

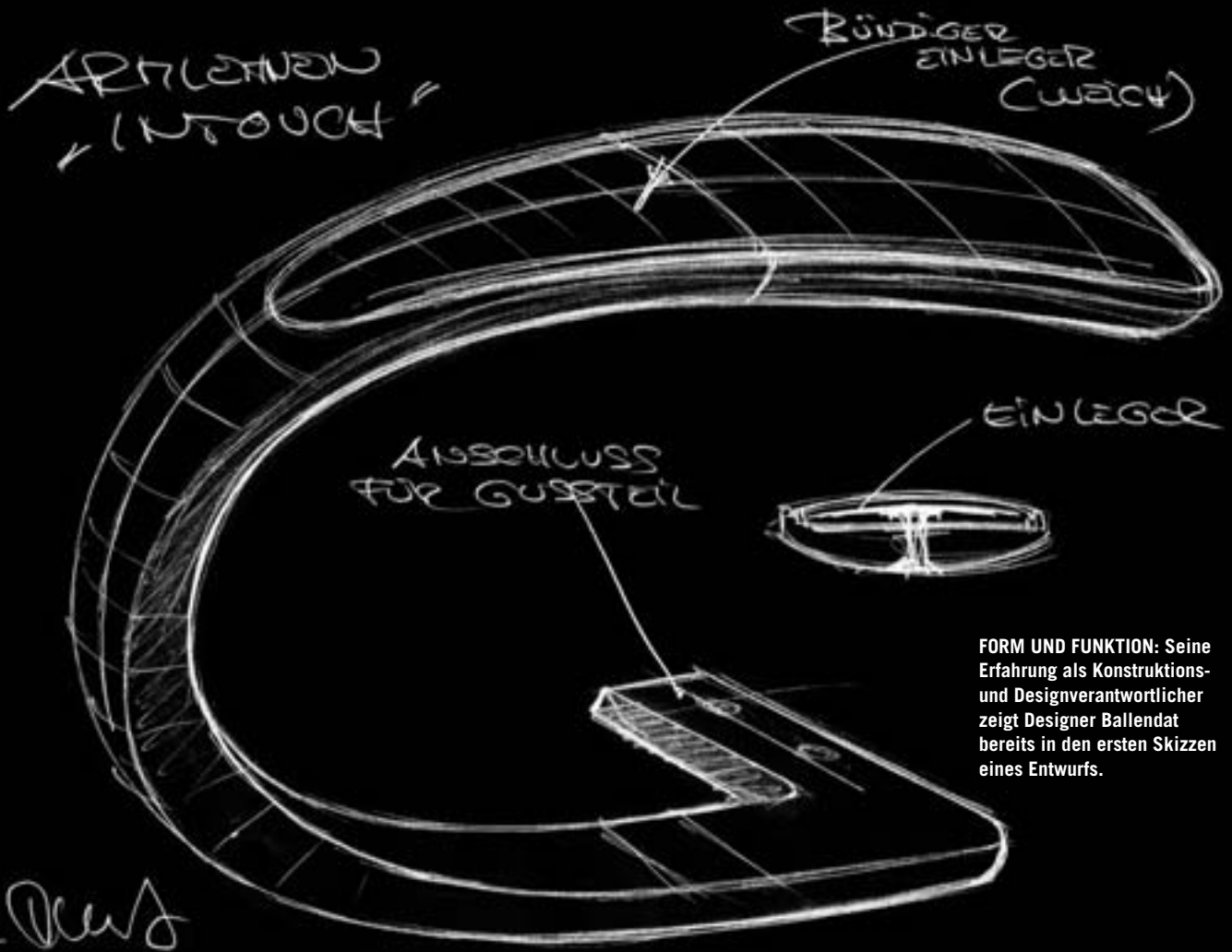
Details inklusive

Am Anfang stehen die Skizzen: Der Entwicklungsprozess eines Möbelstücks beginnt meist auf einem Zeichenblock. Weniger häufig werden dort jedoch technische Details und formale Verläufe festgehalten. Anders bei Martin Ballendat. Der Industriedesigner schwört bei seiner Arbeit auf den Zeichenstift.

INTOUCH –
BASIS GEOMETRIE

Fein geschwungene Linien, ein klares, pragmatisches Design, markant gebogene Armlehnen: Die Form des Bürostuhls erinnert an organische Formen und ist dabei so dezent, dass sie sich spielend in alle Büroumgebungen einfügen kann. Die Rede ist von dem Modell „InTouch“ aus dem Hause Dauphin. Entworfen hat dies Produktdesigner Martin Ballendat: entstanden aus einer zunächst vagen Idee, die auf dem Skizzenblock des Designers Schritt für Schritt an Form gewann – bis hin zu kleinen, aber feinen Details.

