

form



Design and Ethics

Design Magazine
N° 260, Jul/Aug 2015
Established 1957

DE €16.90 AT €17.90 CHF 25.00
BE €19.50 ES €22.90 FIN €25.50
LU €19.50 ITA €19.50

4194205016907 04



Fairs: Bread and
Butter Berlin

Spheres by
Alfredo Häberli

Refugee
Design

1 Design Talks

Jörg Petruschat

Design Talks

Gespräche zu Design, Technologie, Kultur
Deutsch/German

Form und Zweck, Berlin

112 Seiten/pages, € 9,90

ISBN 978-3-935053-83-9

Ohne einführende Worte werden dem Leser von „Design Talks“ eine Auswahl der Interviews präsentiert, die Jörg Petruschat als Redakteur und Herausgeber der Zeitschrift Form und Zweck über die Jahre mit unterschiedlichen Gesprächspartnern geführt hat. Der Zusammenhang erschließt sich im Verlauf der Lektüre: Die Gespräche aus den Jahren 1987 bis 2011 kreisen alle um das Verhältnis von Design zu (jeweils neuer) Technologie und (sich verändernder) Kultur. Aufschlussreich sind dabei nicht nur die verschiedenen Perspektiven der Gesprächspartner, sondern auch der jeweils zeitliche Horizont – heute würde Holger Jahn den Einfluss von digitalen Werkzeugen im Design vielleicht ganz anders bewerten als noch 2005. Nichtsdestotrotz werden in den Interviews Entwicklungen diskutiert, die in Zukunft immer zentraler werden und „für [die daraus resultierenden komplexen] Designaufgaben neue Formen der Entwurfsarbeit gefunden und elaboriert werden [müssen]“, wie Petruschat im letzten Gespräch als Interviewpartner selbst formuliert. FP

● **Design Talks** With no explanatory introduction, readers of “Design Talks” are presented with a selection of interviews conducted over the years with various dialogue partners by Jörg Petruschat as editor and publisher of the Form und Zweck magazine. The common thread becomes clear while reading: the conversations from the years 1987 to 2011 all revolve around the relationship between design, (new) technology and (changing) culture. Not only the interviewees’ different viewpoints are interesting here, but also the specific moments in time – Holger Jahn’s assessment of the influence of digital tools on design, for example, may have changed significantly since 2005. Nevertheless, all of the interviews discuss developments that will continue to play a central role in the future and which result in “complex design tasks for which new approaches to design must be found and elaborated,” as Petruschat himself puts it in the final interview, where he is the one answering the questions. FP

2 Die moderne Stadt

Ralph Eue, Florian Wüst (Hrsg./eds.)

Die moderne Stadt

Originalfassung, Untertitel Deutsch, Englisch,
Französisch, Spanisch / original version,
subtitles German, English, French, Spanish

Absolut Medien GmbH, Fridolfing

DVD, 177 Minuten/minutes, € 14,90

ISBN 978-3-8488-4033-5

Die Zerstörung im Zweiten Weltkrieg war ein tiefer Einschnitt in der Entwicklung europäischer Städte: Neben dem Wiederaufbau alter Strukturen wurden neue Bebauungstypologien geschaffen, die die Wohnungsnot abschaffen und „Die moderne Stadt“ mit all ihren Kontroversen begründen sollten. Sechs Filme aus den Jahren 1956 bis 1965, gedreht in Schweden, Deutschland und Dänemark geben die Wahrnehmung moderner Städte aus unterschiedlichen Perspektiven und unter Verwendung verschiedener filmischer Mittel und Genres wieder. Die Dokumentation „Hinter den gleichen Fassaden“ von Peter Weiss beispielsweise lässt die Bewohner einer Vorstadtsiedlung nahe Kopenhagen über ihre Wohnsituation sprechen, in „Für einen Platz an der Sonne“ werden die Frankfurter Wohnsiedlungen Ernst Mays vorgestellt und „Die gemordete Stadt“ von Manfred Durniok verfilmt das gleichnamige Buch von Wolf Jobst Siedler, der den Verlust des Städtischen in den gleichförmigen Neubausiedlungen Berlins beklagt. Allesamt sind die Filme Zeitzeugnisse, die bereits vor 50 Jahren auf die sozialen Konsequenzen modernen Städtebaus – positiv wie negativ – hingewiesen und nichts an ihrer Relevanz für gegenwärtige Diskussionen verloren haben. FP

