

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

Editorial

Design Manche Themen beschäftigen einen ein Leben lang, aus persönlichem Interesse oder beruflicher Notwendigkeit. In den Glücksfällen des Lebens treffen Interesse und Notwendigkeit zusammen, wie für Alfredo Häberli bei seinem jüngsten Projekt für BMW (↗ S. 68). Dinge können sich aber auch im Verlauf des Lebens ändern, Themen neue Wendungen nehmen; und so bedarf es mitunter der erneuten Beschäftigung mit ihnen, auch wenn man sie längst hinter sich gelassen wähnte oder für immer eingeordnet glaubte. Zum Beispiel nehmen wir in der Redaktion trotz oder gerade angesichts digitaler Allgegenwart ein neues Interesse an analoger Technik wahr (↗ S. 72). Auch halten wir es durchaus für angemessen, das Bauhaus und einzelne seiner Protagonisten kritischer zu betrachten, als das derzeit, gerade im Hinblick auf die sich ankündigenden Feiern zum hundertsten Geburtstag, geschieht (↗ S. 90). Oftmals motivieren aber auch private Verhängnisse (↗ S. 106), durch politische Fehlentscheidungen verursachte Schicksalsschläge (↗ S. 81) oder neue (Forschungs-)Erkenntnisse (↗ S. 76 und ↗ S. 97) dringend notwendige Perspektiv- und Handlungswechsel.

Kontext Haben diese mitunter schwer fassbaren Themen etwas mit Design zu tun und wenn ja, was? Das werden wir als Form Redaktion ab und zu gefragt – und fragen uns das auch regelmäßig selbst. Wir sind der Ansicht, dass komplexe Sachverhalte entscheidend durch und mit Design, wenn auch nicht immer gelöst, so doch strukturiert und vermittelt werden können. Und wir denken, dass ein Designmagazin sich deshalb neben der Vorstellung beispielhafter Lösungen, etwa in unserem Filter-Teil (↗ S. 6), auch mit zukünftigen, potenziellen Ansätzen beschäftigen sollte. Hierzu müssen wir gewohnte Pfade verlassen und von Zeit zu Zeit das Selbstbild der Disziplin hinterfragen. Das mag manchmal anstrengend sein, ist aber erhellend und kann sehr viel Spaß machen. Mit unserem Schwerpunktthema Ethik (↗ ab S. 34) verhält es sich ähnlich: Zunächst will sich kein einfacher Zugang einstellen, respektiert man jedoch, dass ethische Dilemmata nicht gelöst werden können, eröffnen sich durchaus erquickliche Lichtblicke für das Design.

Situation Erstmals illustrieren wir den gesamten Focus mit einer einheitlichen Bildstrecke. Das scheint uns deshalb angemessen, da es uns schwer fällt, einzelne Projekte oder gar Produkte als ethisch oder unethisch zu deklarieren, ohne sie entweder für immer zu nobilitieren oder auf ewig zu verdammen. Gerade die ethischen Dilemmata erinnern uns daran, dass Festlegungen dieser Art im Grunde zweifelhaft sind. Aus diesem Grund haben wir uns für eine abstrakte Bebilderung entschieden, die aus unserer Sicht dennoch deutlich vermittelt, dass ethisches Handeln ohne das Einhalten von (Spiel-)Regeln, das Wechseln von Perspektiven sowie das Treffen von Entscheidungen nicht möglich ist.

Für die Fotos von Carolin Blöink und Ralf Erlinger, die Texte der Autoren sowie die Kooperation aller, die zum Gelingen dieser Ausgabe beigetragen haben, möchten wir uns auch auf diesem Weg sehr herzlich bedanken.

Stephan Ott, Chefredakteur

Design Some topics occupy us throughout our lives, due to personal interest or professional necessity. In lucky cases, interest and necessity coincide, as for Alfredo Häberli in his latest project for BMW (↗ p. 68). In the course of a lifetime, however, things may change, topics may take a new turn, calling for a new approach to questions one had considered over and done with or long since resolved. For example, in spite of the ubiquity of digital technology (or precisely because of it), we have been noticing a renewed interest in analogue technology (↗ p. 72). We also think it appropriate to subject the Bauhaus and some of those associated with it to a more critical appraisal than is currently usual, especially in view of the upcoming celebrations during its centenary (↗ p. 90). In other cases, urgently needed changes to ways of thinking and acting are motivated by personal fate (↗ p. 106), misfortune caused by political errors (↗ p. 81), or new (scientific) insights (↗ p. 76 and ↗ p. 97).

