



Interview von Michael Weisser mit
Tino Kalettka
Industriedesigner

»Wenn Tino Kalettka Inspirationen sucht, dann geht er spazieren. Schaut sich an, wie die Blumen am Wegesrand wachsen, welche natürlichen Formen sie entwickeln. Beobachtet die Vögel am Himmel, sieht ihre Flügelschläge, verfolgt ihre Bewegungen. Prägt sich alles genau ein, geht zurück ins Büro – und gestaltet Sexspielzeug.« So war es in der Wochenendausgabe des Weser-Kurier vom 24.01.2016 zu lesen.

Es gibt viele Wege, kreativ zu sein, Kreativität über Inspiration zu gewinnen oder sie gezielt zu stimulieren. Die Zeitschrift »Harvard Business Manager« 1/2016 berichtet von einer Studie, die die Stuttgarter Beratung »iQudo« im Mai 2015 in San Francisco durchgeführt hat. Nur 16,3 % der Befragten sind der Meinung, dass sie ihre besten Ideen im Büro bekommen, während 30,7 % ihre Ideen beim Sport haben und 27,7 % bei Gesprächen. Bei denen, die das Büro als Ort der Einfälle beschreiben, sagten 47,7% aus, dass sie von Gesprächen mit Kollegen angeregt werden und 29,1% verweisen auf eine stimulierende Atmosphäre.

Michael Weisser (MW): Herr Kalketta, Sie arbeiten als Industriedesigner in der Firma Simoleit Industriedesign in Bremen. Kommen Ihnen die zündenden Ideen tatsächlich beim Spaziergang?

Tino Kalettka (TK): Es gibt gar nicht nur den einen Ort, an dem mir die besten Ideen kommen. Tatsächlich hilft ein Spaziergang, um den Kopf freizubekommen und andere Dinge und Formen zu sehen. Dabei kann ein aufmerksamer Spaziergang im Grünen genauso anregend sein wie das Gehen durch die Straßen. Das Büro als Raum wirkt nicht besonders kreativ, es sind oft die Dinge darin, Bücher, gefundene Gegenstände, Kram, Materialproben und der Blick aus dem Fenster.

Ein wirklich inspirierender Ort ist für mich die Dusche oder das Schwimmbad. Beim Bahnen ziehen oder beim Prasseln der Tropfen auf den Kopf kann ich wunderbar abschalten, nachdenken und Neues im Kopf erschaffen.

Komme ich an einem Punkt nicht weiter, sind Gespräche sehr hilfreich. Allein das Erklären und dadurch die eigene Handlung zu reflektieren, wirkt oft schon. Wenn es sich um Designfragen handelt, sind Gespräche mit anderen Designern am besten, um weiter zu kommen. Für ganz neue Ideen und Ansätze können ganz unterschiedliche Gesprächspartner neue Möglichkeiten aufzeigen.

Hier kommt es darauf an konkrete Probleme oder Fragestellungen zu erkennen, denn Design ist problemlösungsorientiert und schafft Produkte, die genau dort ansetzen. Dabei entstehen auch immer wieder neue Konstellationen und damit neue Problemstellungen, die auch gestaltet werden können und müssen. Nicht immer ist eine Problemlösung damit auch gleich ein Schritt nach vorn.

MW: Können Sie zurückführen, wie es bei Ihnen generell zum Interesse am kreativen Denken und Schaffen gekommen ist? Gab es besondere Anregungen und Förderungen durch Ihre Eltern, gab es anregende oder bestärkende Erfahrungen in der Schule oder im sozialen Umfeld, die Sie als Ursache sehen?

TK: Es gibt viele Faktoren, von denen ich glaube, dass sie meine Kreativität gefördert haben. Ein wichtiger Faktor waren auf jeden Fall meine Eltern. Sie waren viel mit mir in der Natur, haben mir Vorgänge und Dinge in der Natur gezeigt und erklärt und mein Interesse daran geweckt, Dinge zu hinterfragen.

Ich habe als Kind schon gern gezeichnet und gebastelt und gebaut. Modellbau an der Eisenbahnplatte mit meinem Vater hat mir immer viel Spaß gemacht und Objekte mit Lego zu bauen und eigene Welten zu schaffen war sehr inspirierend.

