



Design Strategien
easy made ...
do-it-for-others / design for download

readymade open design *kompodium*

Wintersemester 2012/13, KW 3 + 6
Fachaufgabe 1. Studienjahr BA Industriedesign

Moderation: Prof. Guido English
Dipl. Des. David Oelschlägel

Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle

easy made ... do-it-for-others / design for download



in diesem projekt sollen zwei
design-strategien verknüpft werden:

zum einen strategien des readymade, das meint das raffinierte neu-interpretieren und kombinieren von vorhandenen artefakten, dingen und ressourcen zu nutzbaren gegenständen und objekten ...

zum anderen design als open-source-strategie, das meint den designer als freigiebigen generator von ideen zu neuen verknüpfungen, als moderator und ermöglichlicher, als anreger und impulsgeber ...

wie das geht? von baumärkten bis ikea ... liegt das „forschungsfeld“ vor der tür: schwärmen Sie aus und lassen Sie sich inspirieren von halbzeugen, materialien, ersatzteilen und weiterem ... und entwickeln Sie mit möglichst wenig aufwand (easy made) daraus gebrauchsfähige gegenstände für den alltag (kleine möbel, kleine helfer, kleine irgendwas). ihre konstruktionen/kombinationen bzw. den herstellungsprozess visualisieren Sie nachvollziehbar in einer „bauanleitung“ und stellen diese der welt in einem blog zum download zur verfügung (do-it-for-others / design for download).

flankierend unternehmen Sie ausflüge in die (kunst-) und design-geschichte und -gegenwart ... beginnend mit Marcel Duchamp, der die idee des readymades in die kunstproduktion einführte ... über das disegno radicale im italien der 60er ... über die entwürfe Achille Castiglioni ... bis zu arbeiten von droog-design u.a. ... - und recherchieren zu aktuellen konzepten von open design- / design for download-strategien.

Projekt Timeline



1. Woche

Montag, 22.10.12, 11.30 Uhr
Treffen im Dachsaal / Raum 208
Vorstellung des Themas, Projektablauf
Verteilung der Recherche-Aufgaben / Referate

Dienstag bis Freitag ab 9.00 Uhr
Entwicklung der Konzepte,
Darstellen in Modellen
jeweils Zwischenkonsultationen

Mittwoch, 9.00 Uhr
Vortrag Matthias Zänsler -
Masterarbeit Re-ReMake it

Freitag, 8.6.12, 10.00 Uhr
Vorstellung der Recherche-Ergebnisse als
Kurzreferate
Zwischenpräsentation der Entwürfe
Planung der Umsetzung der individuellen Recherchen
in ein gemeinsames Kompendium
(Layoutvorgabe, Besprechung)

2. Woche

Montag, 12.11.2012, 14.00 Uhr
Planung der Durchführung (Zeit, Ressourcen etc.)

Dienstag / Mittwoch / Donnerstag ab 9.00 Uhr
Fertigstellen der Objekte,
Anfertigen der Bauanleitungen,
Herstellen des gemeinsamen Kompendiums,
Einrichten des Internet-Blogs

Montag, 19.11.2012, 19.00 Uhr
Abschluss-Präsentation
Vorstellung des Internet-Blogs

Strategien im Design: Readymade und open design

Das folgende Kompendium ist die Dokumentation der
Recherchen/Referate zu Beginn der Konzeptphase eines
2-wöchigen Entwurfsprojektes im ersten Studienjahr
Industriedesign.

Readymade

Recherche:

Marcel Duchamps	Sunna Halldórudóttir
Achille Castiglioni	René Braun
Kaufhaus des Ostens (HdK Berlin 1984)	Daniela Nikitenko
Tejo Remy + Droog Design	Isabel Luisa Apel
Martino Gamper	Shu Ting Fang
Piet Hein Eek	Sabrina Sgoda
Peter Marigold	Stephan Hildebrandt
Le van Bo	Linn Pulsack
superuse.org (re- & up-cycling design)	Vincent Zimmer

open design / collaborative design

Recherche:

blaupause (1993) + sinterchair (2002)	Sebastian Hennig
ikeahackers.net	Jakob Klug
John Thackara / doorsofperception.com	Laura Risch
Ronen Kadushin on open design	Hanna Scheundel
Protei.org	Wenwen Liu
thecollaborativelab.com	Kolbrún Gissurardóttir
reprap.org	Michael Schuchort
thingiverse.com	Lisa Antonie Scherer
opendesigncity.de	Melanie Glöckler
opendesigncontest.org	Anne Ute Kaden

Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle
WS 2012

Moderation: Prof. Guido English
Dipl. Des. David Oelschlägel

Marcel Duchamps

Researched by: Sunna Halldórdudóttir

Biography:

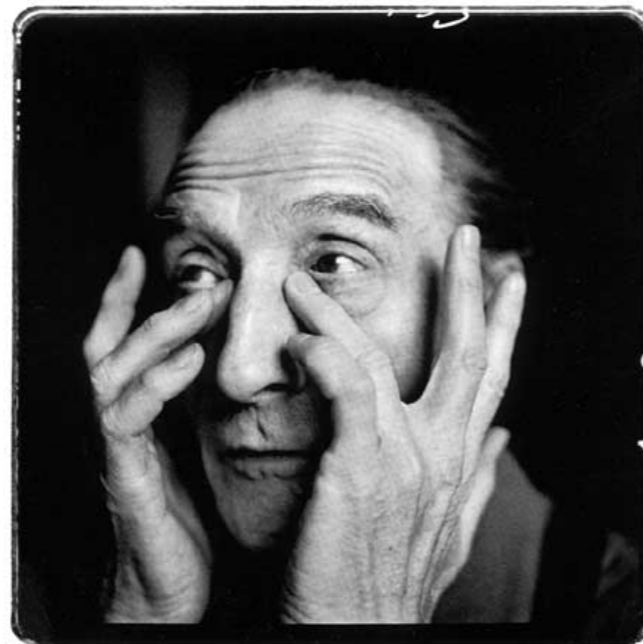
1887 Marcel Duchamp was born in France.

1904 Duchamp began his art studies at the Académie Julian.

1915 The concept of Ready made art is developed.

1923 Duchamp gave up a carrier as an artist and took up chess playing.

1966 Makes a final appearance in the art world with his work Etant donnés before dying two years later.



Marcel Duchamp was born in France in 1887 into a family that appreciated art and culture. The Duchamp family enjoyed cultural activities such as playing chess, reading, painting and making music together.

Duchamp began his art studies at the Académie Julian in 1904, although he preferred spending time playing billiard rather than attending his classes.

Duchamps tendency to provoke and challenge the art world started early in his carrier with his work Nude descending a Staircase, No.2 (1912). Both title and imagery were found offensive.

The painting it self showing a style inspired by Cubist ideas. Yet it's very different from the traditional Cubist effect, which portrayed their subjects in multiple angles at the same moment. Duchamp instead portrayed his subject from one view in multiple moments turning the Cubist theory upside down.

Quelle: http://en.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp
<http://www.understandingduchamp.com/>
<http://www.theartstory.org/artist-duchamp-marcel.htm>



Marcel Duchamp, Jaques Villon and Raymond Duchamp

In art ideas take precedence over creation.