Context Do these sometimes recondite matters have anything to do with design, and if so, what? As the former editorial team we hear these questions from time to time – and we regularly ask them ourselves. In our opinion, complex issues can be if not always resolved then at least structured and communicated via design. We also think that besides presenting exemplary solutions, as in our Filter section (↗ p. 6), a design magazine should also deal with potential future approaches. This means departing from beaten tracks and occasionally questioning the self-image of the discipline. Although it may be demanding, such an approach can be eye-opening and highly enjoyable. The same applies to our Focus section on ethics (↗ from p. 34): the topic initially may seem inaccessible, but if one respects the fact that ethical dilemmas cannot be resolved, the discussion can shed refreshing light on questions of design.

Situation For the first time, we have illustrated the whole of our Focus section with a single series of images. We thought this appropriate as we find it difficult to declare individual projects or products ethical or unethical without either permanently ennobling or eternally damning them. Ethical dilemmas in particular remind us that fixed views of this kind are fundamentally dubious. For this reason, we chose abstract illustrations that we think clearly convey the message that ethical action is not possible without obeying the rules (of the game), taking different viewpoints into account, and making decisions.

We would like to take this opportunity to extend our thanks to Carolin Blöink and Ralf Erlinger for their photographs, to all writers for their pieces, and to everyone else whose contributions made this issue possible.

Stephan Ott, Editor-in-Chief

Magazine

[/magazine/form260](#)

Drei ausgewählte Beiträge aus dem Heft mit zusätzlichem Bildmaterial.

Three selected articles from the magazine with additional visuals.

[/magazine/form260/linklist](#)

Hier finden Sie alle Links dieser Ausgabe.

Here you will find all links for this issue.



[/dossiers](#)

Weitere Inhalte finden Sie online in form Dossiers.

You can find further content online at form Dossiers.

➤ Karabiner/Carabiner

➤ Plattenspieler/Turntables

➤ Research

➤ Fairs

➤ Refugee Design / Eine Welt für sich

www.

Events

form wird auf dem Rundgang der Universität der Künste Berlin (17. – 19. Juli 2015) mit einem Stand vertreten sein.

Besuchen Sie uns außerdem auf der Beijing International Book Fair (26. – 30. August 2015).

form will be present during the Rundgang at Berlin University of the Arts (17 – 19 July 2015). Also visit us at Beijing International Book Fair (26 – 30 August 2015).

Shop

[/shop](#)

form Edition #2

Unsere zweite Edition, eine Fotografie von Gerhardt Kellermann, ist ab 1. Juli 2015 in unserem Shop erhältlich.

Our second edition, a photography by Gerhardt Kellermann, is available in our shop from 1 July 2015.

8 Mannequins

Window Mannequins

Genesis Display

Hans Boodt Mannequins

Bonaveri

12 Karabiner/Carabiner

Revolver

fifty:fifty

Crag Slide Lock

Nineteen G

Magnetron

14 Raumakustik/Room Acoustics

Akustikabsorber/Sound Absorbers

Wall Cover

Zetacoustic

Silenzio

Mywall

18 Plattenspieler/Turntables

Teac TN-300

EAT C-Sharp

Auna Retro-Koffer-Plattenspieler /

Auna Portable Record Player

Machina Pro Desktop Record Cutter

20 Stressfrei/Stressless

Los Panchuinos

Breathing Friend

Float

22 Research

Open!