Der Werkunterricht in der Grundschule hat mir sicher auch viel geholfen und in der Zeit am Gymnasium habe ich, angeregt durch den Kunstunterricht, auch Kunstkurse außerhalb der Schule besucht. Meine Kunstlehrerin hat mein Interesse am Zeichnen und an der Kunst stark gefördert, durch Sie bin ich auch zum Design gekommen. Auf beiden Familienseiten meiner Eltern gibt und gab es kreative Menschen, die malen oder Musik spielen, ich habe mir immer gern die Bilder meiner Oma angesehen und wollte dann selber gern malen und zeichnen.

MW: Kreativität hat ja nicht nur mit dem Denken zu tun, sondern auch ganz wesentlich mit dem Handeln. Ideen kommen beim Machen und Ideen müssen zu ihrer Wirkung über eine Handlung umgesetzt und kommuniziert werden. Wie sehen Sie das Verhältnis von Denken und Handeln bei Ihrer Arbeit?

TK: Denken und Handeln bedingen sich im kreativen Prozess. Bevor ich handwerklich anfangen, habe ich schon über ein Problem nachgedacht und somit schon zumindest eine wache Idee.

Ich starte dann gern mit einer Idee auf Papier. Durch meine eigenen Skizzen lasse ich mich neu inspirieren und probiere Dinge im Modellbau aus um neue Linien und Formen zu fassen. Meine eigenen Bilder werden somit zum Ideengeber für die Weiterentwicklung von Ideen und Bildern.

MW: Warum haben Sie sich bei Ihrem Interesse an Gestaltung für das Design und nicht für die Kunst entschieden? Wo liegt für Sie der Unterschied zwischen diesen Arbeitsfeldern?

TK: Noch zu Schulzeiten war ich sehr kunstorientiert. Ich habe viel gemalt. Mich zog es aber dann auch mit dem Reifen des Berufswunsches in die Richtung der angewandten Kunst, des Designs. Ich wollte nicht nur malen, sondern Produkte schaffen, die einen Nutzen haben, die gefallen und eine Funktion haben. In der Kunst ist die Funktion begrenzt. Kunst hat einen Sinn, aber keine Funktion, daher gab es für mich nur die Richtung zum Design. Kunst macht mir natürlich nach wie vor Spaß und ist sehr inspirierend.

MW: Welchen Weg der Ausbildung haben Sie bis zu Ihrem aktuellen Status mit welcher Funktion in der Firma Simoleit Industriedesign genommen?

TK: Nach dem Abitur habe ich bewusst eine handwerkliche Ausbildung zum Industriemechaniker angestrebt, um technische Kenntnisse und handwerkliche Fähigkeiten in meine Arbeit als Designer einzubringen. Das war bis heute die richtige Entscheidung und hat mir oft geholfen.

Nach einer kurzen Zeit im Job als Industriemechaniker habe ich ein Industriedesignstudium in Halle an der Burg Giebichenstein aufgenommen und dort meinen Bachelor- und Masterabschluss absolviert. Bereits während der Schulzeit und dann wieder im Studium war ich bei Simoleit Industriedesign im Praktikum, konnte hier meine Bachelorarbeit schreiben und habe nach dem Studium als freier Designer dort angefangen. Daraus hat sich ein sehr gutes Verhältnis zu Herrn Simoleit entwickelt, das bis heute anhält. Mit der Pension von Herrn Simoleit hatte ich die Chance, das Designbüro zu übernehmen und bin nun Inhaber des Designbüros Simoleit Industriedesign.

MW: Wie sieht Ihr aktuelles Aufgabenfeld aus?

TK: Als Inhaber liegt nun meine Hauptaufgabe in der Unternehmensleitung. Dazu gehören administrative Aufgaben und Akquisition. Ich lege die Ausrichtung des Designbüros fest, entwerfe und entwickle neue Ideen und Produkte. Außerdem leite ich den gesamten Designprozess von der Skizze bis zum Modellbau.

MW: Gibt es im Verlauf Ihres Arbeitsprozesses von der Aufgabenstellung über die Ideenfindung, die Ausführung, die Präsentation vor dem Industriekunden, dessen Akzeptanz und Umsetzung bis hin zur Wirkung auf dem Markt als erfolgreiches Produkt eine Phase, die Sie besonders »bewegt«? Oder sind alle Schritte in gleicher Weise interessant und emotional für Sie besetzt?