● **The Modern City** The destruction of Europe’s cities during the Second World War marked a turning point in their development: the reconstruction effort was flanked by the creation of new housing typologies, which not only alleviated the housing shortage but also paved the way to what is now known as “Die moderne Stadt” [The Modern City] with all its attendant controversies. The six filmic essays presented here were shot in Sweden, Germany and Denmark between 1956 and 1965. Not only do they reflect the different angles from which modern cities can be viewed, but they do so by employing a range of filmic methods and genres. In his documentary “Bag de ens facader” [Behind the Same Facades], for example, Peter Weiss lets the residents of a suburban housing estate near Copenhagen talk about their

living situation; “Für einen Platz an der Sonne” [A Place in the Sun] presents the new housing developments designed by Ernst May in Frankfurt/Main; and “Die gemordete Stadt” [The Murdered City] by Manfred Durniok is based on the book of the same name by Wolf Jobst Siedler, who laments the loss of true urbanity in Berlin’s new residential complexes. As eyewitness accounts, the films all point to the social consequences of modern urbanism – both positive and negative – and although shot half a century ago have lost none of their relevance to the contemporary urban planning discourse. FP

3 Game Design

Gundolf S. Freyermuth

Games. Game Design. Game Studies

Eine Einführung

Deutsch/German

Transcript, Bielefeld

280 Seiten/pages, € 17,99

ISBN 978-3-8376-2982-8

Digitale Spiele haben sich längst zu einem zentralen Pfeiler der Unterhaltungsindustrie entwickelt. Über Computer und Konsolen haben sie Einzug in die Freizeit einer breiten, mittlerweile fast ausgewogen männlichen und weiblichen Zielgruppe gefunden. Sie übertreffen die großen Blockbuster hinsichtlich Verbreitung und kommerziellem Erfolg und sind sowohl zu einem wichtigen Wirtschaftszweig als auch zu einer Ideenschmiede für talentierte Designer und Entwickler geworden. Inhaltlich wie ästhetisch adaptieren sie heute nicht mehr Literatur und Filme, sondern dienen ihnen ganz im Gegenteil als Vorlage. Gundolf S. Freyermuth bietet in „Games. Game Design. Game Studies“ einen umfassenden Einblick in die junge Disziplin. Von ihren Anfängen als experimentelle Spielerei an US-amerikanischen Universitäten bis zu den heutigen Mammutprojekten zeichnet er ihre Erfolgsgeschichte nach, zieht historische Vergleiche zu anderen Medien und zeigt aktuelle Forschungsfelder auf. Das Buch ist aber vor allem ein Plädoyer für die theoretische Auseinandersetzung mit der Materie, die – ähnlich wie es lange auch den Filmwissenschaften erging – nicht ernst genommen und intensiv betrieben wird, wie es ein derart kulturell, sozial, technisch, gestalterisch und wirtschaftlich relevantes Medium verdient hätte. SH

● **Game Design** Digital games have long since become a pillar of the entertainment industry. Via computers and consoles, they are now a popular pastime for a broad target group that now counts almost as many women as men. In terms of distribution and commercial success, they outdo the blockbuster movies and have become both a major business sector and brain pool for talented designers and developers. Today, rather than games drawing on literature or movies for

their content and aesthetic, the influence flows in the opposite direction. In “Games. Game Design. Game Studies,” Gundolf S. Freyermuth gives a comprehensive insight into this young discipline. From its beginnings as a bit of experimental fun at North American universities to today’s mammoth projects, he traces its success story, makes historical comparisons with other media, and points to current fields of research. The book is above all a call to engage theoretically with a subject which – as was also long the case with film studies – is not taken as seriously as merits a medium that is so culturally, socially, technically, artistically and economically relevant. SH