Farm Blocks

24 Fairs

Bread and Butter Berlin

26 Agenda

Exhibitions, fairs, festivals, events, conferences, symposia and competitions

Focus

- 36 **Zwischen Dilemma und Zwickmühle**
Between Dilemma and Zugzwang
Collage: Stephan Ott
Das zweifelnde Ich und das überzeugte Ich (erstmalig unisono): Was soll ich schreiben? Über Ethik kann ich nicht sprechen. Ich kann versuchen, mehr zu verstehen und weniger zu erklären.
The doubting self and the certain self (now in unison): So what should I write? It's impossible for me to talk about ethics. What I can do, though, is strive to understand better, and explain less.
- 42 **Neue Wissensordnungen**
Avenues Towards a World Brain
Text: Hans Ulrich Reck
Schlägt Zivilisation wie heute allenthalben – heuchlerisch, verlogen, aporetisch – in Barbarei um, so ist die Dekompositionierung der Wissensordnungen und die Zersetzung der Autoritäten oberstes Gebot.
When civilisation turns into hypocritical, mendacious, aporetic barbarism as seen everywhere today, the decomposition of orders of knowledge and the degradation of the authorities is paramount.
- 48 **Nils Ole Oermann**
There Is no such Thing as Design Ethics
Interview: Stephan Ott, Peter Wesner
Bei der Wirtschaftsethik hat man meistens mit Knappheitsproblemen zu tun, beim Design ist oftmals ein wesentliches Problem das Verhältnis des Objekts zu demjenigen, der es erschaffen hat.
Business ethics usually has to do with problems of scarcity. When it comes to design, a significant problem is frequently the relationship of the object to its creator.
- 56 **Legal oder legitim?**
Law and Ethics
Text: Christian Klawitter
Das Urheberrecht schützt eine konkrete Formgebung nicht nur als wirtschaftlich verwertbares Gut, sondern als persönliche geistige Schöpfung zugleich in seiner ideellen Verbindung zu seinem Schöpfer.
Copyright law protects a specific design not only as a commercially exploitable asset, but also, at the same time, as a personal intellectual creation that has an intrinsic connection with its creator.
- 60 **Kein Design ohne Verantwortung**
No Way Out
Text: Kai Rosenstein
Entscheidungen treffen – bestenfalls besteht der Alltag von Designern zu einem erheblichen Teil daraus. Für diese Entscheidungen wollen oder zumindest sollen sie Verantwortung übernehmen.
Ideally, a large part of a designer's everyday life should go on making decisions – and each of these decisions is something for which the designer is or should be prepared to take responsibility.

Files

- 68 **Gleiten in Visionen**
Spheres
Text: Thomas Edelmann
- 72 **Des Digitalen müde**
Tired of the Digital
Text: Marie-Kathrin Zettl
- 76 **Discourse**
Design Perspectives 2
Design in Research
Text: Kora Kimpel
- 81 **Refugee Design**
Eine Welt für sich
Text: Jessica Sicking
- 86 **Carte Blanche**
Studio PSK
Polyphonic Playground
Text: Franziska Porsch
- 90 **Archive**
Gestaltungswahn
Bauhaus Sacrosanct?
Text: Michael Erlhoff
- 97 **Material**
Fast Forward
Synthetische Biologie
Text: Mareike Gast
- 102 **Media**
New books, DVDs, magazines, websites and apps
- Robert Kisch:**
Möbelhaus
Text: Stephan Ott
- 3 **Editorial**
- 109 **Imprint/Credits**
- 110 **Outtakes**
- 113 **Index**
- 114 **Preview**

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

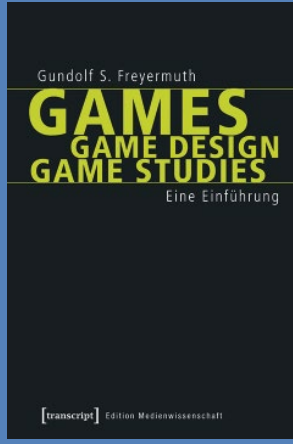
● **Experimental Design** “Variatio delectat – Diversity delights,” states the beginning of the third chapter of this visual reference work by design professors Betina Müller and Armin Lindauer. But while combing through the archives of Berlin University of the Arts the authors were not only interested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