Marcel Duchamps



Nude descending a Staircase, No.2. 1912





A travellers folding item. 1916

In 1913 Duchamp mounted a bicycle wheel on a stool and put it up in his workshop. Although many consider this to be his first „readymade“ the term and idea itself wouldn't be fully developed until 1915, Duchamp said himself that he considered the piece to be a sculpture rather than a ready made and put it up because the movement of the wheel interested him. (This interest in mechanical movement can easily be seen in later works.)



Bycicle Wheel. 1913

When Duchamp fully developed his „readymade“ idea in 1915, he explained that his idea of a Readymade object was a pre-existing object turned into a work of art simply because the artist had chosen it. Although later in life he would say that he never really found an explanation that fully satisfied him.



Pulled at four pins. 1915



With hidden Noise. 1916

After he had developed the idea he set out and made a number of „readymade“ works. Amongst his work are a snow shovel, unpainted chimney ventilator, a comb and a cover for a typewriter (which is also the first soft sculpture).



Bottle Rack. 1914



His most famous readymade is a urinal that he signed R. Mutt 1917 and named it the Fountain. With this piece he forced Artists to question the basic convention of Art and how something is defined as a work of art.

By choosing mundane ordinary things and putting them on a pedestal Duchamp challenged what he called „retinal“ art. Art that only pleases the eye. He wanted to „put art back in the service of the mind“ and believed that „in art ideas take precedence over creation“.

In short, Marcel Duchamp forced artist and people alike to move art from, what he considered to be a purely aesthetic level and up to a intellectual level. It can easily be said that Marcel Duchamp was one of the most influential artists of the 20th century.



The fountain. 1917

Achille Castiglioni

recherchiert von: René Braun

Biografie

1918 geboren in Mailand, Italien

1944 Promovierte er an der Tech. Hochschule Mailand in Architektur und tratt dem Architektur Büro seiner älteren Brüder bei.

1952 Gründung des Designverbandes ADI.

1957 Eine Rauminstallation für die Ausstellung „Farben und Form im Haus von heute“
Irritation der Fachwelt

1960 Regelmäßige Zusammenarbeit mit Firmen wie Flos, Brionvega, Zanotta.

1965 Beteiligung an der Ausstellung „Bewohntes Haus“ in Florenz

1969-77 Profetur für Architektur an der Technischen Hochschule Turin

1981-86 Ordinarius für Innenarchitektur an der Tech Hochschule Mailand

1984 Beteiligung an der Ausstellung „Italienische Möbel“ in Tokio
Große Retrospektive im Museum für Angewandte Kunst in Wien, die auch in Berlin, Mailand und Zürich gezeigt wird.

1986 Ordinarius an der Tech. Hochschule Mailand für Industriedesign.

1989 Castiglioni bekommt zum achten Mal den „Compasso d'Oro“

2002 stirbt er im Alter von 84 Jahren.



Kann ein wippender Traktorsessel Kunst sein? Und verdient ein Fahrradsattelhocker eine Goldmedaille für gute Form? Einzeln gesehen sind es vielleicht nur liebenswerte Schrulligkeiten, doch haben Stücke wie diese das moderne Design begründet. Und noch mehr das Bild des Designers, wie er sich selbst am liebsten sieht: als freier Autor und furchtloser Forscher, als mutiger Collagist und gewitzter Ideenjongleur.

Als Achille Castiglioni 2002 mit 84 Jahren starb, überboten sich die Trauerbekundungen mit hymnischen Nachrufen. „Er hat nicht mit dem Zeichenstift entworfen, sondern mit dem Kopf“, schwärmte Michele De Lucchi, in Paris bekannte Philippe Starck: „Ohne ihn gäbe es uns gar nicht!“ und in London Norman Foster: „Er war mein Held.“ Ziemlich viel Ehre für einen - aber genau genommen war Achille auch nicht allein gemeint, nur hatte er von einst drei entwerfenden Castiglioni-Brüdern am längsten gelebt, sodass er ein Stück Legendenbildung miterleben konnte.

Quelle <http://www.schoener-wohnen.de/design-legenden/211443-achille-castiglioni-1918-2002-.html>

Funktionalität rangiert vor Ästhetik, ohne dass die schöne Form auf der Strecke bleibt.

Achille Castiglioni

Die kleine Tischleuchte Lampadina ist ein Entwurf Castiglionis aus dem Jahr 1972. Der Fuß aus eloxiertem Aluminium ist dabei gleichzeitig Kabelaufwickler. Die Fassung ist aus Bakelit, inkl. Leuchtmittel.



Lampadina Nachttischleuchte von 1972 für Flos



Kennzeichnend für Achille Castiglioni's Entwürfe sind das spielerische Mittel der Zweckentfremdung und das Streben nach der minimalen Form. Funktionalität rangiert vor Ästhetik, ohne dass die schöne Form auf der Strecke bleibt. „So raffiniert und so einfach – das gefällt mir!“, umschreibt Achille Castiglioni seine Designphilosophie.

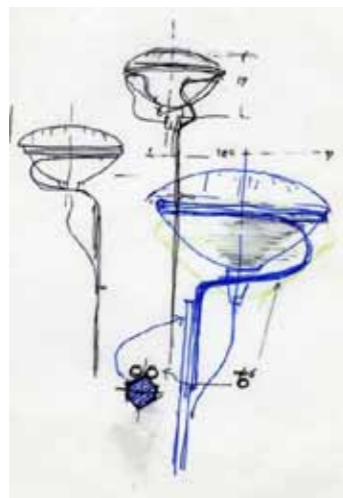
Die Brüder Castiglioni haben nicht nur durch ihre Designarbeiten großen Einfluss auf die nachfolgende Generation italienischer Designer.

Von der eigentümlichen Faszination des Lichts auf Castiglioni erfahren wir am meisten in seinen Entwürfen. Seit Beginn der sechziger Jahre haben Achille und Pier Giacomo Castiglioni mit dem Mailänder Leuchtenproduzent FLOS kontinuierlich an einem Programm gearbeitet, das den vielfältigen Qualitäten künstlichen Lichts gerecht wird. Seitens der Castiglioni Brüder wurde stets ein besonderes Bewusstsein über das elektrische Licht proklamiert und der künstliche Charakter der Leuchten als ‚Lichtwerkzeuge‘ hervorgehoben, deren ästhetische Form als Nebeneffekt einer klar kalkulierten Nutzbarkeit erscheint. Auf diese Weise ist es den Castiglioni Brüdern gelungen, sich schon früh mit den wesentlichen Fragen über Erscheinung und Wirkung des Lichts auseinanderzusetzen. Dazu gehörte, wie Achille Castiglioni mehrfach betonte, auch die Einsicht, daß künstliche Illumination niemals die, von Geographie, Saison und Tageszeit abhängigen Qualitäten eines spezifisch natürlichen Lichts ersetzen könne.