TK: Es sind nicht alle Schritte in gleicher Weise interessant. Am meisten Spaß macht mir noch immer der Entwurfsprozess und die handwerkliche Arbeit, Skizzieren und der Modellbau. Das Präsentieren beim Kunden ist meistens sehr spannend und »bewegend«. Reaktionen können so unterschiedlich sein und es ist immer eine Herausforderung, den Kunden mit der Leidenschaft am Design mitzureißen und zu begeistern.

MW: Wie sieht Ihre Vision von einem »Traumauftrag« aus? Welches Gestaltungsproblem möchten Sie am liebsten lösen? Welcher Kunde oder welches Objektthema fasziniert Sie am meisten?

TK: Ein Traum ist es an einer zukunftsweisenden und innovativen Idee mitzuwirken, die nicht daraus entsteht, Profit zu machen, sondern durch ihre Genialität überzeugt. Technische Produkte finde ich sehr spannend. Die Herausforderung liegt hier in der einfachen Darstellung komplexer Strukturen. Ich denke, in Zukunft kommen auf mich als Designer noch ganz andere konzeptionelle und interdisziplinäre Aufgaben zu. Ich denke hierbei an Bionik, Digitalisierung der Gesellschaft und Umweltveränderungen.

MW: Spüren Sie einen tiefer liegend gestalterischen Drang (z. B. als ungebrochenen Ausdruck ihres Ichs) in sich oder ist Ihre Arbeit einfach gesehen ein spannender Beruf, der Spaß macht?

TK: Ich muss eigentlich immer kreativ sein. Es ist mehr als ein Beruf. Ich gehe abends nach Hause und denke immer noch über das Gestalten nach. Wenn ich herumsitze, dann scribble ich, am Strand zeichne ich in den Sand, ich ordne Objekte zu Strukturen an oder schnitze Gesichter in Orangenschalen. Es gibt immer etwas zu gestalten. Sinn muss es nicht immer haben, aber Spaß machen!

MW: Der Autor des Buches »Be Excellent at Anything«, Tony Schwartz, schrieb in seinem Beitrag »Wie Kreativität funktioniert« im Harvard Business Manager 11/2011: »Schon als Kind wollte ich etwas Kreatives tun, um mich von anderen zu unterscheiden.« Können Sie diese Aussage bestätigen oder sehen Sie andere Ursachen im Interesse, sich schöpferisch-gestaltend auszudrücken?

TK: Die Aussage kann ich so nicht bestätigen. Ich wollte mich nie von anderen absetzen oder unterscheiden. Im kreativen Prozess geht es in erster Linie darum, mich auszudrücken und Ideen greifbar und sichtbar zu machen. Nur wenn ich von der Idee überzeugt bin und Spaß daran habe, erziele ich auch gute Ergebnisse und gutes Design. Das sehen dann auch andere. Ich glaube, eine andere Ursache könnte mein Drang nach Struktur und Ordnung sein. Der kreative Prozess und das Sichtbarmachen durch Bilder und Formen helfen mir, Gedankenwirrwarr zu kanalisieren. Eine weitere treibende Kraft ist, Produkte zu schaffen, die Spaß machen, die mitreißen und ein Lächeln bei meinen Mitmenschen erzeugt. Gute Produkte können glücklich machen!

Literatur & Quellen

Weser-Kurier, Vom Sextoy bis zur Stangenpresse, 24.01.2016. www.weser-kurier.de/bremen/bremen-politik-wirtschaft_artikel,-Vom-Sextoy-bis-zur-Stangenpresse-_arid,1297725.html
Simoleit Industriedesign, WebSite. www.simoleit-design.de

*

Dieser Beitrag ist erschienen in:

Michael Weisser (Hrsg), „neugierig:denken! Interviews und Dialoge zum künstlerisch-kreativen und non-linearen Denken mit 44 Persönlichkeiten aus Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik.“

Erschienen als QR-HybridBuch bei Die|QR|Edition, Murnau am Staffelsee, 8/2016.

210 × 210 mm, 65 Abbildungen, 384 Seiten, Direktbezug: michael@haitel.de

Softcover: ISBN 978 3 95765 070 2 - EUR 27,90 (DE)

Hardcover (limitierte Auflage): ISBN 978 3 95765 071 9 - EUR 39,90 (DE)