4 Experimentelle Gestaltung

Armin Lindauer, Betina Müller

Experimentelle Gestaltung:

Visuelle Methode und systematisches Spiel

Deutsch/German

Niggli Verlag, Zürich

424 Seiten/pages, € 49,80

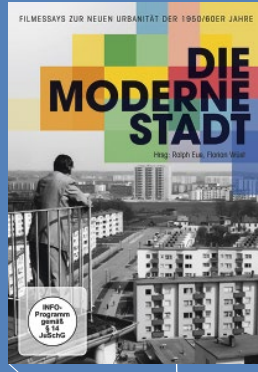
ISBN 978-3-7212-0912-9

„Variatio delectat – Abwechslung erfreut“, so beginnt das dritte Kapitel des visuellen Nachschlagewerks der beiden Gestaltungsprofessoren Betina Müller und Armin Lindauer. Doch nicht nur um die Freude an der Mannigfaltigkeit von Bildwelten ging es den Autoren, als sie zur Recherche das Archiv der Universität der Künste Berlin zu experimenteller Grafik durchforstet haben. Vor allem ging es ihnen um die Kontextualisierung von methodischen Experimenten in Kunst und Gestaltung und deren Potenzial zur stetig neuen Findung von Bildkonzepten und grafischen Aussagen. Dem steht – innerhalb der Kreativbranche – die oft klischeehafte Annahme entgegen, dass der Begriff „experimentell“ mit der Aktivität des ziellosen Herumprobierens gleichzusetzten sei. In den Kapiteln Basis, Interpretation, Variation, Relation und Sequenz werden jedoch vorhandene Gestaltungsansätze analysiert und kategorisiert. Sowohl Beispiele aus der Kunstgeschichte und dem Produktdesign, als auch aus der Werbung tragen auf unterhaltsame Weise zur Veranschaulichung bei und werden inhaltlich ebenso mit wissenschaftlichen Verfahrensweisen und Versuchsaufbauten verglichen. Das bedeutet aber nicht, dass Intuition und subjektive Verarbeitung von Emotionen innerhalb der Arbeiten außer Acht gelassen würden. CB

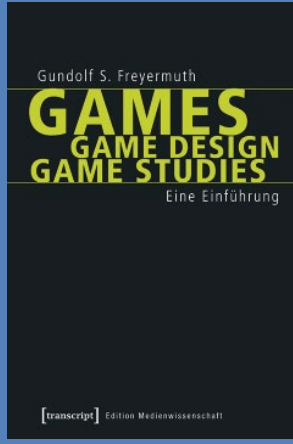
● **Experimental Design** “Variatio delectat – Diversity delights,” states the beginning of the third chapter of this visual reference work by design professors Betina Müller and Armin Lindauer. But while combing through the archives of Berlin University of the Arts the authors were not only interested in enjoying the diversity of visual worlds; their main focus was on contextualising methodological experiments in art and design and their ability