Eigentlich ist schon
alles erfunden, man muss
es nur sehen



Toio Stehleuchte von 1962 für Flos



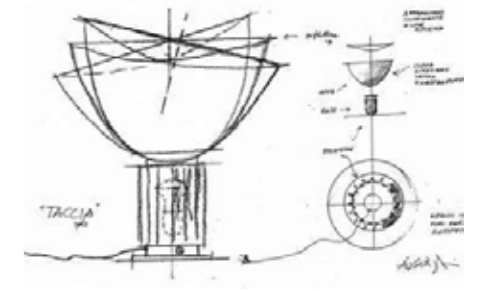
Tischleuchte Snuppy von 1967 für Flos



Taccia
Achille und Piero
Castiglioni



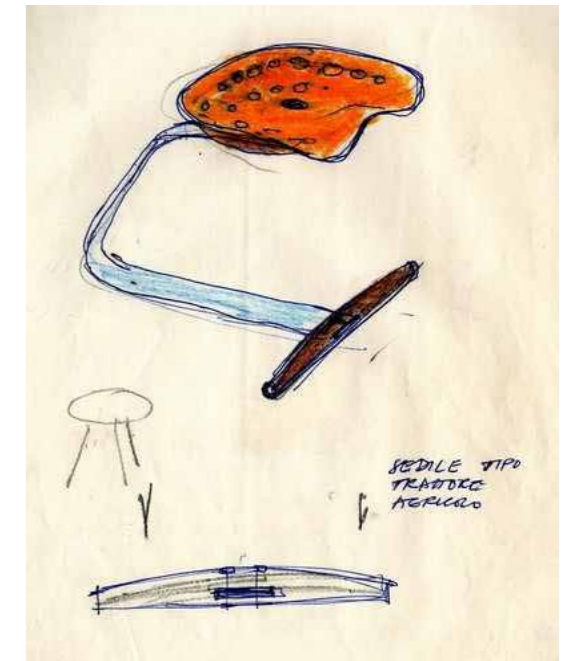
Castiglioni läßt uns das Licht als befreite Energie erleben, die unser Leben bereichert. Zielgerichtet ist es die Aufgabe der Form, dieser Energie den Weg zu bahnen, dem Licht zur größtmöglicher Intensität und Wirkung zu verhelfen.



Zu den Epoche machenden Leuchtenentwürfen der Castiglioni Brüder gehört auch die Taccia, eine erstmals 1962 produzierte Tischleuchte, in deren Konstruktion gleich verschiedene Ideen anklingen. Castiglioni benutzte hier ein System von Komponenten unterschiedlichster Herkunft und fügte sie in einer harmonisch-funktionalen Einheit zusammen. Daß die Form für damalige Verhältnisse eine absolute Novität darstellte, wird aus dem Aufbau deutlich: Die Basis bildet ein gerippter Metallzylinder, zu dem Castiglioni die Form eines Gaskochers inspiriert haben soll. Darauf aufliegend finden wir als Diffusor eine umgestülpte Glasglocke, die von einem tellerartigen Reflektor abgedeckt wird, der in früheren Versionen aus Metallblech war und heute aus Kunststoff gefertigt wird. Da der Diffusor flexibel auf dem Metallzylinder aufliegt, ist es möglich, die indirekte Lichtquelle beliebig auf den Raum auszurichten. Auch hier gibt es die stille Übereinkunft von Gestaltung und Gebrauch. Der betonte ‚High Tech‘ Look der Leuchte läßt dabei keinen Zweifel an einem kraftvollen Einsatz des Lichts aufkommen.



Wenn du selbst
nicht neugierig bist,
langweile nicht die
anderen.



Der Hocker Mezzadro eine der Designikonen überhaupt. Der Entwurf erfolgte bereits von 1957, wurde aber erst ab 1971 von Zanotta in Serie produziert



1957 Sella Wackelhocker für Zanotta



Zur Inspiration sammelt er Allerweltsfundstücke, seine Schränke sind voll mit exotischen Werkzeugen und Spielzeug - und sie sind es noch heute. Denn dank einer Stiftung ist das Castiglioni-Studio als Museum konserviert, wie eine Wunderkammer aus einer Zeit, als Design noch von Hand gemacht wurde.

Der Spieler. Castiglioni hat Spaß an witzigen Alltagsobjekten, die er als „Ergebnisse menschlicher Intelligenz“ archiviert. Hier zeigt er eine aus Filmmaterial geformte Sonnenbrille. So einfach, so praktisch - faszinierend.

Kaufhaus des Ostens

Kampf der Ohnmacht

recherchiert von: Dani Nikitenko

Überblick

Kurzzeitprojekt,
1984 in Berlin
an der HdK (heute UdK)
Fachbereich
Industriedesign
3.Semester,
bei Prof. Roericht

Leitung:

Andreas Brandolini
Jasper Morrison
Joachim Stanitzek

Teilnehmer_innen:

Marion Diegel
Matthias Diez
Axel n. Harmstorf
John H. Hirschberg
Jörg Hundertpfund
Gabriel Kornreich
Annette Krüger
Anna Maske
Hermann Meier
Susanne Neubohn
Gülzen Öztürk
Manuel Pfahl
Heike Salomon
Inge Sommer
Stiletto
Axel Stumpf
Christian Werner
Bettina Wiegand

Ausstellungen:

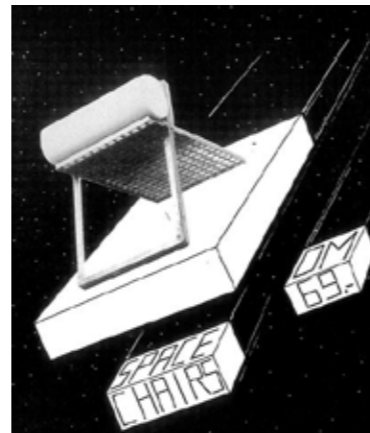
Berlin
Hochschule der Künste
Merveverlag
Werkbundarchiv

München
Galerie Strand

Hamburg
Galerie Möbel Perdu

Verkaufskatalog:

Kaufhaus des Ostens
ISBN: 978-3-943253-06-1
Merveverlag



Verkaufskatalog des Ostens

Das „Kaufhaus des Ostens“ war ein Kurzzeitprojekt an der HdK, 1984 in Berlin unter der Leitung von Jasper Morrison, Andreas Brandolini und Joachim Stanitzek. Teilnehmende waren 18 Studenten und Studentinnen aus dem Fachbereich Industriedesign, im 3. Semester bei Professor Roericht.

Sie stellten die These auf, dass Designer_innen in ihrem Betätigungsfeld, der Großindustrie, nicht gebraucht würden. Ihr Lösungsansatz war, Halb- und Fertigzeug wie Rohmaterial einzusetzen. Den Überfluss, der von der Großindustrie zur Verfügung gestellten Materialien zu nutzen. Diese bezogen Sie beispielsweise in Zoogeschäften, Baumärkten oder Sanitätshäusern.

Das „KdO“ fällt in die Zeit der „neuen deutschen Designbewegung“. Deren Schwerpunkt war unter anderem, die Loslösung von Designdogmen im besonderem vom Funktionalismus. Als Schuldige der „Designregeln“ wurden vor allem die Großindustrie und wirtschaftliche Interessen betrachtet. Andreas Brandolini und Joachim Stanitzek zählen zu den Mitbegründern dieser Bewegung. Unter anderem ihr Projekt „Bellefast“ setzte sich mit der Thematik auseinander.

