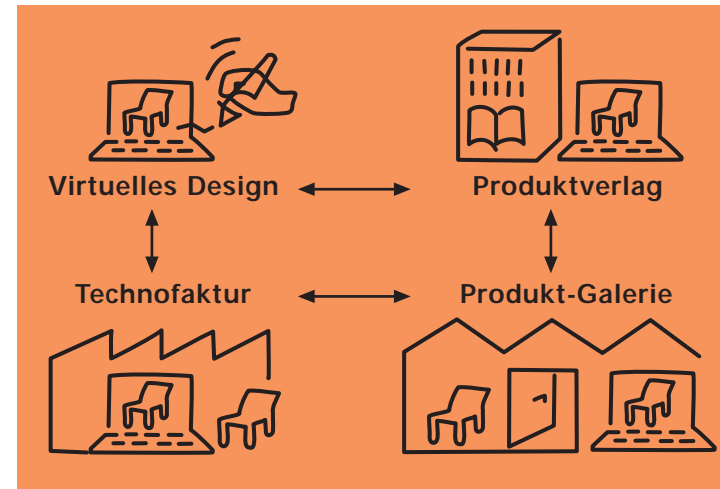




Vision des virtuellen Möbelbaus

Die Vision des virtuellen Möbelbaus wurde am C...Labor an der Hochschule für Gestaltung Offenbach auf der Basis des → **Modells der virtuellen Produktion** entwickelt. In Seminaren und Projekten wurde das wirtschaftswissenschaftliche Modell der virtuellen Produktion von Professoren und Studierenden auf den Bereich des Möbelbaus übertragen und an dessen Eigenarten angepaßt. Die Vision des virtuellen Möbelbaus basiert auf den vier Grundpfeilern:



