss konserviert werden. Nutze ein Medium welches zu Dir passt. Die Umsetzung einer Idee in ein Projekt ist oft das, was uns am meisten Fleiß und Anstrengung abverlangt. Doch es lohnt sich, ein neues Ergebnis in deinem Kosmos zu erzeugen, das Dich von einer neuen, erweiterten Seite zeigt, dass ganz und gar du ist. Glückwunsch!



Kapitel 21: [Material neu denken]

Wissen entsteht, wenn aus Unklarheit Klarheit wird. Das ist ein menschlicher Prozess, der auch das Erkennen unserer eigenen Existenz einschließt – einer Existenz die aus einzelligen Organismen entstanden ist. Unser Sinn für Umwelt und Ästhetik entsteht seitdem und hat mit der Entwicklung zum Hominiden einen rasanten Entwicklungsschub genommen.

Die ersten Hominiden lebten in Afrika. Diese frühen Vorfahren des Menschen begannen sich durch Bipedalismus also die Fähigkeit, auf zwei Beinen zu gehen – von den gemeinsamen Vorfahren zu unterscheiden. Somit ist anzunehmen, dass sich die Wahrnehmung der Umwelt verändert hat: Die Umgebung wurde mit dem aufrechten Gang weiter und mit größerer Raumtiefe wahrgenommen. Das hat in erster Linie den Vorteil, potenzielle Gefahren wie Raubtiere früher zu erkennen und Ressourcen wie Wasserquellen und Nahrungsquellen besser zu lokalisieren. Dadurch ergeben sich auch neue optische Perspektiven mit starken Fluchtachsen. Diese erweiterte Sicht hat die räumliche Wahrnehmung und das Verständnis von Perspektive gefördert. Die Fähigkeit, über größere Entfernungen zu sehen, hat unsere Wahrnehmung von Symmetrie und Proportionen beeinflusst und somit unser Empfinden von Schönheit und Hässlichkeit geprägt. Auch der Zustand von Landschaften, einschließlich der dazugehörigen Flora und Fauna, hat unseren Sinn für das, was wir als angenehm oder positiv empfinden, geformt und tut dies weiterhin. Unterschiedliche Klimazonen mit ihrer jeweils spezifischen Flora und Fauna prägen die dort lebenden Menschen und deren Vorfahren und prägen ethnische Gruppen. Die Anpassungsfähigkeit des menschlichen Körpers über Generationen hinweg an unsere Umwelt und Lebensbedingungen beeinflusst ebenfalls unser ästhetisches Empfinden. Diese Adaption an unsere Umwelt zieht Veränderungen von physischen und verhaltensbezogenen Merkmalen nach sich. Weiter prägt sie unsere soziale Struktur, unsere sexuellen Prägungen und unsere Einstellung zu Materialien und tariert unsere Rechtsnormen. Im Anthropozän spielen Materialien, die meist auf Basis von fossilen Energieträgern basieren, eine bedeutende Rolle. Wir assoziierten im 20. Jahrhundert Kunststoffe aus Erdöl mit Eigenschaften wie Modernität, Praktikabilität oder Fortschritt. Durch den Abbau von Rohstoffen verändern wir ökologische Systeme so stark, dass sie

nicht mehr in einem ökologischen Kreislauf aktiv sind. Kunststoffe galten in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts als modern und ermöglichten sowohl technische als auch logistische Lösungen, weiterhin war dieses Jahrhundert stark durch den Glauben an Technik und Chemie geprägt. Alles schien erreichbar, sogar der Mond. Dieser rasante Anstieg der Lebensqualität in der westlichen Welt war ein Trugschluss, der auf endlichen Ressourcen basiert. Die Auswirkungen auf Umwelt und Organismen werden uns jedoch erst zu Beginn des 21. Jahrhunderts wirklich bewusst. Fakt ist, dass uns die langfristigen negativen Auswirkungen von Kunststoffen, der Umgang mit fossilen Energieträgern und unser Konsumverhalten, nicht ausreichend bewusst sind und wir den Umgang damit nicht im Griff haben. Das Anthropozän ist eine Ära, aus der wir so schnell wie möglich herausfinden müssen. Kreislaufwirtschaft wird eine Bedingung sein, neue Materialien werden wir entwickeln müssen und traditionelle, natürliche Rohstoffe wiederentdecken. Der Verlust von Wissen über die traditionellen Verarbeitung natürlicher Rohstoffe ist ein weiterer Fakt, der großen Einfluss hat. Wir müssen uns wieder als Teil der Natur verstehen. Materialdesign kann hier eine Schlüsselrolle spielen. Aber das ist nur möglich mit einem gesellschaftlichen Veränderungsprozess. Das Prinzip „preiswert“ funktioniert dann nicht mehr. Die Gesellschaft benötigt andere Prädikate wie; Verantwortungsbewusstsein gegenüber der Umwelt, Respekt vor ökologischen Grenzen und Gerechtigkeit über Generationen hinweg, an denen wir uns ausrichten. Ich bin überzeugt, dass wir einen Staat benötigen, der reguliert und leitet und Anreize schafft, um nicht die billigste Lösung zu fördern, sondern die verträglichste, eine Lösung, die zu 100 Prozent in einem Materialkreislauf aufgeht. Rund um den Globus bauen wir hochenergetische Stoffe wie Erdöl und Kohle ab. Diese müssen nicht produziert werden, deshalb sind sie so preiswert und ein riesiges Geschäft für wenige. Wir brauchen globale Absprachen der Regierungen ein weltweites Netz der Wissenschaft und freie Patente, die für alle nutzbar sind.