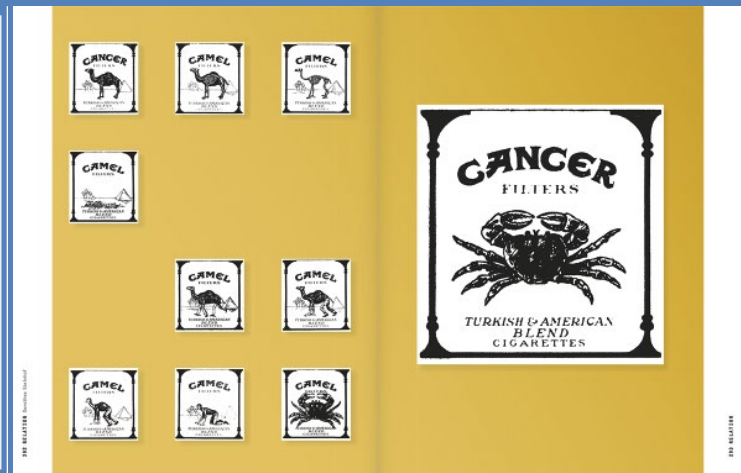
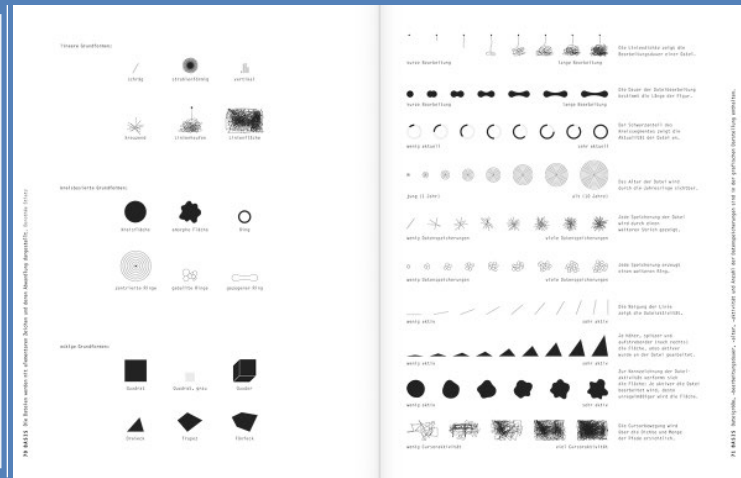
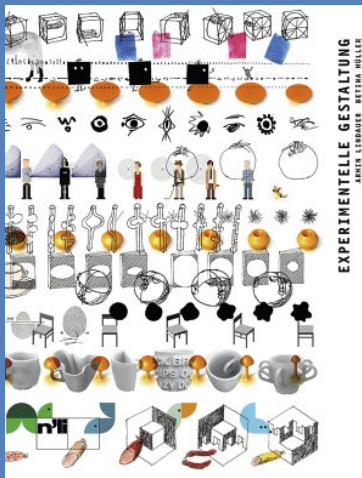
2



3



4

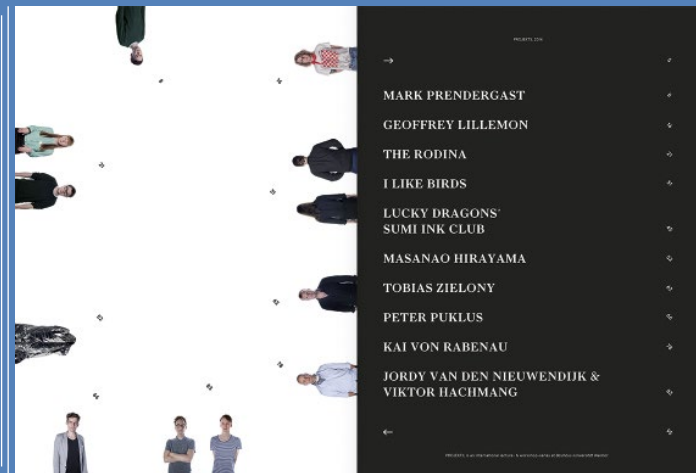
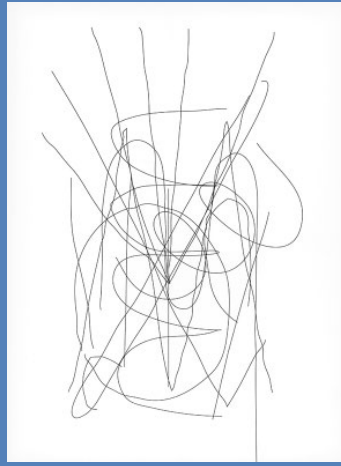