Kampf der Ohnmacht_Kaufhaus des Ostens Der Name ist Programm

„Der Osten ist Westberlin. Der Osten ist Kaufhaus des Westens. Der Osten ist Mitropa. Der Osten ist der östliche Teil vom Westen. Der Osten ist Grenze. Der Osten ist Übergang. Im Osten geht die Sonne auf. Der Osten ist ... Der Name ist Programm“ Axel Stumpf

Ziel war eine Preiswerte Verkaufsausstellung Überschaubare Arbeitszeiten und der Luxus auf komplizierte,teure Maschinen verzichten zu können. Ein eigener Vertrieb ohne Mitkassierende und die Grundlage für neue Existenzmöglichkeiten.

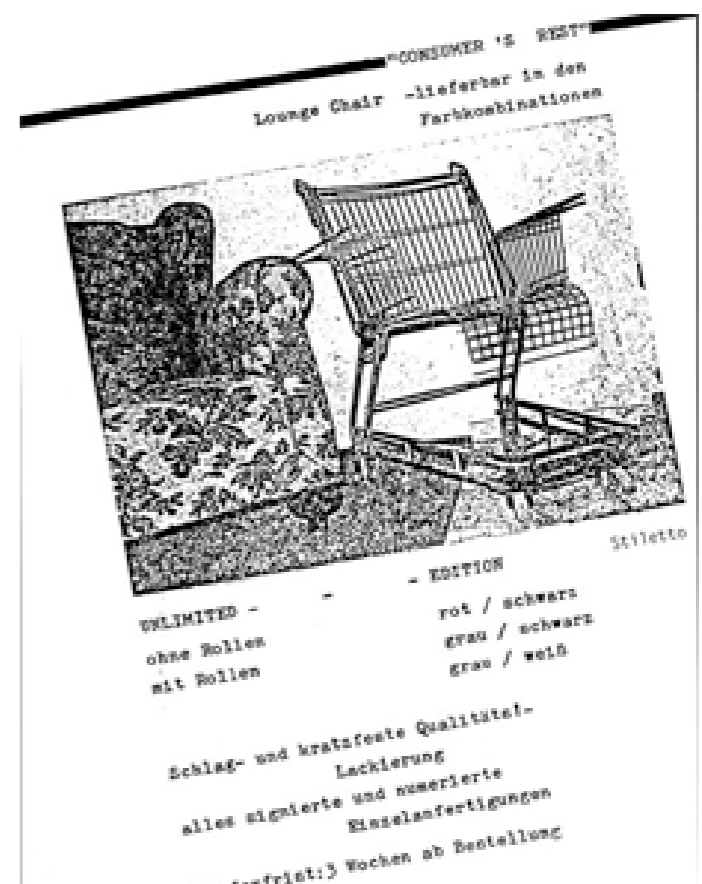
Neben Ausstellungen in Berlin, Hamburg und München ist ein Verkaufskatalog entstanden In diesem finden sich Texte und Produktbilder. Geschrieben wurde vielfältig. Zitate, Produktlisten, erklärende Texte. Diese kommen teilweise verwirrend daher und es ist schwer zu greifen was zwischen den Zeilen gesagt sein will.

Ein von Brandolini verfasster Text richtete sich an die jungen Designer_innen. In diesem beschreibt er, fast überschwänglich, wie großartig es wäre, das der Fleiß und die Arbeit schon getan sei und man nun nur noch die Rosinen, also die guten Produkte, aus dem Kuchen picken sollte. Ausserdem ermuntert er die Studenten und Studentinnen die Arbeit ruhen zu lassen, wenn es grad nicht läuft und zu warten bis sich eine Idee von selbst ergibt.

Betrachtet man die Einladung zur Verkaufsausstellung in Berlin so findet sich unter dem Titel der Hinweis „wir sind unsere eigenen Verwandten“. Als Musik wird „Scheißladen“ angekündigt und als Gast Heino. Verwirrt folgt man den weiteren Texten, die sich stellenweise hochgestochen ernst lesen und hin und wieder überzogen sarkastisch daherkommen. Der Schlussepilog erklärt, das die Idee zum Projekt während einer Nacht ernsthaften Schnapstrinkens entstand Hin und wieder muss man wohl schmunzeln. Zwischen Schmunzeln und verstehen wollen drängen sich auch ernsthafte Fragen auf und wer will kommt ums hinterfragen nicht drumrum.

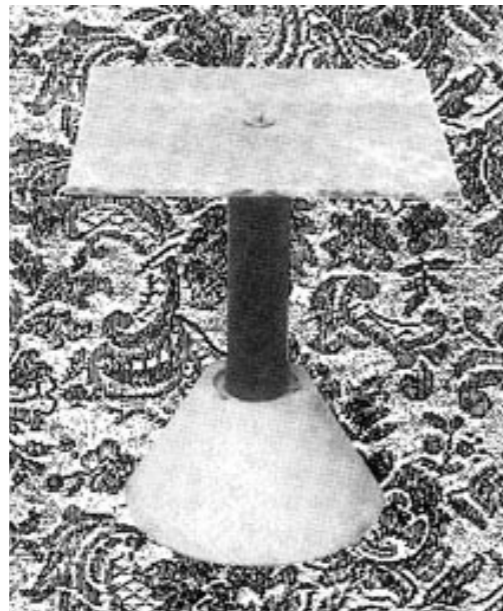


Verkaufskatalog des Ostens

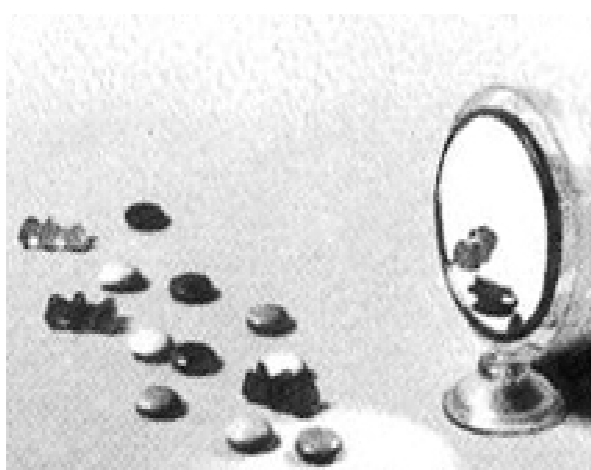


Verkaufskatalog des Ostens

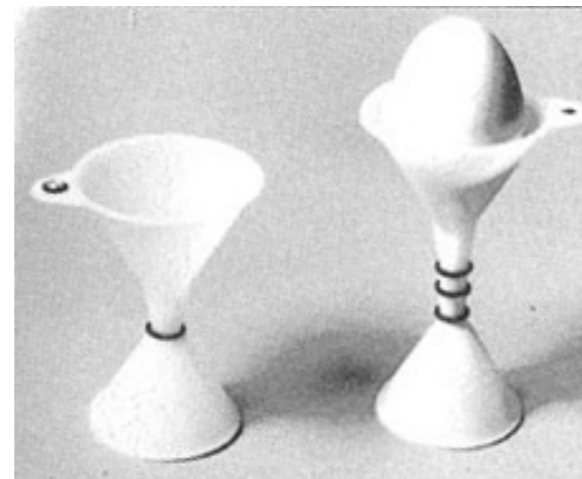
Wir nutzen den Überfluss ...
Wir nehmen was wir finden (und wir finden was wir brauchen). Fügen das gefundene zusammen, um vielleicht sogar ganz neue Möbel und Objekte zu erreichen.