Die Ideen für Ballendats Entwürfe nehmen überall Gestalt an – ob unterwegs im



FORM UND FUNKTION: Seine Erfahrung als Konstruktions- und Designverantwortlicher zeigt Designer Ballendat bereits in den ersten Skizzen eines Entwurfs.

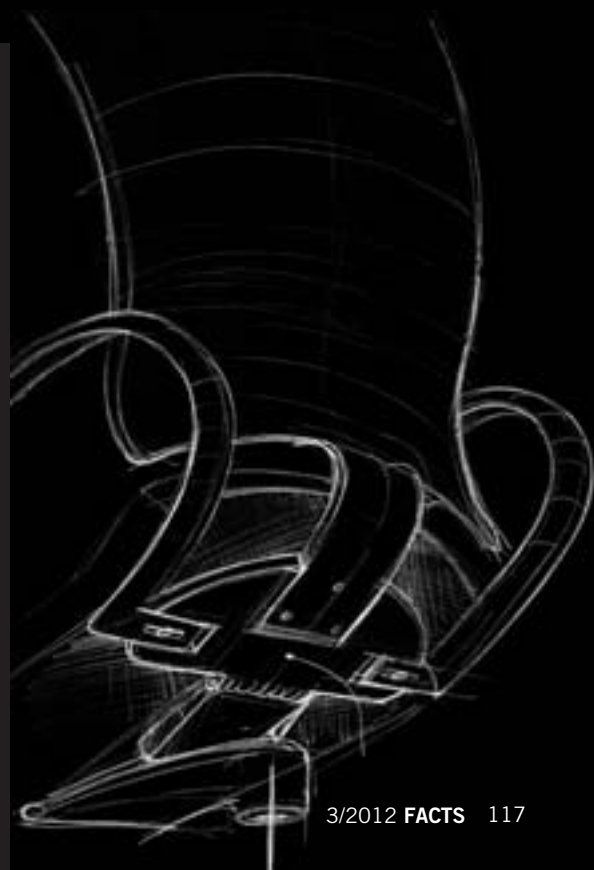
Flugzeug oder in der Bahn, während Wartezeiten, in Besprechungen, der Skizzenblock ist immer dabei. Ballendat skizziert stets per Hand, verändert und verbessert seine Ideen, „und dies eigentlich unentwegt, es ist fast wie eine Manie“, verrät der Designer. „Der Prozess von der ersten Idee bis zum fertigen Produkt ist langwierig und von vielen Veränderungen gekennzeichnet. Und es ist aufgrund der vielfältigen Anforderungen unvermeidlich, dass sich meine Produkte später durchaus von der ersten Skizze unterscheiden; bedeutend ist für mich jedoch, dass meine Kernidee erhalten bleibt.“

VIEL MEHR ALS VAGE IDEEN

Schon die ersten Entwürfe sind viel mehr als das Festhalten vager Ideen – Teile der Konstruktion und der integrier-

ten Technik sind bereits Bestandteil der Skizzen, ebenso wie die Form der Einzelteile. Die detailreichen Konzepte nehmen viel von dem späteren Produkt bereits vorweg. Geschuldet ist dies nicht zuletzt der tiefen Kenntnis des Designers, was die Möglichkeiten verschiedener Materialien, die technischen Details und die Funktionalitäten von Mechaniken angeht, die Ballendat während seiner langjährigen Tätigkeit als festangestellter Konstruktions- und Designverantwortlicher erworben hat. Hier war er für die gesamte Produktentwicklung bis hin zur Serienreife eines namhaften Objektmöbelherstellers zuständig.