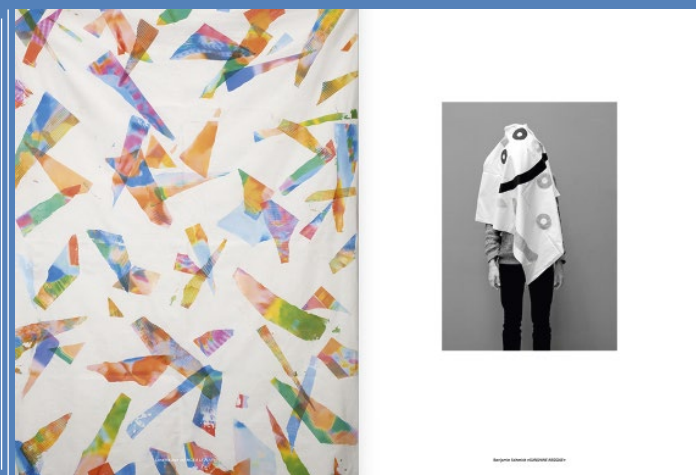
5



6



● Wohnapparate – jetzt, 2013



8

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

8 Projektil 2014

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

form

Design Magazine
Established 1957

Verlag form GmbH & Co. KG
Holzgraben 5
60313 Frankfurt am Main
T +49 69 153 269 430
F +49 69 153 269 431
redaktion@form.de
form@form.de
form.de

Herausgeber / Publisher
Peter Wesner

Chefredakteur / Editor-in-Chief
Stephan Ott (SO)

Redaktion / Editorial Team
Carolin Blöink (CB)
(Bildredaktion/Picture Desk)
Habib Duman (HD)
(Praktikum/Internship)
Susanne Heinlein (SH)
(Editorial Design)
Franziska Porsch (FP)
Jessica Sicking (JS)
Marie-Kathrin Zettl (MKZ)

Mitarbeiter dieser Ausgabe / Contributors
Haman Alimardani, Thomas Edelmann,
Michael Erlhoff, Ralf Erlinger, Mareike Gast,
Ulf Hackauf, Kora Kimpel, Christian Klawitter,
Nemo Monti (Bonaveri), Anja Neidhardt,
Nils Ole Oermann, Hans Ulrich Reck, Kai
Rosenstein, Jan Rothuizen, Jonathan
Spampinato, Patrick Stevenson-Keating,
Carl Friedrich Then (CFT), Peter Wesner

Graphic Design
Susanne Heinlein (Filter)
form.de
David Nagel, Margaret Warzecha (Focus, Files)
heimannundschwantes.de

Cover Design
Concept: Heimann und Schwantes
Photo: Carolin Blöink, Ralf Erlinger

Übersetzung / Translation
Lisa Davey, First Edition Translations Ltd.,
Cambridge
Nicholas Grindell, Berlin
Emily J. McGuffin, Leipzig
Iain Reynolds, Whaley Bridge
Bronwen Saunders, Basel
Textra Fachübersetzungen GmbH, Hamburg

Korrektur / Proofreading
Jessica Sicking, Frankfurt am Main

Managing Director
Philipp Wesner

Marketing, Sales
Franziska Bronold
Christoph Koßick (Media Design)
Constance Legrain (Praktikum/Internship)

Anzeigenleitung / Head of Advertising
Peter Wesner
T +49 69 153 269 446
F +49 69 153 269 447
peter.wesner@form.de

Leserservice / Subscription Service
Verlag form GmbH & Co. KG
abo@form.de

Vertrieb Zeitschriftenhandel /
Distribution Press Retail
DPV Network GmbH
dpv.de

Vertrieb Buchhandel /
Distribution Book Trade
Verlag form GmbH & Co. KG
buchhandel@form.de

Bezugspreise
form erscheint sechs Mal im Jahr:
Februar, April, Juni, August, Oktober,
Dezember.
Jahresabonnement Deutschland (inkl.
10,50 Euro Versand und der zurzeit gültigen
USt. soweit anwendbar): 93,60 Euro;
Studenten: 66 Euro.
Jahresabonnement außerhalb Deutschlands
(inkl. 29,40 Euro Versand zusätzlich der
zurzeit gültigen USt. soweit anwendbar):
116,40 Euro; Studenten: 86,40 Euro.
Einzelheft Deutschland: 16,90 Euro (inkl.
der zurzeit gültigen USt. soweit anwendbar,
zusätzlich Versand). Auslandspreise
auf Anfrage.

Subscription Prices
form is published six times a year:
February, April, June, August, October,
December.
Annual subscription in Germany
(incl. €10.50 postage and VAT, if applicable):
€93.60; students: €66.00.
Annual subscription outside Germany
(incl. € 29.40 postage plus VAT, if applicable):
€116.40; students: €86.40.
Single issue (Germany): €16.90 (excl. postage
and incl. VAT, if applicable). International
prices available on request.