Verkaufskatalog des Ostens



Verkaufskatalog des Ostens



Verkaufskatalog des Ostens

Andreas Brandolini



Biografie

1973-79 Architekturstudium, Technischen Universität Berlin
1979-81 Designer und Architekt bei Produktentwicklung Roericht, Ulm
1981 selbstständiger Architekt und Industriedesigner **1981-85** Architektengemeinschaft Block/Brandolini/Rolfes in Berlin
1981-1989 Lehrbeauftragter für Design an der Hochschule der Künste in Berlin / Gastprofessor an der Hochschule für Gestaltung Offenbach, Technische Universität Graz, Architectural Association London, Royal College of Art London und der Universität São Paulo
1981-1989 Lehrbeauftragter für Design an der Hochschule der Künste Berlin
1982-86 „Bellefast - Werkstatt für experimentelles Design“, Berlin (mit Joachim B. Stanitzek)
1984 Gastprofessor für Design an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main
1986-93 "Brandolini - Büro für Gestaltung", Berlin
1989 Professor im Studiengang Produktdesign mit dem Schwerpunkt Möbel- und Ausstattungsdesign an der Hochschule der Bildenden Künste Saar, Saarbrücken / Gastprofessor an der Royal Collage of Art, London
1996-2003 Directeur Artistique, Centre International d'Art Verrier, Meisenthal
1998-2001 Prorektor der Hochschule der Bildenden Künste Saar, Saarbrücken

Brandolini gehört zu den Vordenkern der Bewegung, die als „Neues Deutsches Design“ bezeichnet wird. Auf der documenta 8, 1987, stellte er sein „Deutsches Wohnzimmer aus. In den 80iger Jahren nahm er maßgeblich Einfluss auf die Designszene. Gemeinsam mit Joachim B. Stanitzek gründete er die Gruppe „Bellefast“. Zusammen mit Morrison gestaltete er, die Hannoveranischen Bushaltestellen. Seit 1989 lehrt Brandolini als Professor an der Hochschule der Bildenden Künste in Saarbrücken und Gastprofessor an der Royal Collage of Art in London.



CIAV, Centre International d'Art Verrier, Meisenthal, 1996 - 2006



CIAV, Centre International d'Art Verrier, Meisenthal, 1996 - 2006



For CAPPELLINI AROSIO (CO) wardrobe, 1993

Quelle: www.brandolini.de/, <http://www.formguide.de/designer/uebersicht/andreas-brandolini/portraet/1/>

Joachim B. Stanitzek



Ein Interview über seine Einstellung zu Design, zur Zeit an der HdK und ID4

wie würden sie jemand anderem ihren job erklären?

Ich begreife das so, dass ich in der Welt der Gegenstände, Objekte und Architektur nach Lösungen suche, die das Leben vereinfachen, aber bereichern, erleichtern, aber interessanter machen. Ich arbeite frei, auch als Designer. Von Haus aus bin ich Architekt.

wann und warum wurden Sie ans ID4 berufen?

1982. In dem Jahr hatte ich mit Andreas Brandolini das Projekt „Bellefast -Werkstatt für experimentelles Design“ ins Leben gerufen. Brandolini war bereits Lehrbeauftragter am ID4 bei Nick Roericht. In dem Bellefast-Projekt begannen wir, uns ganz anders mit Gebrauchsgegenständen zu beschäftigen: dem Hinterfragen der Rezeption, der Suche nach neuen Zugängen und neuem Verständnis von Gebrauchsfunktionen und Ästhetik der Objekte. Ein Stuhl ist von der Funktion her immer ein Stuhl. Aber ein Stuhl muss nicht aussehen wie ein Stuhl. Deshalb waren wir wohl auch für Nick interessant, Projekte zu betreuen.

hatten Sie zuvor schon kontakt zu designern?

Ja, weil ich zwar an der TU Berlin (und parallel als Gaststudent an der HdK) Architektur studiert hatte. Am Lehrstuhl für „Entwerfen und industrielles Gestalten“ der TU Berlin, wurde Objekt- und Detaildesign von Prof. Gerhard Symmank gelehrt, der zuvor leitender Architekt im Architekturbüro von Hans Scharoun war. Die konkrete Arbeit am „Design-Objekt“ gehörte quasi mit zu meiner Architekten-Ausbildung. Bei Nick Roericht hatte ich meine Vorstellung vom Design noch einmal erweitert. Aber es war nicht so, dass ich andere Erwartungen oder Bilder im Kopf hatte.

welche aufgaben haben Sie am ID4 übernommen?

Einsemestrige Themenprojekte für Studenten im Hauptstudium. Zwei der insgesamt fünf Projekte sind auch auf der Roericht-Website dokumentiert. Das berühmte KDO (Kauhaus des Ostens)-Projekt zum Beispiel, Betreut von Andreas Brandolini, Jaspar Morrison und mir. Jede Gruppe bestand aus etwas fünf bis sieben Studenten, die sehr motiviert waren. Das war eine Voraussetzung für die intensive gemeinsame Arbeit. Bei diesem Projekt ging es „... nicht um Recycling. Wir sind keine Nostalgiker, die in Mülltonen herumwühlen. Wir greifen viel früher in Verwertungsprozeß ein und können aus dem Vollen schöpfen. Wir nutzen den Überfluß. Es geht nicht um do-it-yourself. Wir sind keine Hobbybastler. Wir sind Designer. Wir nehmen, was wir finden (und wir finden, was wir brauchen), fügen das Gefundene zusammen, um eine neue Qualität und Aussagekraft der Dinge, aufregende Kombinationen von ungewohnten Materialien, vielleicht sogar ganz neue Möbel und Objekte, zu erreichen.“ ... Zitat aus dem KDO-Katalog. Wie immer fand der Prozess in Phasen statt: Brainstorming zum Thema, Ideen eingrenzen, hinterfragen, nach dem Hinterfragen Lösungsansätze formulieren, diskutieren, kritisieren, dann Arbeit am Entwurf. Im Gegensatz zur üblichen Themenstellung, war hier die „Idee zum Entwurf“ durch das „Gefundene“ quasi provoziert oder zumindest gefördert worden. Das wichtigste ist aber - und ich denke, das ist für den Fachbereich entscheidend - dass wir uns um einen ganzheitlichen Ansatz bemüht haben. Es ging nicht nur um Formfindung, sondern um das Verhältnis zum Objekt an sich und darum, die Objektwelt in Gänze zu betrachten von der Wahrnehmung des Objekts bis zur Herstellung des Produkts.

was fällt ihnen zu den umständen und der zeit am ID4 spontan ein?

Die Studenten haben sich sehr von Studenten anderer Fachgruppen unterschieden, sie waren sehr kritisch und sehr motiviert. Studenten, die ihren Arbeits- und sogar Lebens-Mittelpunkt am ID4 gesehen haben. Der Anziehungspunkt war natürlich Nick Roericht, der das begründet, kultiviert und gepflegt hat. Ich denke, er war in seiner ganzen Arbeitsweise

dort so konkret wie möglich, aber so präsent und hilfsbereit wie nötig. Jahre später habe ich an der AbK Stuttgart ein Projekt gemacht und die Situation dort als Lehrer-fixiert erfahren. Wenn man sich die Karrieren der ID4-Abgänger anschaut, sieht man, dass sie nicht in dem geprägt wurden, was sie später werden sollten, sondern darin, unterschiedliche Berufsfelder im Design besetzen und bewältigen zu können: von Marketingchefs bis zu Automobil- und Industriedesignern. Viele lehren selbst, weil sie erfahren haben, dass Lehre Sinn macht.

besonderheiten der studenten-generation, mit der sie zu tun hatten?

