

form



**Land of Design
Israel**

Design Magazine
N° 259, May/Jun 2015
Established 1957

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

4194205016907 03



**Generation Maker
Discourse: After the Party
Soft Robotics**

Editorial

Design „Design formt primär nicht Dinge, sondern Beziehungen: Beziehungen, die brauchbar sein müssen“, bemerkte Herbert Malecki 1969 in seinem Beitrag zur Produktgestaltung. Diese Erkenntnis hat an Aktualität nicht das Geringste eingebüßt, ganz im Gegenteil, aktuell täte es gut, sich ihrer öfter zu erinnern. Das Herstellen von Verbindungen und das Aufzeigen von Zusammenhängen nämlich ist der Nukleus jeder gestalterischen Tätigkeit. Design ist eine Beziehungsdisziplin, die nicht nur in der Lage ist, alle möglichen Relationen auszuloten, die zwischen Menschen und Maschinen unter- sowie miteinander bestehen können, Design kann auch sämtliche Schritte eines Entwicklungsprozesses folgerichtig miteinander verknüpfen. Dafür ist es aber immer wieder notwendig, eingeschlagene Wege zu überdenken und eventuell zu verlassen (↗ S. 88), Prinzipien zu überdenken und bei Bedarf zu erweitern (↗ S. 10), Disziplinen miteinander zu verknüpfen (↗ S. 20 und S. 98) oder Materialanwendungen (↗ S. 14 und S. 102) zu modifizieren.

Kontext Auch mit unserem Länderschwerpunkt Israel (↗ S. 36) verlassen wir eingeschlagene Wege, indem wir uns ganz bewusst nur mit dem Design und den Designern im Land beschäftigen und explizit nicht mit den zahlreichen israelischen Designern, die zu großen Teilen oder ausschließlich außerhalb ihres Heimatlandes leben und arbeiten. Welche Rolle spielt das Design in einem Land, das kaum Rohstoffe besitzt, in dem Religion einen Einfluss auf den Alltag ausübt, das durch verschiedene Schriftsysteme geprägt ist und das sich seit seiner Gründung vor fast 70 Jahren im permanenten politischen Konfliktzustand befindet? Sehr herzlich möchten wir uns an dieser Stelle bei allen Autoren und Partnern bedanken, die zur Beantwortung dieser Fragen einen Beitrag geleistet haben, stellvertretend bei unserem Illustrator Assaf Benharroch (Studio Poink) für seine Interpretation der Sachlage (↗ S. 54).

Situation Mit einem Blick auf die aktuelle europäische Ausbildungssituation beginnen wir in der Rubrik Discourse unsere Reihe „Design Perspectives“ (↗ S. 82), die sich mit den momentanen und in naher Zukunft aufkommenden Anforderungen an das Design auseinandersetzen wird. Man muss kein Prophet sein, um sagen zu können, dass es auch in diesem Fall primär um die Form(ulierung) brauchbarer Beziehungen und nicht um Dinge gehen wird. Den Grundstein für Erfolg legt fast immer ein Nachdenken über das Vordenken und selten das endgültige Produkt. Entscheidend war, den Flohmarkt in all seinen Facetten – (ver)suchen, (ver)handeln, (ver)kaufen – zu erfassen, um ihn erst dann in eine digitale Handelsplattform namens Ebay zu transferieren. Entscheidend wird sein, die gewandelten Anforderungen an Mobilität begreifen und deuten zu können, dann wird es sehr viel leichter sein, ein Kommunikations-verkehrsmittel zu entwickeln, das diesen Anforderungen auch gerecht wird.

In diesem Sinne freuen wir uns wie immer über Ihr Feedback, denn nur, wenn wir Ihre Bedürfnisse und Ansprüche an die form kennen, können wir weiter wachsen.