Konditionen für Mitglieder
Mitglieder folgender Verbände erhalten
20 Prozent Rabatt auf das Jahresabonnement
(Grundpreis): aed, AGD, BDG, DDC, DDV,
Descom Designforum RLP, Designerinnen
Forum, DJF, Hessen Design, Icoagrada,
ICSID, IDSA, IF, TGM, VDID

Conditions for Members
Members of the following associations
are eligible for a 20% discount on an annual
subscription (basic price): aed, AGD, BDG,
DDC, DDV, Descom Designerforum RLP,
Designerinnen Forum, DJF, Hessen Design,
Icoagrada, ICSID, IDSA, IF, TGM, VDID

Lithografie und Druck /
Separation and Printing
printmedia-solutions GmbH,
Frankfurt am Main
printmedia-solutions.de

Papier / Paper
Novatec matt (300 g/m²)
Claro Bulk (115 g/m²)
BVS (150 g/m²)

Schriften / Fonts
Theinhardt, Optimo
Academica, Storm Type

ISBN: 978-3-943962-17-8
ISSN: 0015-7678

© 2015 Verlag form GmbH & Co. KG

form Gegründet 1957 als „form – Internatio-
nale Revue“ von Jupp Ernst, Willem Sandberg,
Curt Schweicher und Wilhelm Wagenfeld.
1972–1998 als „Zeitschrift für Gestaltung“ von
Karl-Heinz Krug (t) fortgeführt.
Founded as “form – Internationale Revue”
in 1957 by Jupp Ernst, Willem Sandberg, Curt
Schweicher and Wilhelm Wagenfeld. Con-
tinued 1972–1998 as “Zeitschrift für Gestal-
tung” by Karl-Heinz Krug (t).

Diese Ausgabe der Zeitschrift form, einschließlich aller
ihrer Teile und Beiträge, ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheber-
rechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen
schriftlichen Zustimmung des Verlages. Dies gilt ins-
besondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Über-
setzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung
und Verarbeitung in elektronischen Systemen.
Trotz sorgfältiger Recherchen konnten nicht alle Rechte
inhaber der verwendeten Fotos einwandfrei ermittelt
werden. Falls ein Foto ungewollt widerrechtlich verwendet
wurde, bitten wir um Nachricht und honorieren die
Nutzung im branchenüblichen Rahmen.

**This issue of form magazine, as a whole and in part, is
protected by international copyright. Prior permission
must be obtained in writing from the publishers for
any use that is not explicitly permissible under copyright
law. This applies in particular to duplications, processing,
translations, microfilms, storing contents to memory
and processing in electronic form.
Despite intensive research, the publishers have been
unable to find all the copyright owners of the featured im-
ages: Should any image prove to have been unwittingly
published in breach of copyright, we are prepared to settle
legitimate claims for fees within the customary guidelines
for this sector upon receiving the appropriate information.**