Kritisch, ambitioniert, dem realen vollen Leben verbunden. Siehe oben. Ich habe seit Jahren keine Studenten mehr betreut und habe deshalb keinen Vergleichsmaßstab. Aber selbst die Generation, die Anfang der 90er Jahre aus der Zeit hervorging, war schon entschieden anders.

übereinstimmungen / inspirationen / reibungen an nick roerichts positionen?

Inspirierend war das, ja. Ich habe ja keine fremden Dinge betrieben, sondern in einem besonderen Umfeld Themen bearbeitet, die mir a priori wichtig waren. Nick hat zwischendurch den großen Rahmen mit uns abgestimmt, aber die Konkretisierungen lagen dann bei uns Lehrbeauftragten oder den Assistenten. Reibungen? Gab es immer mit Nick. Das gehört nach meinem Empfinden zu seinem Prinzip des Dialogs. Er hatte für alle Vorschläge ein offenes Ohr, auch wenn er nicht übereinstimmend reagiert hat. Aber er war nie willkürlich, er hätte nie willkürlich etwas gestoppt, was nicht vom Gegenüber selbst einsichtig selbst erfahren werden konnte. Die Reibung war immer auf das Ziel des Erkenntnisgewinns aus. „Schwache, unsichere“ Studenten hatten es darin natürlich schwerer, aber auch sie konnten dabei nur gewinnen. Man musste wissen, warum man da war. Obwohl er ganz klare soziale Umgangsformen gepflegt hat. Ich denke, alle haben gespürt, dass Nick sehr der Gegenwart verbunden war, aber nicht einem Personenkult. Er war ein Partner, der sich eingemischt hat, aber kein „Leithammel“ sein wollte. Er hat nicht verlangt, dass man sich nach ihm richtet, aber er hat sich darum bemüht verstanden zu werden. Dieser legere, undogmatische Kommunikationsstil war etwas, was er sehr gepflegt hat. Nicht autoritär, fach-autoritär schon. Es ging immer um die Sache.

kontakt / zusammenarbeit mit damaligen mitmachern und ID4lern?

Konkret arbeite ich seit Jahren mit keinem mehr zusammen. Aber durch die Lehre oder indirekt über mehrere Ecken hält man in gewisser Weise Kontakt. Und da sehe ich, dass Nick hat viel vermitteln können. Andere Professoren tun das natürlich auch. Aber ihn unterscheidet, dass die meisten seiner Studenten auch etwas an- und mitgenommen und nicht nur angehakt haben. Seine Ansätze die Lehre betreffend haben für viele bis heute Bedeutung.

was würden sie im nachhinein, angenommen die zeitreise wäre bei gleicher ausgangslage möglich, anders machen?

Was meine Seminare betrifft? Nichts.

haben Sie etwas in ihren arbeitsbereich übernommen oder dort weiterentwickelt?

Das ID4 war eine Plattform, eine Station in meiner beruflichen Entwicklung. Danach habe ich meine persönlichen Ambitionen - natürlich nicht unbeeinflusst vom ID4 weiterentwickelt. Eine platte, konkrete 1:1 Übertragung hat nie stattgefunden, war nie gewollt und auch von keiner Seite intendiert.

sehen Sie die disziplin design mittlerweile übergehen, mutieren, sich entwickeln in andere formen und ausrichtungen?

Nach meiner Wahrnehmung besteht eine große Spannweite zwischen den zwei Polen Ästhetik/Dekoration und Hightech. Und diese Pole bewegen sich unabhängig voneinander weg. Eine Stimmung, eine Ambition, wie sie vom Bauhaus oder von der HfG Ulm ausgegangen ist, fehlt als Regulativ. Es ist (scheinbar wird Design nur am Medien- und Publikationserfolg gemessen) alles möglich und damit erscheint letzten Endes alles beliebig. In welchem Medium und an welcher Stelle gibt es Diskussionen und Aufregung über „schlechtes Design“? In der Architektur findet das statt. Design scheint nach wie vor keine „gesellschaftlich notwendige und kulturelle Verankerung“ zu haben Das ist ein ganz großer Makel und eine Nachlässigkeit, die von dieser Disziplin selbst kultiviert wird. Und mit Design meine ich nicht nur die Formgebung, sondern das, was ich anfangs als Bereicherung des Lebens beschrieb.

welche hoffnungen oder ängste knüpfen Sie daran?

Ich schätze das als kurzweilige Übergangsphase ein. Kurzweilig, weil auch langweilig. Was ich vermisse, ist die Suche in dieser Übergangsphase. Es wird das getan, was leicht geht. Die Industrie treibt die Technologie-Entwicklung voran, weil man vordergründig den Börsenindex im Visier hat. Die andere Richtung geht zur Ästhetisierung und Vermischung mit Kunst. Eines der Übel sehe ich in der vielerorten mittelmäßigen Design-Ausbildung. Das Studium müsste mindestens so umfassend und gründlich werden, wie es etwa in der Architektur angeboten wird.

worauf könnten Sie leicht verzichten?

Auf Unverbindlichkeit und Bequemlichkeit, auf Unbelehrbarkeit und Borniertheit, auf Egoismus und Eskapismus etc.

interview: Simone Kaempf, 2006-05-10

Jasper Morrison



Knife Fork Spoon 2008



Biografie

1959 geboren in London
1979-1982 Royal College of Art,
London. Abschluss in Polytechnik
1984 HdK, Berlin
1986 Gründung des Büro für
gestaltung London
2001 zum „Royal designer for
Industry“ gewählt
2005 Gründung von Super Normal,
gemeinsam mit Naoto Fukasawa

Projekte (Auswahl)

1983 Stuhl „Flowerpot“
1984 Stuhl „Wing Nut“
1987 Stuhl für Cappellini „Thinking
Man's Chair“
1989 Bett „Day Bed“
1989 für Vitra Stuhl „Ply“
1989-1991 , „Benches“, für Vitra
1992 Sofa „Three“
1994 Zusammenarbeit mit Üstra
(Hannoveranische Bahn)
1999 Kurator des Design Year Book
Referenzen (Auswahl)
Alessi; Cappellini; Flos; Ideal
Standard, UK; Magis; Muji, Japan;
Samsung, Korea; Rosenthal; Rowenta;
Vitra, Sony

Ausstellungen (Auswahl)

1987 Kassel, „documenta 8“
1988 Berlin, Design Werkstatt
1989 Milano, „Salon de Mobile“
2001 London, Museum of Art
2006 Tokyo, Axis Gallery
2009 im Pariser Musée des Arts
Décoratifs

Morrison wurde 1959 in London geboren und ist in New York
aufgewachsen. Er lebte in Berlin und pendelt heute zwischen
London, Tokyo und Paris.