Stephan Ott, Chefredakteur

Design “Design does not primarily shape things, but relationships, relationships that must be useful,” observed Herbert Malecki in his 1969 essay on product design. This insight applies just as much today as it ever did – in fact, more so, and currently we would do well to remind ourselves of this. Establishing relationships and evincing connections is, in fact, the core of every creative endeavour. As a discipline of relationships, design is not only able to fathom all kinds of relations that can exist between and with humans and machines, but is also able to logically link every step of a developmental process. But for this it is necessary to rethink established ways again and again and perhaps depart from them (↗ p. 88), rethink principles and, if necessary, expand them (↗ p. 10), to link-up disciplines (↗ p. 20 and p. 98) or to modify material applications (↗ p. 14 and p. 102).

Context With our featured country Israel (↗ p. 36) we, too, are departing from established ways by consciously only taking account of design and designers within the country and explicitly leaving aside the numerous Israeli designers who live and work for the most part, or even solely, outside of their home country. What role does design play in a country that barely possesses any raw materials, where religion influences daily life, a country characterised by different script systems and which has found itself in a state of constant political turmoil since being founded almost 70 years ago? At this point, we wish to thank all the authors and collaborators who contributed to answering this question, especially our illustrator Assaf Benharroch (Studio Poink) for his interpretation of the state of affairs (↗ p. 54).

Situation With an eye on the current situation in European education, we are starting our “Design Perspectives” (↗ p. 82) series in the section Discourse, where we will be examining the demands that design is facing now and in the near future. You don't have to be a soothsayer to realise that also in this case it will be primarily about the form(ulation) of useful relationships and not about things. The foundation of success almost always lies in thinking about thinking ahead and seldom in terms of a final product. It was crucial to grasp what a flea market was all about, in all its facets – testing, transacting, trading – before transferring it to a digital trading platform by the name of Ebay. It will be crucial to understand and predict the altered demands on mobility so that it will be much easier to develop a mode of transport for communication that will do justice to these demands.

In this spirit, we welcome your feedback as always, for if we know what you need and require from form, only then we can continue to grow.

Stephan Ott, Editor-in-Chief

Magazine

/magazine/form259

Drei ausgewählte Beiträge aus dem Heft mit zusätzlichem Bildmaterial.

Three selected articles from the magazine with additional visuals.

/magazine/form259/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.

- ↗ Tragbare Lautsprecher / Portable Loudspeakers
- ↗ Spannungsverhältnisse/A Tense Relationship
- ↗ Beton/Concrete
- ↗ Research
- ↗ Designszene Israel / Reinventing Tradition
- ↗ Generation Maker / Do-it-together
- ↗ Media

[www.](#)

Events

form wird auf der Typo Berlin (21. – 23. Mai 2015) und dem DMY International Design Festival (11. – 14. Juni 2015) mit einem Stand vertreten sein. Zudem sind Sie herzlich eingeladen mit uns am 16. Juni 2015 ab 20 Uhr im Rahmen des Salon Luitpold in München über das Thema Design und Ethik zu diskutieren.

form will be present at both Typo Berlin (21 – 23 May 2015) and DMY International Design Festival (11 – 14 June 2015). On 16 June 2015 at 8 pm you are welcome to discuss with us the relation between design and ethics at Salon Luitpold in Munich.

Shop

/shop

form Edition

Wir haben das Format form Edition mit fünf Risografien von Sigrid Calon (↗ form 258) gestartet. Weitere Editionen werden folgen.

We have launched form Edition with five risographs by Sigrid Calon (↗ form 258). More form editions are planned.

8 Tragbare Lautsprecher / Portable Loudspeakers

Boom Boom
Moss Audio
A2
Nude Audio

10 Spannungsverhältnisse/ A Tense Relationship

Stolek
Snap
The Floyd Leg
Pneumatischer Verbinde /
Pneumatic Connector

14 Beton/Concrete

Klemens Schillinger
Stephan Schulz for Betoniu
Hube Studio
Ivanka
Concrete Design School

18 Sportschuhsohlen/Sports Shoe Soles

Cloud
Last
Yeezy Boost

20 Research

IG Portfolio
Toy Design 2020. Spielzeugmacher der Zukunft /
Toy Design 2020. Toymaker of the Future
Nearch

24 Fairs

Plast 2015

26 Agenda

Focus

Files

36 Ein Land, drei Schriften Typographic Island Israel

Text: Katrin Brüggemann

Die in Israel übliche Kombination aus den drei Schriftsystemen Hebräisch, Arabisch und Latein ist einzigartig auf der Welt und gehört zum Alltag israelischer Typografen.