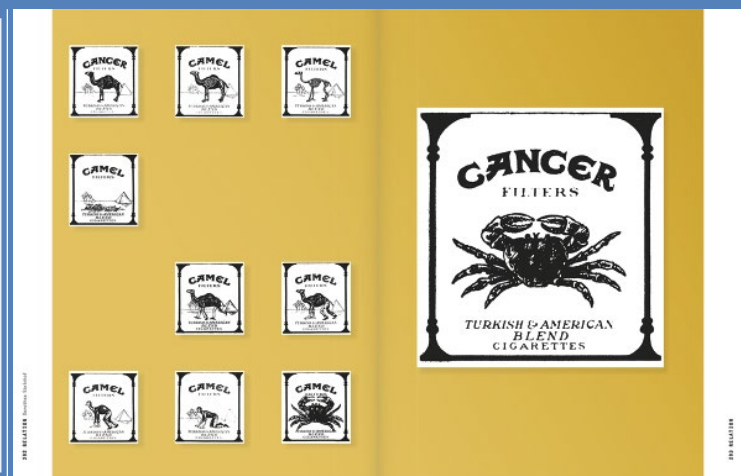
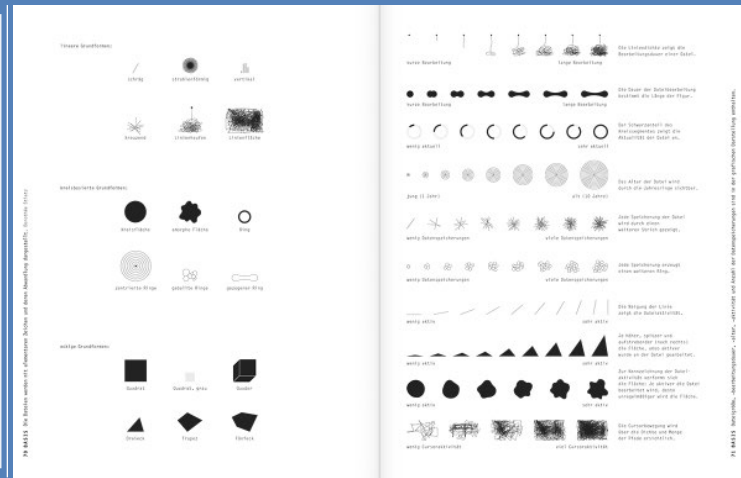
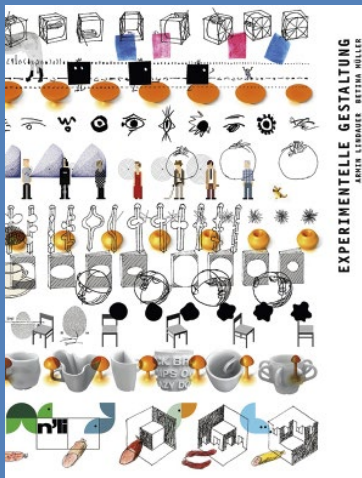
2



3



4



Florian Bräunlich, Sascha Krischock,
Philip Neues, Philotheus Nisch,
Benjamin Schmidt (Hrsg./eds.)
Projektil 2014
Englisch/English
Lucia Verlag, Weimar
98 Seiten/pages, € 10
ISBN 978-3-945301-21-0

Projektil ist eine Vortrags- und Workshopreihe, die 2007 als Studenteninitiative an der Bauhaus-Universität Weimar gegründet wurde und seither eine jährlich wiederkehrende Plattform des kreativen Austauschs mit Künstlern und Designern bietet. Das Team um Florian Bräunlich, Sascha Krischock, Philip Neues, Philotheus Nisch und Benjamin Schmidt war an der Kuratierung von „Projektil 2014“ beteiligt und hat die aus den Vorträgen und Workshops gesammelten Eindrücke in einer knapp 100-seitigen, farbenfrohen und reich bebilderten Publikation im Magazinformat festgehalten. Ganzseitige Zitate, beispielsweise „The Internet steals time, magazines offer time“ von Kai von Rabenau (Herausgeber des Mono Kultur Magazins), erstrecken sich gemeinsam mit Porträts der Vortragenden über das gesamte Heft und bieten dem Leser interessante Einblicke in die Kreativität und unterschiedlichen Arbeitsprozesse der Künstler. Ergänzt wird das Buch durch Fotos, auf denen die Ergebnisse der Workshops aus allen künstlerischen Disziplinen zu sehen sind. Projektil 2014 ist für jeden Design- und Kunstinteressierten empfehlenswert, besonders für jene, die ihr Studium in den Bereichen Grafikdesign, Fotografie oder Film und Kunst absolvieren oder absolviert haben. HD