Kapitel 22: [Fertig werden]

Ein Projekt zu beenden fällt oft schwer. Noch schwerer ist das Beenden von freien Projekten ohne Deadline oder Präsentationsdatum. Wie bei Interim Objects oder einem Bild oder einem Song. Gerade bei Musik sind die Möglichkeiten der Postproduktion so wahnsinnig vielschichtig und die unendlichen Optionen rauben dir viel Zeit. Hier hat sich die Arbeitsweise bewährt, Arbeitsschritte wie das Produzieren oder den Mix an Spezialisten abzugeben. Bei der Produktion eines Popsongs können Deadlines oder begrenzte Budgets hilfreich sein. Falls der Mixer nur für eine Stunde bezahlt werden kann, muss das kein Nachteil sein. Eventuell ist es eine Befreiung, diesen Arbeitsschritt endlich beendet zu haben. Und du gewinnst durch andere einen neuen Blick, auf dein Werk. Bei einem Möbelstück können es die Produktionskosten sein, die Grenzen setzen. Oder es sind die benötigten Kleinteile, die zusätzliche Kosten verursachen und reduziert werden müssen, und uns so zwingen, einfachere Lösungen zu finden oder die Entwicklung mit dem vorhandenen Ergebnis zu beenden. Also können Rahmenbedingungen, die unsere Möglichkeiten begrenzen, zielführend sein. Diese Begrenzungen als Mittel ist situationsbedingt einzusetzen gerade bei Unsicherheit am Ende von Projekten. Ergebnisse zu zeigen gehört zur Endphase dazu. Du hinterfragst deine Arbeit und dein Ergebnis. Lass deine Ergebnisse durch die Augen der anderen, Freunde oder Geschäftspartner interpretieren. Erlebe dein Werk neu durch die Analyse Dritter. Aber stelle dich und dein Werk nicht infrage. Neue Erkenntnisse nimm bitte in dein nächstes Projekt mit. Falls du durch das Gespräch mit anderen Zweifel bekommst, gibt dir Zeit und Abstand zu deinem Werk es wird sich später wieder als richtig herausstellen und dir somit Selbstwert schenken. Jedes Projekt hat seine Zeit. Das Wohlfühlen mit unserem Werk ist eminent wichtig. Denn wenn du wirklich etwas Innovatives geschaffen hast, erhältst du zwangsläufig auch negative Kritik. Wenn es allen gefällt, hast du ein bedeutungsloses Massenprodukt geschaffen. Ich liebe den Maler Francis Bacon. So viel Hässlichkeit, so viel Ablehnung, so viel meisterhafte Kunst. Seine Bilder sind heute immer noch provokativ wie zu ihrer Entstehung. Themen wie Gewalt, Zerstörung und Verfall beschreibt er mit verkrüppelten Skeletten, Fleischbergen und Kadavern. Das findet nicht jeder gut und stößt beim Publikum natürlich auch auf Ablehnung. Weiter ist es wichtig, deinem aktuellen Werk nicht

eine totale Wichtigkeit für dein Profil zu geben. Wir neigen dazu, uns zu stark über unser aktuelles Projekt zu definieren. Wir haben über den Schaffensprozess alles gegeben, vielleicht unser Privatleben vernachlässigt, Grundbedürfnisse ignoriert und sind verschmolzen mit unserem Projekt. Das Ego zurückzunehmen, hilft dir, dein Ergebnis zu erreichen. Dein aktuelles Werk wird mit sehr großer Wahrscheinlichkeit nicht das Werk sein, das dich für immer definiert, auch wenn es dir aktuell so vorkommt. Dieser Gedanke ist eine Falle und lässt dich nach Perfektion streben. Es gibt keine Perfektion, deshalb spare dir die Energie. Verschwende auch keinen Gedanken an das, was die Zukunft bringt. Die Zukunft bringt, was sie bringt. Du musst dich im Jetzt richtig fühlen, das ist deine Aufgabe. Sei dankbar für deine Situation, in der du Dinge, die nicht existenziell sind, erschaffen darfst. Sieh diese Freiheit als Geschenk und begegne ihr mit Demut.





*Dem Unwirklichen einen Ausdruck zu verleihen,
ist eine totale Aufgabe.*

WULF MOHRMANN

INTERIM OBJECTS
© 2026 WULF MOHRMANN

IDEE & REDAKTION: WULF MOHRMANN
TEXT: WULF MOHRMANN
GESTALTUNG: WULF MOHRMANN
FOTOS: GORDON ADLER, DANIELA LASKE, MIKA GARAU,
OLIVER SCHARFBIER, WULF MOHRMANN

DIE RECHTE AN DEN TEXTEN LIEGT BEIM AUTOR
AUFLAGE: I. AUFLAGE, 3 STÜCK

Wulf Mohrmann ist Designer, Lehrer und Musiker. Nach seiner Ausbildung zum Tischler studierte er Industriedesign in Deutschland und Belgien. Die Verbindung von handwerklicher Praxis und gestalterischer Ausbildung prägt sein Verständnis für Materialien, Konstruktion und handwerkliche Prozesse.

Seit 2005 arbeitet Mohrmann in den Bereichen Möbelentwicklung, Interior Design, Raumplanung und Beratung. Er versteht Möbel als funktionale Werkzeuge, die Räume einen Charakter verleihen.

Seit 2011 entwickelt Mohrmann seine eigene Kreativitätstechnik „Interim Objects“. In diesem Prozess experimentiert er mit Materialien und ihren physischen Eigenschaften, um neue und unerwartete Objekte zu entwickeln.

Inspiration findet Mohrmann in der Architektur, Haute Couture und im Produktdesign.



Wulf Mohrmann