The combination of the three script systems Hebrew, Arabic and Latin is normal in Israel but unique in regards to the rest of the world and an everyday task for Israeli typographers.

42 Disziplin und Pioniergeist The Israeli Approach

Interview: Stephan Ott, Franziska Porsch

Designer Nikolai Duvigneau spricht über die Besonderheiten des israelischen Designs, die Kunststoffindustrie und seinen Werdegang.

Designer Nikolai Duvigneau speaks about the distinctiveness of Israeli design, the plastics industry and his career.

48 Das Bauhaus Center Tel Aviv

Text: Micha Gross

Das Bauhaus Center Tel Aviv hat sich schon bei seiner Gründung entschieden, neben Führungen durch die Weiße Stadt lokalen Designern eine Bühne zu bieten.

The Bauhaus Center Tel Aviv decided already at its outset that it would also act as a platform for local designers besides organising tours to the White City.

52 Designszene Israel Reinventing Tradition

Text: Franziska Porsch, Jessica Sicking, Illustration: Assaf Benharoch
Eine Auswahl israelischer Designinstitutionen und -studios aus den Bereichen Grafik-, Industrie-, Mode-, Licht-, Produkt- und Schmuckdesign.

Selected design institutes and studios from the areas of graphic, industrial, fashion, lighting, product and jewellery design.

68 Das Zomet Institut Sabbath-proof Design

Text: Mirna Funk

Das Zomet Institut hat sich auf die Herstellung von Geräten spezialisiert, die auch am Sabbath verwendet werden können.

The Zomet Institute is specialised on the production of devices that can also be used during Sabbath.

74 Generation Maker Do-it-together

Text: Franziska Porsch

78 Ciguë Breaking Baguette

Text: Kathrin Leist

82 Discourse Design Perspectives 1 After the Party

Text: Peter Maxwell

88 Bureau Progressiv Being Part of the Art

Text: Anja Neidhardt

92 Archive 175 Jahre Briefmarke Design that Fits on a Stamp

Text: Jörg Stürzebecher

98 Carte Blanche Bonsoir Paris Dark Matter

Text: Marie-Kathrin Zettl

102 Material Soft Robotics Imitating Nature

Text: Mareike Gast

108 Media

New books, DVDs, magazines, websites and apps

Mario Pricken, 21 Torr: Trigger me

Text: Jessica Sicking

3 Editorial

115 Imprint/Credits

116 Outtakes

118 Index

120 Preview

An interview with Weisbeck provides a thought-provoking introduction to this design methodology, while Liam Gillick, E. Roon Kang, Karl Schawelka and Sophia Gräfe offer personal perspectives in a series of essays. CB

5 Design Research in Germany

Bruce Brown, Richard Buchanan, Carl DiSalvo, Dennis Doordan, Victor Margolin (Hrsg./eds.)
Design Issues: Volume 31, Number 1
Design Research in Germany
112 Seiten/pages, \$ 17
Englisch/English
MIT Press, Cambridge
ISSN 0747-9360