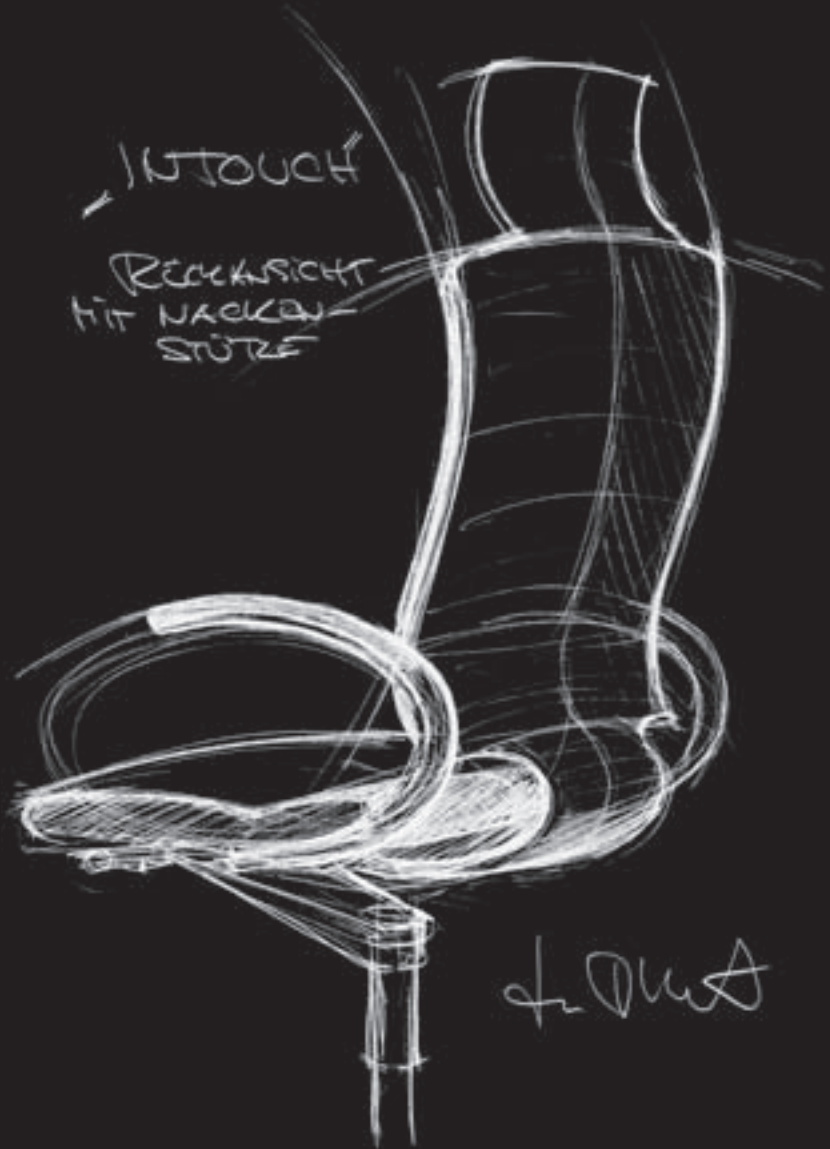
Anhand der Skizzen fertigt Ballendat in Zusammenarbeit mit seinem Team die ersten Prototypen. Der gesamte Produktionsprozess ist dabei – im Wortsinne – Arbeit „aus einer Hand“: In seinen >



› Büros in Braunau, in dem Ideen, Entwürfe und CAD-Rendings entstehen, und im benachbarten Simbach am Inn, das sich auf Modellbau, Konstruktion und Engineering spezialisiert hat, ist das Team von Ballendat-Design im ständigen Dialog mit seinem Chef. „Wir verfeinern das Modell bis ins kleinste Detail – so lange, bis Design und Funktion übereinstimmen“, sagt Ballendat. Bei der Gestaltung des „InTouch“ gehört dazu zum Beispiel die Rückenlehne: Ihre organisch anmutende Form und das elastische Material schmiegen sich dem Körper an, während die als „Syncro-Dynamik“ bezeichnete Mechanik die ergonomische Bewegung steuert. Eine zusätzliche Besonderheit des InTouch ist die sich automatisch an jede Sitzposition anpassende bewegliche Beckenstütze.

Kennzeichnend für Ballendats Entwürfe ist neben den charakteristischen organischen Formen und der feinen Linienführung nicht zuletzt ihre Machbarkeit. Technische Details formt der Designer bis in die kleinsten Züge aus, die Verbindung der typischen Formen mit einer hohen Funktionalität lässt sich bereits in den ersten Skizzen erahnen. Womöglich ist auch dies ein Grund, warum Ballendats Entwürfe in den Portfolios der großen Hersteller von Büro- und Objekt- sowie von Wohnmöbeln nicht mehr wegzudenken sind.

Nadia Hamdan ■



DAS ERGEBNIS: Die Konstruktionsskizzen zeigten bereits Details des fertigen Produkts, wie die Wölbung der Rückenlehne und die gebogenen Armlehnen.

PEU À PEU: Wie Design und Mechanik später harmonieren, zeigt sich bereits in den ersten Entwürfen.