● **Projektil 2014** Projektil is a lecture and workshop series founded by students at the Bauhaus-Universität in Weimar in 2007, offering an annual platform for creative exchanges with artists and designers. The editorial team around Florian Bräunlich, Sascha Krischock, Philip Neues, Philotheus Nisch and Benjamin Schmidt curated “Projektil 2014”, and recorded impressions gathered from the events in a colourful and richly illustrated 100-page publication in magazine format. Full-page quotations, including “The Internet steals time, magazines offer time” by Kai von Rabenau (publisher of the Mono Kultur magazine), run through the whole issue, combined with portraits of those quoted, offering the reader interesting insights into the artists’ creative and working processes. The book also includes photographs showing the results of workshops from all disciplines. Projektil 2014 is recommended for anyone interested in art and design, especially students and graduates in the fields of graphic design, photography, film and art. HD

to produce a stream of new visual concepts and graphical statements. This contrasts with the often clichéd assumption – within the creative sector – that “experimental” can be equated with an aimless process of trial and error. In chapters on Basis, Interpretation, Variation, Relation and Sequence, existing design approaches are analysed and categorised. Examples from art history, product design and advertising provide entertaining illustrations; they are also compared with scientific approaches and test set-ups, but without losing sight of intuition and the subjective processing of emotions within the works. CB

5 Van Magazin

Van Magazin
van-magazin.de
Deutsch/German

Van versteht sich als digitales Fanzine für klassische Musikkultur und ist ein Leitmedium für alle Musik- und Kulturbesessenen, mit dem Ziel, die Klassik als lebendige Subkultur zu zeigen. Vor rund einem Jahr erschien die erste Ausgabe mit 158 Seiten in Form einer Tablet-App. Nach zwei weiteren App-Ausgaben hat das vierköpfige Team um Hartmut Welscher, dem Herausgeber und Chefredakteur des Magazins, im April 2015 eine neue Web-Plattform gelauncht, auf der alle Beiträge in responsivem Design publiziert werden. Responsiv im Sinne, dass sich die Inhalte der Seite automatisch an alle Bildschirmbreiten anpassen und so das Lesen, Sehen und Hören auf allen Endgeräten – sowohl mobil, als auch auf dem Desktop und nicht mehr nur auf dem Tablet – ermöglichen. Das neue Van setzt auf multimediales Storytelling und bietet Konsumenten mit Hörbeispielen und digitalen Fußnoten, die sich durch Klicken mit einem schwarzen Hintergrund im Vollbildmodus einblenden lassen, ein unterhaltsames und gleichzeitig lehrreiches (Lese-)Erlebnis. Jeden Mittwoch erscheinen neue umfangreiche Beiträge, die in Rubriken wie Musikkultur, Kommentar, Porträt, Gedanken am Stück, Playlist und Stilkritik eingeteilt werden. Eine englischsprachige Version des Magazins ist für Ende 2015 vorgesehen. HD

● **Van Magazin** Van describes itself as a digital fanzine for classical music culture and a key medium for all music and culture lovers. Its aim is to present classical music as a vibrant subculture. A year ago, the first issue appeared with 158 pages in the form of a tablet app. In April 2015, after two more app-only issues, Van’s team of four, led by publisher and editor-in-chief Hartmut Welscher, launched a new web platform where all content is published in responsive design – responsive in the sense that page content automatically adjusts to all screen widths, allowing it to be read, seen and listened

to on all devices, both mobile and desktop-based, and not just tablets. The new Van focuses on multimedia storytelling and offers the consumer an entertaining and informative (reading) experience with audio samples and digital footnotes that can be displayed by click in full screen mode. New features appear every Wednesday, divided into sections like music culture, comment, portrait, thought pieces, playlist and style critique. An English version of the magazine is planned for late 2015. HD

6 Frame Innovation

Kees Dorst
Frame Innovation
Create New Thinking by Design
The MIT Press, Cambridge
Englisch/English
224 Seiten/pages, \$ 24,95
ISBN 978-0-262-32431-1