Obwohl der Titel dem Leser Einblicke in die deutsche Designforschung verspricht, äußert sich Klaus Krippendorff in seinem Interview zu den „Hoffnungen und Spuren der Designforschung“ kritisch zur Existenz eines deutschen Designs: „Ich fühle mich nicht wohl bei der Definition von Design in Bezug auf eine bestimmte Nationalität. Für mich ist Design die grundlegende Fähigkeit, die Konstruktion unserer Welt neu zu erfinden oder zu verbessern, immer mit einer Verantwortung gegenüber denen, die direkt oder indirekt betroffen sind.“ Obwohl Design somit ein universelles Phänomen ist, weist die Designforschung in Deutschland spezifische Merkmale auf, die nicht zuletzt auf die Schließung der Hochschule für Gestaltung Ulm 1968 zurückzuführen sind. Das akademische Magazin setzt sich in seiner aktuellen Ausgabe anhand von Artikeln und Interviews kritisch mit dem Thema Designforschung in Deutschland auseinander. Die Gastredakteure vertreten hierbei die These, dass nach dem Ende der HfG Ulm Designforschung in Deutschland zu einem pluralistischen Unternehmen wurde, das von Individuen aus unterschiedlichen Disziplinen gefördert wurde und folglich verschiedene Perspektiven hervorbrachte. Um diese Variation an Ansichten zu unterstreichen haben sie unter anderen Holger van den Boom, Michael Erlhoff und Ute Ziegler eingeladen, sich zur Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der Designforschung und ihren persönlichen Erfahrungen zu äußern und gleichzeitig eine Einordnung in den internationalen Kontext vorzunehmen. JS

• **Design Research in Germany**
The title may promise the reader insights into German design research but, in his interview on the “Traces and Hopes of Design Research”, Klaus Krippendorff is critical of the notion of a German strain of design: “I don’t feel comfortable associating a definition of design with a specific nationality. To me, design is a basic human ability to construct or improve on the construction of our world with responsibility to those affected, directly or indirectly.” Design is thus a universal phenomenon,

but there are nonetheless specific characteristics to design research in Germany and these can, in part, be traced back to the closure of the Ulm School of Design in 1968. In the articles and interviews of its current issue, the academic journal *Design Issues* takes a critical look at the subject of design research in Germany. The guest editors posit the thesis that, after the demise of the Ulm School, German design research became a pluralistic affair promoted by individuals from various disciplines, and that it therefore produced differing perspectives. To underline this variation in viewpoints, they invited the likes of Holger van den Boom, Michael Erlhoff and Ute Ziegler to comment on the past, present and future of design research, as well as their personal experiences, and to put the situation in Germany in an international context. JS

6 Gebrauch als Design

Katharina Bredies
Gebrauch als Design
Über eine unterschätzte Form der Gestaltung
Deutsch/German
Transcript Verlag, Bielefeld
248 Seiten/pages, € 29,99
ISBN 978-3-8376-2880-7

Konzipiert als Forschung-durch-Design, untersucht Katharina Bredies in ihrer Dissertation die Möglichkeit einer neuen Gestaltungsmethode, die sie „Gebrauch als Design“ nennt und das kreative Potential des immer noch weitestgehend vom Entwurf getrennt verlaufenden Gebrauchsprozesses hervorhebt. Ausgehend von der Analyse bestehender Methoden, wie dem benutzerorientierten, partizipativen, nicht-intentionalen und kritischen Design, entwickelte sie Prototypen, mittels denen sie in Interviews herauszufinden versuchte, durch welche Eigenschaften eines Produkts oder Interfaces „Gebrauch als Design“ beim Nutzer hervorgerufen wird. Aus den Reaktionen der Probanden auf die drei elektronischen Textilien zieht Bredies unter Zuhilfenahme geeigneter Theorien Rückschlüsse auf Design, das Aneignung und Umnutzung von Produkten bedingt. Ihre Arbeit ist Grundlagenforschung und Plädoyer zugleich, die einen neuen Blick auf Gestaltungsprozesse und ihre Resultate wirft. Zum einen fragt Bredies nach dem Wesen der Interaktion zwischen Dingen und Nutzern. Zum anderen spricht sie dem Nutzer eine gleichberechtigte Rolle neben dem Designer im Gestaltungsprozess zu. Ihren berechtigten Überlegungen steht allerdings noch ein langer Weg in die Praxis bevor. FP