Morrison steht vor allem für ein klares und reduziertes
Design. Er gilt als Vertreter der neuen Einfachheit und
prägte den Begriff No- Design.

Von Alltagsgegenständen über Verkehrsmittel und Möbel bedient
Morrison eine Vielfalt von Bereichen. Gemeinsam mit Andreas
Brandolini gestaltete er die Bushaltestellen in Hannover. Ihm
wird eine Vorliebe für Alltagsgegenstände zugeschrieben.

Er arbeitete als Lehrender für Designtheorie, ihm wird ein
großes Interesse an Designgeschichte nachgesagt.

Seine Kunden sind Namenhafte Unternehmen, wie Vitra, Sony
und Alessi. 2009 wurde er zum „Royal Designer of industry“
ausgezeichnet.

Das Magazine Premier schrieb, 1999, folgendes:

„Morrison versteht es, auf intelligente Weise Lösungen für
ganz gewöhnliche Probleme der Herstellung und der Verwendung
„aufzuspüren“ und beweist damit, dass ein nützliches Objekt
ein Vorbild sein kann, bescheiden und sogar schön.“

Es gibt bessere Arten, Design zu
gestalten, als etwas mit viel Aufwand
ungewöhnlich aussehen zu lassen.

Ungewöhnliches ist üblicherweise
weniger nützlich als Gewöhnliches
und langfristig weniger lohnend.



Coffee maker 2004



dzn_Punkt_DP_01



Rado, BAC chair



Coffee maker 2004



Tejo Remy

recherchiert von Isabel Apel



Biografie

1960: geboren in Pays-Bas, Niederlanden

studierte an der Utrecht School of Art

sein Abschlussprojekt war eine Kommode mit dem Namen „You Can't Lay Down Your Memories“, welche später ins MoMa aufgenommen wurde

1993 wurde er Mitglied bei Droog Design, wo er oft mit Rene Veenhuizen zusammenarbeitet



Tejo Remy arbeitet zusammen mit Rene Veenhuizen als Produktdesigner, Raum- und Außenraumgestalter in Utrecht.

Seine Arbeiten sind in verschiedenen Museen ausgestellt, unter anderem dem Museum of Modern Art.

Remy betrachtet alles als Material und nutzt bereits bestehende oder vorgefundene Dinge um sie neu zusammen zu setzen. Dabei bringt er immer wieder einen sozialen Kontext in seine Arbeiten ein oder erzählt Geschichten eines bestimmten Ortes.

Seit der Gründung von Droog Design im Jahre 1993 arbeitet er eng mit dem Designkollektiv zusammen.

Durch seine bekanntesten Stücke, die Chest of Drawers, den Rag Chair und die Milk Bottle Lamps hat er internationalen Ruhm erlangt.

oben: Chest of Drawers - You can't lay down your memory
(Tejo Remy, 1991)



Rag Chair (Tejo Remy, 1991)



The Fence With a Bench (Tejo Remy, René Veenhuizen, 2001)

Remy transforms the familiar,
yet the feeling remains.

website droog design



Milk Bottles Lamp (Tejo Remy, 1991)

Droog Design



1993 von Renny Ramakers und Gijs Bakker gegründet.

Zusammenschluß von Designern, die dem klassischen, vorherrschenden Design ein neues, eigenes, subjektives Designverständnis entgegengesetzten wollten.

Seit 2004 befindet sich der Sitz des Designkollektivs in Amsterdam. Dort gibt es auch einen Laden, eine Küche und ein Droog Hotel.



Die Reihe „Do Create“ von Droog Design setzt ein Zeichen für den möglichen Individualismus von Einrichtungsgegenständen. Durch das Einwirken des Käufers wird das Designstück einmalig.

Bei „Do Hit“ muss der Kunde sich seinen Sessel selbst mit einem Hammer in die gewünschte Form schlagen.

Durch das Klebeband mit Bilderrahmenoptik kann man bei „Do Frame“ seinen eigenen Wandschmuck rahmen.

Für „Do Break“ haben die Designer eine Vase innen mit einer Silikonschicht gefüllt. Nach dem Zerschlagen der Vase bleibt sie somit in Form.

Erst wenn der Nutzer beginnt ein Bild in die geschwärzte Oberfläche seiner Lampe „Do Scratch“ zu kratzen, kommt ihm die Erleuchtung.

oben: do hit (Martin van der Pol, 2000)



do break (F. Tjepkema, P. van der Jagt, 2000)



do frame (Martí Guixé, 2000)

Their products were exciting, not just as objects, but because they said something about the context in which they came into being.

Renny Ramakers



do scratch (Martí Guixé, 2000)

Droog Design



Clothes hanger lamp (Hector Serrano, 2002)



do swing (Thomas Bernstrand, 2000)

Quellen:
 - droog.com
 - remyveenhuizen.nl
 - http://de.wikipedia.org/wiki/Droog_Design
 - Simply Droog : 10 + 1 years of creating innovation and discussion, 2004
 - Droog design in context : less + more, 2002



share fence (NEXT Architects, 2001)



Long Neck and Groove Bottles (Hella Jongerius, 2000)



Chew your Own Brooch (Ted Noten, 1998)

Martino Gamper

recherchiert von: Shuting Fang



Biografie

1971: geboren in Merano (Italian)
Nach einer Lehre zum Tischler,
studierte er Bildhauerei und
Produktdesign in Wien

1996: arbeitete er als Freelancer
für international renommierte
Design-Studios, in Mailand

1998-2000: studierte er an der
Royal College of Art in London und
Schloss mit Master in
Produktdesign ab.

Im Anschluss eröffnet er sein
eigenes Atelier und produziert
dort seine eigenen Entwürfe. Seine
Arbeiten wurden in zahlreichen
Ausstellungen von der V&A, Design
Museum, Sotheby's usw. ausgestellt.

Veröffentlichungen

„100 Chairs in 100 Days and its
100 Ways“, Published by Dent-
De-Leone, Designed by Äbäke

„Piccolo Volume II“, Published
by Nilufar & Dent-De-Leone,
Designed by Äbäke



2004, Martino Gamper, Piles of Chairs

Martino hat ein Interesse an den psycho-sozialen Aspekten des Möbeldesigns. Insbesondere hat er eine Vorliebe für Ecken und die vielfältigen Emotionen, die durch sie provoziert werden. Neben der Sorge unausgelasteter Räume, pflegt Gamper auch ein Interesse an überflüssigen Objekten.

Quelle: <http://www.nrw-forum.de/blog/tag/martino-gamper/>

Wie kann Design mit unserer täglichen Umgebung interagieren und soziale Interaktion fördern?

Martino Gamper



Quelle: <http://www.designboom.com>

100 chairs in 100 days

„100 chairs in 100 days“, eine Arbeit von Martino Gamper, in der er 100 Stühle aus dem Sperrmüll fischte und umgestaltete. Ausgestellt im London Design Festiva im 2009.

Seine Absicht ist, die Möglichkeit für Kreationen der nützlichen neuen Designs durch Vermischen stilistischer oder struktureller Elemente der bestehenden Stuhltypen zu untersuchen. Das Projekt weist den Weg zu neuen Gedanken im Design und provoziert Debatten über eine Reihe von Themen über verschiedene Arten von Funktionalität und einen angemessenen Stil für bestimmte Arten von Stühlen. Der Ansatz beschäftigt sich mit der Bedeutung des soziologischen/persönlichen/geographischen/historischen Kontext von Design. Und es geht um das kreative Potenzial von Elementen. Zufall und Spontaneität werden in den Vordergrund gerückt.