Die Art und Weise zu nutzen, wie Designer denken und arbeiten, um komplexe Probleme in Organisationen oder gesellschaftlichen Maßstäben zu lösen, ist unter dem Begriff „Design Thinking“ schon länger bekannt. Auf den ersten Blick scheint das Buch von Kees Dorst, Professor für Designinnovation an den Technischen Universitäten in Sydney und Eindhoven nur ein weiterer Beitrag zu diesem Ansatz zu sein, doch geht er mit der Methode der Frame Creation einen Schritt weiter: Bevor (mit kreativen Techniken) an der Lösung gearbeitet werden kann, erfordern die ersten vier von neun Stufen des Prozesses eine intensive und analytische Auseinandersetzung mit dem Problem, seinem Kontext und den Betroffenen. Dahinter steckt die Annahme, dass wirklich neue Lösungen nur dann erdacht werden können, wenn das bestehende „Framing“, die Rahmung des Problems, erkannt und aufgelöst wird, um einen neuen Zugang zu finden. Anhand von 19 verschiedenen Fallbeispielen und seinen Erkenntnissen aus 20 Jahren Forschung beschreibt Dorst die Methode gut verständlich und praxisnah, was das Buch sowohl für Designer als auch für Entscheidungsträger in Organisationen interessant macht, die die Probleme unserer Zeit besser verstehen wollen. FP

● **Frame Innovation** Making use of the way designers think and work to solve problems in organisations or society as a whole has long been known under the name “Design Thinking”. At first glance, the book by Kees Dorst, professor of design innovation at the technical universities of Sydney and Eindhoven, seems to be just another contribution to this approach. But with the method of Frame Creation, he goes one step further: before a solution can be worked on (with creative techniques), the first four of nine steps in the process call for intensive and analytical engagement with the problem, its context and those involved. This is based on the

assumption that truly new solutions can only be devised when the existing “framing” of the problem is identified and broken down in order to find a new approach. Using 19 different case studies and his experience from 20 years of research, Dorst describes the method in a way that is understandable and practical, making the book interesting both for designers and decision makers in organisations looking to improve their grasp on today’s problems. FP

7 Junges Design am Bauhaus Dessau

Jutta Stein, Katja Klaus
Junges Design am Bauhaus Dessau
Deutsch/German
Spector Books, Leipzig
144 Seiten/pages, € 9,90
ISBN 978-3-944669-84-7

Seit die Stiftung Bauhaus Dessau 1994 gegründet wurde, bildet die Erweiterung des Bildungs- und Vermittlungsprogramms für junge Architekten und Designer einen Kernbereich. Im Rahmen ihrer neu entwickelten Museumspädagogik – entsprechend dem Grundsatz „Design Thinking and Doing“ – bietet sie seither eine Reihe an Fort- und Weiterbildungen an. Die Publikation „Junges Design am Bauhaus Dessau“ aus der Taschenbuchreihe der Stiftung Bauhaus Dessau geht der praxisorientierten Bildungsarbeit für Design- und Architekturstudierende am Bauhaus am Beispiel des Kooperationsprojekts Ikea-Bauhausommer nach. Neben kurzen Texten verschiedener Autoren, die mal mehr, mal weniger Bezug auf das Bauhaus nehmen, geben ein Interview mit zwei ehemaligen Teilnehmerinnen des Programms „Designers in Residence“ gemeinsam mit einer Bildstrecke und der Auflistung aller Teilnehmer, Studioleiter, Gastkritiker und Referenten einen ersten Einblick in die pädagogische Neuorientierung des Bauhauses. MKZ

● **Young Design at the Bauhaus Dessau** Since the Bauhaus Dessau Foundation was founded in 1994, its enlarging educational programme for young architects and designers has been a core project, offering a variety of training events based on the principle of “Design Thinking and Doing” and in accordance with the newly developed museum’s educational approach. The publication “Junges Design am Bauhaus Dessau” [Young Design at the Bauhaus Dessau], part of a paperback series, examines this practice-oriented programme for architecture and design students using the example of the joint project “Ikea Bauhaus Summer”. As well as short texts by various authors dealing more or less specifically with the Bauhaus, an interview with two former participants of the “Designers in Residence” programme, a section with illustrations and a list of all participants, studio managers, guest critics and lecturers, give a basic overview of the foundation’s restructured educational activities. MKZ