• **Usage as Design** Conceived as a research-through-design project, Katharina Bredies’ dissertation explores the scope for a new design method that she calls “Gebrauch als Design” [usage as design] – a method that emphasises the creative potential of the usage

phase, which has, up to now, been largely treated as distinct from the design process. Taking as her starting point an analysis of existing methods, such as user-centred, participative, non-intentional and critical approaches to design, Bredies developed prototypes with which she attempted to ascertain in interviews what properties or interfaces would give rise to “usage as design” behaviours among volunteers. Based on their reactions to her three electronic textile prototypes and on relevant theoretical work, Bredies draws conclusions about the kind of design that leads to the appropriation and repurposing of products by their users. The project is both a piece of fundamental research and of reasoned argument, one that sheds new light on design processes and their results. On the one hand, Bredies raises questions about the nature of interaction between things and their users; on the other, she attaches the same importance to the user’s part in the creative process as to that of the designer. These are valid ideas, but they are still some way from being adopted by practitioners. FP

7 Was ist Information?

Holger van den Boom
Was ist Information?
Zu den Grundlagen der Designforschung
Deutsch/German
Kassel University Press
204 Seiten/pages, € 24
ISBN 978-3-86219-807-8

Holger van den Boom veröffentlicht seit vielen Jahren überaus relevante Beiträge zur Designtheorie und -wissenschaft: Allesamt sind sie exzellent geschrieben, wissenschaftlich fundiert und anschaulich zu lesen – gleichwohl werden sie nur marginal rezipiert. Er schreibt: „Zweifellos entsteht Design im Zusammenhang mit Kommunikation, es ist eine Botschaft: designare bedeutet Zeichen geben. Und der Mensch ist (nach Ernst Cassirer) ein homo symbolicus – also ein Zeichen produzierendes Wesen.“ Jetzt führt van den Boom diesen Ansatz weiter: über und mit Zeichen können wir uns die Welt erschließen. Er führt aus, dass gerade das Design zur „Welterschließung“ beitragen kann oder sogar muss. Nicht autopoietische Rhetorik sei angesagt – sozusagen Botschaften auf eigene Rechnung – also das Prinzip der Star-designer oder der freischwebenden Interpretationskünstler, sondern mittels Design können vor allem die immer unanschaulicher werdenden technischen und insbesondere digitalen Welten erschlossen werden. Dies ist entgegen der so weit verbreiteten Auffassung, Design könne die Welt verändern, ein ungemein beruhigender und zielführender Beitrag zum Design und seiner Theorie. Dem Design mangelt es im Kontext anderer Disziplinen und Wissenschaften noch immer weitgehend

an Akzeptanz, was insbesondere durch seine Theorieilosigkeit (sprich seinen Subjektivismus) geprägt ist. Mit diesem von Holger van den Boom vorgetragenen Konzept des Designs als Welterschließung ließe sich dies durchaus verändern. Bernhard E. Bürdek

• **What is Information?** Holger van den Boom has been publishing highly relevant work on design studies and design theory for many years now, work that is always brilliantly written, academically sound, and engaging to read – but it nonetheless doesn’t get the reception it deserves. He writes: “There can be no doubt that design takes place in the context of communication, it is a message: designare, after all, means to give signs. And man (according to Ernst Cassirer) is homo symbolicus – a symbol-creating being.” Here, van den Boom goes one step further, contending that symbols are a means of engaging with the world and that this is something in which design can or even must play a part. What is required is not the kind of autopoietic rhetoric – messages for their own sake, in other words – that lies behind the star designer or the free-spirited interpretative artist, but design that enables us to engage with increasingly complex technical and especially digital worlds. In contrast to the widespread belief that design can change the world, this is an extremely calming thought and a useful contribution to the worlds of design and design theory. Design still lacks credibility in comparison with other disciplines and fields of study, something that is largely due to the absence of theoretical foundations (in other words, its subjectivism). With Holger van den Boom’s notion of design as a means of engaging with the world, that could well change.

Bernhard E. Bürdek

WWW. Eine weitere Rezension des Autors Bernhard E. Bürdek zu dem Buch „Inspirationsmythen“ finden Sie online unter form.de/dossiers
You can find another book review by Bernhard E. Bürdek of the book “Inspirationsmythen” [Myths of Inspiration] online at form.de/dossiers



More than 1,000 sketches.

 Microsoft
Surface