Bildnachweis/Picture Credits:
Cover Concept: Heimann und Schwantes, Photo: Carolin
Blöink, Ralf Erlinger © Verlag form GmbH & Co. KG
Filter S./p. 6–7 Opener: Paris Black Copper © Hans
Boodt S./p. 8 Window Mannequins: Absolute Cameleon
Mannequins © Window Mannequins; Genesis Display:
Mood Female © GenesisDisplay GmbH S./p. 9 Hans
Boodt Mannequins: © Hans Boodt S./p. 10 Bonaveri:
© Bonaveri S./p. 12 Revolver: © DMM International;
fifty:fifty: © AustriaAlpin Vertriebs GmbH; Crag Slide Lock:
© Mammut Sports Group AG; Nineteen G: © EDELRID
GmbH & Co. KG S./p. 13 Magnetron: © Black Diamond
Equipment, Ltd S./p. 14 Akustikabsorber: © WAVE Design
Solutions / SPÄH Unternehmensgruppe; Wall Cover:
© acousticpearls GmbH S./p. 15 Zetacoustic: © Création
Baumann AG S./p. 16 Silenzio: © Luceplan Spa; Mywall:
© Fantoni Spa S./p. 18 Teac TN-300: © TEAC consumer
products distributed by ONKYO Europe Electronics
GmbH; EAT C-Sharp: © European Audio Team S./p. 19
Auna Retro-Koffer-Plattenspieler: auna © Chal-Tec
GmbH; Machina Pro Desktop Record Cutter: © machina.
pro S./p. 20 Los Panchuinos: © Cecilia Álvarez Fernán-
dez-Balbuena; Breathing Friend: © Kateřina Pražáková
S./p. 21 Float: © Float, Photo: Gunnar Svanberg S./p. 23
Open: © Stichting Open, Photo: Roel Backaert; Farm
Blocks: Kaitlin Beckham, Jose Ponte Neto, Noe Garcia-
Mendoza, Yohan Kim und Richard Hands © The Why
Factory and IIT Chicago S./p. 24 © BREAD & butter
tradeshow GmbH & Co. KG, Design S./p. 25 © Merz b.
Schwanen; CMYK 2015 © hamansutra, Photo: Mierswa
Kluska S./p. 26 Ideenlinien: Jakob Tschernichow (1889–
1951) Industriegebiet, 1929–1933, Gouache und Bleistift
auf Papier, 29 x 23,5 cm © Tchoban Foundation, Museum
für Architekturzeichnung; Jasper Morrison: Cast iron k
itchenware, 2012, Produced by Oigen, Japan © Jasper
Morrison Studio; Under the Skin: Didier Faustino, Décors
et Désastres', 2013, Carpet and nylon, cable ties, Galerie
Michel Rein, Paris, Photo: Florian Kleinfenn / courtesy
the artist & Michel Rein, Paris/Brussels S./p. 27 Telling
Time: Hublot, wristwatch MP-05 LaFerrari, 2013
© Hublot; Sitzen beim Papst: © Walter Papst; Influence,
References and Imitations: Texas Instruments Language,
1980, Photo: Röhsska museet, Carl Ander S./p. 28 How
Posters Work: Felix Pfäffli (Swiss, b. 1986) für Weltformat
Poster Festival (Lucerne, Switzerland), Weltformat 13,
2013, Gift of Felix Pfäffli, Photo: Matt Flynn © Cooper
Hewitt, Smithsonian Design Museum; Fetishism:
Nudisme, Photo: ©Marie Taillefer; Crinolines et Cie:
Bottines © Costume and Lace S./p. 29 East and West:
BRD-DDR: Dieter Rams, Lautsprecher L2, 1958, Max
Braun OHG, Frankfurt a.M., Karl Claus Dietel und Lutz
Rudolph, Lautsprecher L40, 1963/65, HELIRADIO
Gerätebau Hempel KG, Limbach-Oberfroh, Photo: Die
Neue Sammlung (A. Laurenzo); Kimono: Yoko Shimura,
Kimono „Botafumeiro“, 2008, Seide/Rohseide; Portrait-
Robot: Fourchettor Mattuvu 135 © Richard Marnier,
2012 S./p. 30 Domaine de Boisbuchet: Chateau, Photo:
Tine Kromer © Domaine de Boisbuchet S./p. 31 Prague
Quadrennial: PQ 2015, Makers, Spain, Royal Gazpacho,
c. Narcis Molina Montasell; The London Illustration Fair:
Big Bear © Ben Rothery; Gamescom: © Koelnmesse
S./p. 32 Eurobike 2015: © EUROBIKE Friedrichshafen;
Tendence 2015 © Messe Frankfurt Exhibition GmbH;
Learn x Design 2015: © Learn x Design S./p. 33 The
Conference: COMMUNITY BUILDING, Photo: Jesper
Berg; Furniture Design Award 2016: © Paperclip
Communications Pte Ltd.; Eco Chic Design Award 2015:
© Yvonne, Tien Chun Tsai (Taiwan); Gute Gestaltung 16
© Deutscher Designer Club e.V. (DDC) Focus S./p. 34–35
Opener: Concept: Heimann und Schwantes, Photo:
Carolin Blöink, Ralf Erlinger © Verlag form GmbH & Co.
KG S./p. 41–60 Concept: Carolin Blöink, Photos: Ralf

