

Q&A BIG-GAME, Designer der CASTOR- Kollektion und des neuen PROP-Regalsystems



BIG-GAMERs, Ihr habt bereits eine Reihe von Produkten für Karimoku New Standard entworfen. Wie passt das neue PROP-Regal, das auf dem Salone del Mobile präsentiert wird, dazu? Harmoniert es mit den anderen Produkten, die Ihr für die Marke entworfen habt?

BIG-GAME: Karimoku New Standard vereint Handwerkskunst und Technologie auf einzigartige Weise, ihr Verständnis für Holz ist sehr fortschrittlich. Wir haben in den letzten Jahren einige Möbelstücke für die Marke entworfen, daher haben wir nach und nach ein Verständnis für ihre besondere Fähigkeiten und Herangehensweisen gewinnen können. Die CASTOR-Familie, zum Beispiel, hat mit einem einfachen Hocker begonnen und ist dann zu einer großen Möbel-Familie herangewachsen, die Sofas, Tische und Sessel umfasst – Möbelstücke also, die aufwendiger produziert werden müssen.

Wie würdet Ihr das neue Regalsystem PROP

beschreiben? Was ist das Besondere an dem neuen Regalsystem?

BIG-GAME: Der Entwurf des PROP-Regals basiert auf den starken L-förmigen Seitenmodulen, die dem Regal eine besonders hohe Stabilität verschaffen, während die Bestandteile insgesamt reduziert werden konnten. Das Regalsystem hat eine prägnante, charakteristische Erscheinung, es sieht gleichzeitig robust und unkompliziert aus, da es keine zusätzlichen Querstreben zur Stabilisierung benötigt. Es sieht sowohl von vorne als auch von hinten gut aus, somit funktioniert es auch in der Mitte eines Raumes hervorragend. Optional verfügt es über Schiebetüren, was es zu einem perfekten Aufbewahrungsmöbel im Wohnzimmer, Flur und Büro macht.

Worin seht Ihr die Herausforderung, ein Regal zu entwerfen? Ist es ein besonders schwieriges Möbelstück?

BIG-GAME: Ein Regalsystem ist eine sehr gute Design-Herausforderung, weil es verschiedene Kriterien erfüllen muss: es sollte gleichzeitig stabil, zurückhaltend und wohl-proportioniert sein. Ein Regal ist nicht nur dafür da, um die Aufbewahrungsfläche in einem Interieur zu vergrößern, sondern auch um seine Lieblingsobjekte schön zu präsentieren.

In welchem Interieur sieht Ihr das Regal?

BIG-GAME: PROP ist sowohl für Privathäuser wie auch Büros geeignet, die Wert auf die Funktionalität eines effizienten Regalsystems und die Wärme eines hochwertigen Holzmöbels legen.

Wie passt Eure Design-Sprache zu der von Karimoku New Standard?

BIG-GAME: Die Schnittstelle zwischen unserem Design und Karimoku New Standards Ästhetik liegt vermutlich in der gemeinsamen Wertschätzung von Funktionalität kombiniert mit einer simplen geometrischen Design-Sprache – mit einer Prise Optimismus. Unser Ziel ist es, Objekte zu entwerfen, die den Alltag verschönern und Karimoku New Standard ist ein großartiger Partner in dieser Hinsicht.

Ihr habt ebenfalls die Castor-Kollektion für die Marke entworfen. Wie würdet Ihr die wesentlichen Merkmale beschreiben?

BIG-GAME: CASTOR ist eine umfassende Möbelkollektion, entworfen für die japanische Marke Karimoku New Standard.

Jedes Produkt der Kollektion ist aus japanischer Eiche gefertigt, die aus Bäumen mit geringem Durchmesser gewonnen wurden. Diese sind früher meist ungenutzt geblieben und lediglich als Lieferant für Papierzellstoff dienten.

Die Ergonomie des CASTOR-Stuhls ist von klassischen Stühlen aus traditionellen Schweizer Cafés abgeleitet. Das macht ihn zu einem leichten, kompakten und bequemen Stuhl. Der

niedrige Stuhl bietet eine breite Sitzfläche und Rückenlehne, was ihn zu einem vielseitigen Lounge Chair macht. Das Regal und die Bank beziehen sich auf die traditionelle japanische Möbel-Typologie. Die Tische sind kompakt, da wir wollten, dass sie in verschiedenste Interieurs, sowie Cafés und Restaurants passen. Karimokus Tradition entstammt einem tiefen Verständnis für Handwerkskunst, verbunden mit innovativen Technologien, um Möbel zu fertigen, die den höchsten Ansprüchen an Qualität und Nachhaltigkeit gerecht werden. Die Philosophie der Marke ist: ein Möbelstück sollte genauso langlebig sein, wie der Baum, aus dem es gefertigt wurde. Damit können wir uns gut identifizieren.

Wie würdet Ihr Euch als Designer beschreiben? Wie arbeitet Ihr?

Unser Studio befindet sich in Lausanne, in der Schweiz und wurde von Augustin Scott de Martinville, Grégoire Jeanmonod und Elric Petit gegründet. Unser Team umfasst mittlerweile acht Leute und unsere Arbeit basiert auf Diskussion und Austausch. Wir würden unser Design als einfach, funktional und optimistisch beschreiben. Außerdem sollte es zugänglich, charmant und vor allem anderen nützlich sein.

K KARIMOKU
NEW STANDARD