→ **Virtuelles Design**

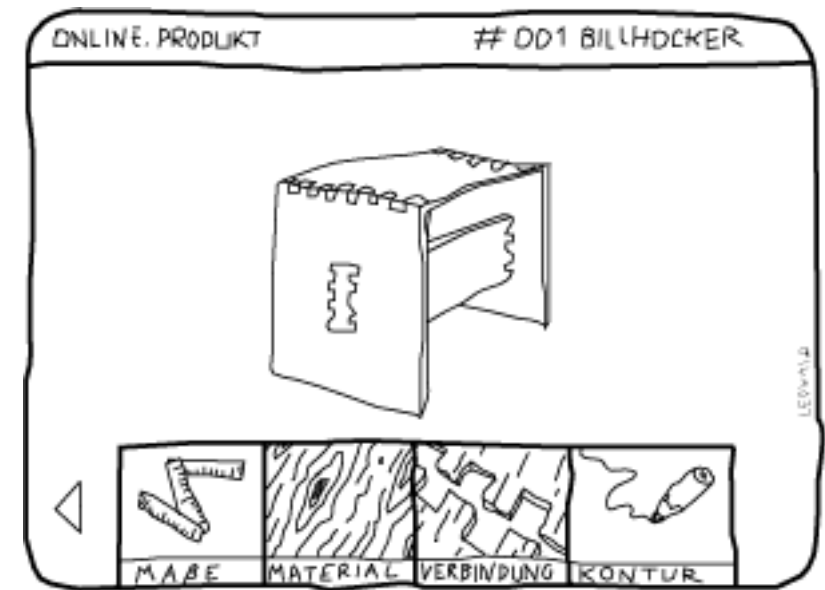
→ **Produktverlag**

→ **Technofaktur**

→ **Produkt-Galerie**

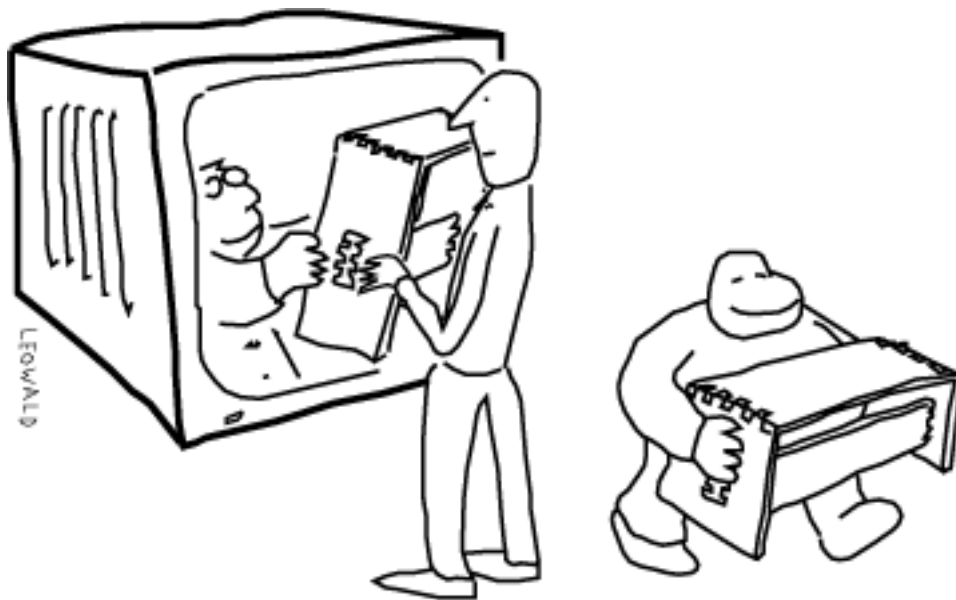
Vision des virtuellen Möbelbaus

- **Virtuelles Design** Industriedesign behindert die nachindustrielle Produktion. Logisch: denn Produkte, die für eine industrielle (oder klassisch handwerkliche) Fertigung entworfen sind, lassen sich entweder gar nicht oder nicht optimal mit CNC-Technologie herstellen. Wenn ein Entwurf nur teilweise mit der neuen Technologie herzustellen ist, eignet er sich nicht für das Modell der virtuellen Produktion. Dann lassen sich die Fertigungsdaten nicht mehr restlos per Internet übertragen, Varianten können nicht mehr allein über die parametergesteuerte Software erzeugt werden u.ä.m.. Gesucht ist also ein Design, das sich von Anfang an auf die neue Produktionstechnologie einstellt. Dieses „virtuelle Design“ muß nicht nur die Konstruktion der Produkte CNC-gerecht optimieren, sondern auch ihre Ästhetik CNC-freundlich reflektieren.



Aus „virtuellem Design“ resultieren „virtuelle Produkte“. Gemeint sind damit Datensätze, die nicht nur eine Produktidee und ihre technisch-ästhetische Ausprägung, sondern auch das Steuerprogramm der Fertigung enthalten. Während sich Industriedesign in Blaupausen und Anschauungsmustern verkörpert, ist beim Virtuellen Design der Modellbau schon identisch mit der Produktion.

Vision des virtuellen Möbelbaus



- **Produktverlag** Theoretisch kann jeder Designer seinen Entwurf über eine eigene „Homepage“ vertreiben. Daraus ergeben sich jedoch erhebliche Probleme: Wie lassen sich z.B. die Produkte im „Cyber-Space“ auffinden und was ist, wenn ein Entwurf nicht funktioniert, d.h. wenn der Hersteller damit nur sein Material verschwendet? Vieles spricht daher für eine Sammelstelle mit Qualitätsfilter: den Produktverlag.

Während Industrie-Design einen Fabrikanten braucht, wendet sich das „virtuelle Design“ an einen Produktverlag. „Virtuelle Produkte“ werden somit, wie Print- und andere Medien, in einer für das Design bisher unüblichen Weise „verlegt“ - es sei denn, wir erinnern uns z.B. an die Rolle der Musterbücher in der handwerklichen Produktion des 18. Jahrhunderts.



s 4



Vision des virtuellen Möbelbaus



- **Technofaktur** Betriebe, die das „virtuelle Produkt“ materialisieren, die z.B. virtuelle Möbel mit computergesteuerter Technik in reale Möbel verwandeln, sind leicht vorstellbar. Es sind mittelständische Unternehmen, die mit neuester Technologie, aber nach dem alten Muster des Handwerks oder der Manufaktur arbeiten: „Technofakturen“. Zur ihrer Entwicklung gilt es an vorhandene Betriebsstrukturen anzuknüpfen. Und weil diese Betriebe überwiegend materialspezifisch gegliedert sind, muß sich das „virtuelle Design“ in erster Näherung z.B. auf holzgefertigte Möbel konzentrieren.



Vision des virtuellen Möbelbaus

Hier sind die Bedingungen insofern besonders günstig, als viele Tischlereien bereits über CNC-gesteuerte Bearbeitungszentren verfügen und damit gewissermaßen schon heute unter den Begriff des „elektronischen Handwerks“ fallen. Diese Tischlereien könnten im Prinzip „virtuelles Design“ aus dem Internet herunterladen und auf Bestellung in maßgeschneiderter Ausführung herstellen - zum Preis vergleichbarer Industrieprodukte.

Die Perspektive der Technofaktur geht jedoch weiter. In Zukunft steht eher die Beherrschung der CAD/ CAM Technologie im Vordergrund als die Verwendung eines bestimmten Materials. Zudem wird die Bearbeitung unterschiedlicher Materialien auch die Möglichkeiten des „virtuellen Designs“ noch einmal vervielfältigen - so könnte das „elektronische Handwerk“ schließlich mehr Produkte auf der Festplatte speichern, als IKEA im Regal.

Vision des virtuellen Möbelbaus

- **Produkt-Galerie** Strenggenommen erübrigt sich im Modell der virtuellen Produktion der Zwischenhandel. Das gilt im Fall des virtuellen Möbelbaus aber nur zum Teil. Stühle, Tische oder Schränke, will der Kunde vor dem Kauf zumeist anfassen und ausprobieren. Wenn es jedoch zum System der virtuellen Produktion gehört, daß die Gegenstände erst auf Bestellung produziert werden, dann kann es sich hierbei nur Muster, Beispiele, Materialproben, Farbkarten usw. handeln. Das heißt: Kaufgrundlage ist nicht das bereits hergestellte Produkt, sondern die Information über das noch zu produzierende Design.

Dem entspricht die Produktgalerie. Sie gleicht eher einem „Showroom“, als einem Möbelladen. Sie könnte daher z.B. in der Innenstadt eingerichtet werden, und dem Kunden eine geeignete Technofaktur vermitteln. Sie läßt sich aber auch direkt an einen Betrieb angliedern, und bietet dann alle Vorteile, die den Verkauf ab Werkstatt für den Kunden attraktiv machen. Nicht auszuschließen, daß sich verschiedene Formen des „elektronischen Handwerks“ am Ende auch noch zusammenschließen, wie die Handwerker früher, in einer Straße, oder einem Stadtteil.