Erlinger © Verlag form GmbH & Co. KG Files S./p. 66–67
Opener: Alfredo Häberli, Spheres. Perspectives in Precision
and Poetry for BMW, 1:1 Mahagoni-Spannenmodell, Detail
© BMW Group S./p. 68–71 Alfredo Häberli, Spheres.
Perspectives in Precision and Poetry for BMW © BMW
Group S./p. 72 Graphic Means © Briar Levit; Made You
Look, Adrian Johnson sequence, making of © Look and
Yes S./p. 73 Trimkleen: Graphic Means © Briar Levit
S./p. 74 Graphic Means, film still © Briar Levit S./p. 75
Made You Look, film stills © Look and Yes S./p. 81–83
refugee-republic.com, Concept & Drawings: Jan Rothuizen;
Concept, Text, Audio, Editing: Martijn van Tol; Concept,
Video, Photography: Dirk-Jan Visser; Concept, Interactive
Developer, Editor: Aart Jan van der Linden © De Volkskrant,
The Non-fiction Transmedia Programme (A collaboration
of: Creative Industries Fund, Dutch Media Fund and
the Netherlands Film Fund) S./p. 84–85 © Better Shelter
in cooperation with Ikea Foundation and UNHCR
S./p. 86–87 Polyphonic Playground, Fashion Space Gallery
© Studio PSK S./p. 88 Weather Systems, Uniform © Studio
PSK; Reciprocity Bank, Design Museum © Studio PSK
S./p. 90 Ernst Neufert, Bauentwurflehre, 1936, Auszüge
© Ernst Neufert S./p. 91 Walter Gropius, Rudolf Hillebrecht,
Wettbewerb „Haus der Arbeit“, 1934, Detail, aus „Bauhaus
Moderne im Nationalsozialismus – Zwischen Anbiederung
und Verfolgung“, Winfried Nerdinger (Hg.) Prestel, München
1993 S./p. 92 Martin Kremmer, Fritz Schupp, Fabrik-
anlage in Westfalen, circa 1938, aus „Bauhaus Moderne
im Nationalsozialismus – Zwischen Anbiederung und Ver-
folgung“, Winfried Nerdinger (Hg.) Prestel, München 1993;
Ernst Neufert, Bauentwurflehre, 1936, Auszug © Ernst
Neufert S./p. 93 Hans Ferdinand, Hein Neuner, Prospekt-
titelblatt „Gesundes Leben – Frohes Schaffen“, 1938, aus
„Bauhaus Moderne im Nationalsozialismus – Zwischen
Anbiederung und Verfolgung“, Winfried Nerdinger (Hg.)
Prestel, München 1993 S./p. 95 Kurt Kranz, Die Neue
Linie, Cover Juni 1937; Herbert Bayer, Die Neue Linie,
Cover März 1937 S./p. 98 Food Revolution © Miriam Bunte
S./p. 100 Bulletproof Skin, © Jalila Essaïdi, Photo: Raw
Color; Future Visions of Synthetic Biology © IDEO S./p.
101 Seasons of the Void, electrolytic growing fruit
© Alexandra Daisy Ginsberg S./p. 103 Design Talks:
© form+zweck, Berlin; Die moderne Stadt: © absolut
MEDIEN GmbH; Games. Game Design. Game Studies:
© transcript, Bielefeld; Experimentelle Gestaltung: © bnb
media gmbh, niggli Verlag S./p. 104 Van Magazin: © van:
Verlag GmbH, Berlin; Frame Innovation: © The MIT Press;
Junges Design am Bauhaus Dessau: © Spectormag GbR,
Leipzig; Projekt 2014: © Lucia Verlag, Weimar S./p. 106
Die Welt als Möbelhaus: © Droemer Knaur S./p. 110
z Cover, Focus: Concept: Carolin Blöink, Photos: Ralf
Erlinger © Verlag form GmbH & Co. KG z 48 © Verlag form
GmbH, Photo: Carolin Blöink z 20 Los Panchuinos
© Cecilia Álvarez Fernández-Balbuena z 86 Reciprocity
Bank © Studio PSK S./p. 111 z 81 refugee-republic.com,
Concept & Drawings: Jan Rothuizen; Concept, Text, Audio,
Editing: Martijn van Tol; Concept, Video, Photography:
Dirk-Jan Visser; Concept, Interactive Developer, Editor:
Aart Jan van der Linden © De Volkskrant, The Non-fiction
Transmedia Programme (A collaboration of: Creative
Industries Fund, Dutch Media Fund and the Netherlands
Film Fund) z 75 Bulletproof Skin © Jalila Essaïdi z 75
Food Revolution © Miriam Bunte z 10 © Bonaveri S./p. 114
Ambient Experience IBA Proton Therapy Suite, Philips
Design © Koninklijke Philips N.V.