Quelle: <http://thisispaper.com/Martino-Gamper-100-Chairs-in-100-Days>

„I see this as a chance to create 'a three-dimensional sketchbook', a set of playful yet thought-provoking designs that, due to the time constraint, are put together with a minimum of analysis.

As well as possibly making one or more designs that might be suitable for mass production, I intend to question the idea of there being an innate superiority in the one-off, to use this mongrel morphology to demonstrate the difficulty of any particular design being objectively judged 'the best'.

I hope that my chairs illustrate and celebrate the geographical, historical and human resonance of design: what can they tell us about London, the sociological context of seating from different areas, and the people who owned each one? The stories behind the chairs are as important as their style or even their function.“

Quelle: <http://www.awmagazin.de/artikel/die-kreativen-stars-und-ihre-liebblingsplaetze-die-kreativen-stars-und-ihre-liebblingsplaetze>
<http://www.form.de/w3.php?nodeId=108&lang=1&newsId%5B3292%5D=1578>

Es gibt keinen perfekten Stuhl
- meine Stühle sind selten
komfortabel, aber man kann
darauf sitzen

Martino Gamper



Quelle: <http://www.frommadridwithlove.com/2011/09/martino-gamper.html>



Piet Hein Eek

recherchiert von: Sabrina Sgoda

Biografie

1967: geboren in Purmerend, NL

1990: Abschluss an Design Academy Eindhoven, NL

1992: eigenes Studio in Geldorp, NL

1994: Gründung „Eek en Ruijgrok B.V.“ mit Nob Ruijgrok

Seine Arbeiten sind weltweit in Galerien zu sehen und wurden bereits im MoMA in NY, auf dem Milan Furniture Fair und der Cibone in Tokyo ausgestellt.



We do not make unpersonal mass-products but unique products of worthless material.

Piet Hein Eek



Door Cupboard

Piet Hein Eek arbeitet vor allem mit Abfallholz und Industriieresten, aber auch andere Materialien finden den Weg in seine Werke. Seine Vorliebe für Altholz entdeckte er bei der Restauration eines Geschirrschranks seiner Schwester. Daraufhin entwarf er eine ganze Reihe von Schränken aus diesem Material mit denen er schließlich sein erstes eigenes Studio finanzierte.

Die Bandbreite seiner Arbeiten reicht von Alltagsmöbel und Leuchten bis zu Gartenhäusern und Go-Karts.

„The scrapwood cupboard from 1990 was my reaction against the prevalent craving for flawlessness. I wanted to show that products that aren't perfect still can appeal to our sense of aesthetic and functionality. I also wanted to design a product that could be made with limited means, material that was abundant. The combination of uncommon, but simple methods of working became the thread through our work. Because of the expanded possibilities the variety in work has grown. Still, the challenge remains to get the maximum out of the circumstances.“



art.nr.3840H Waste coffeecube in scrapwood, with 6 stools high gloss lacquered

Heute ist sein Arbeitsplatz ein über 10.000 m² großes altes Industriegebäude. Von den Verkaufsräumen im 1. Stock kann man in die Werkhalle hinunterschauen. Dort befinden sich eine Holz-, eine Keramik-, eine Polsterungs- und eine Stahlwerkstatt, die Lackiererei und die Montageabteilung. Im Gebäude befinden sich außerdem Büros, mietbare Studios, ein Lager, ein Eventraum und ein Restaurant, welches sogleich die Kantine für um die 90 Mitarbeiter ist.



Chunky Beam Bench no.2



Tubes chair no.9, von einem Fabrikgebäude abmontierte Röhren

Produziert werden kleine Serien, die auch maßgeschneidert werden können. Die Kollektion entsteht nicht nach Saison, sondern baut sich Stück für Stück auf.

Bei Aufträgen ist es den beiden Designern Eek und Ruijgrok wichtig, dass sich der Kunde im Produkt wiedererkennt. Hierfür sind intensive Gespräche notwendig.

Freie Arbeiten führt Piet Hein Eek ohne seinen Partner Ruijgrok aus. Als Arbeitsmaterial dient ihm auch hier Müll aus der Industrie und der Natur. Mit Engelsgeduld wird das Material bearbeitet, wobei das Endprodukt den Designer manchmal selber überrascht und so seine Vorstellungen verändert.



Ein »Scrapwood« Kinderstuhl und ein sogenannter »Design of pipe« Stuhl.

„Wenn es dir gut gehen soll, musst du dir eine Umgebung schaffen, die dich inspiriert. Ich habe hier alles unter einem Dach: Design, Produktion, Vertrieb und Laden. Diese einfache Struktur ermöglicht uns völlige Kontrolle darüber, was wir machen und wie viel. Keiner redet uns rein. Wir wissen genau, was wir wollen, wir wissen nur nicht immer, was dabei herauskommt.“

Peter Marigold

recherchiert von: Stephan Hildebrandt



Biografie

1974: geboren in London, England

1997: BA Abschluss für Fineart und Sculpture an dem Central Saint Martins arts college

2006: MA in Design Products am Royal College of Arts

Ron Arad (ein international bekannter Architekt und Industriedesigner) nahm während des Masterstudiums die Rolle des Mentors ein und wurde im Fortlaufenden auch Marigolds Fan.

2006: gründete mit 5 weiteren Studienkollegen die „Okay Studios“ in London, ein homogenes Kollektiv mit übergreifenden Arbeitsbereichen sowie Möglichkeiten für Soloprojekte.

Mittlerweile stellt er seine Objekte auf der ganzen Welt auf Ausstellungen und in Museen aus.

Siehe Design Museum London, Museum Minguzzi Japan, Design Sight Gallery Tokyo.

Peter Marigold, ein junger und erfolgreicher Designer, richtet seine Objekte auf Sensibilität und den praktischen Einsatz aus.

Eine Inspiration war das banana box shelving system von Michael Marriot welches seine Vorliebe für Obstkisten bestätigte.

Während seines Studiums am Royal College of Arts lernte er über sporadisch auftauchende Ideen erstmalig nachzudenken, sie dann mit Skizzen festzuhalten um im weiteren Verlauf entscheiden zu können welche realisiert werden.

Banana Box



Mitbegründer Okay Studios

I hope that my designs have an impact on people's lives - through altering behavioural patterns, or slight environmental adjustments that make them feel differently

Peter Marigold



„The inverted angles of a shape split into pieces will always add up to 360 degrees. The angles can be interchanged but will always form a whole.“



split box shelves

Make/Shift

Eine mögliche Lösung für Ablageflächen, an sonst nur ungünstigen Stellen, bietet das Make/Shift Regalsystem.

Die verschiebbaren Regaleinheiten erlauben eine Befestigung auf unterschiedlichste Gegebenheiten

Verschraubungen in der Wand sind überflüssig da sich die einzelnen Elemente gegenseitig verkanten und sich so an die Wand schmiegen



Das Regalsystem ist leicht, besitzt eine harte Oberfläche, ist chemikalien Resistent und in verschiedenen Materialien realisierbar

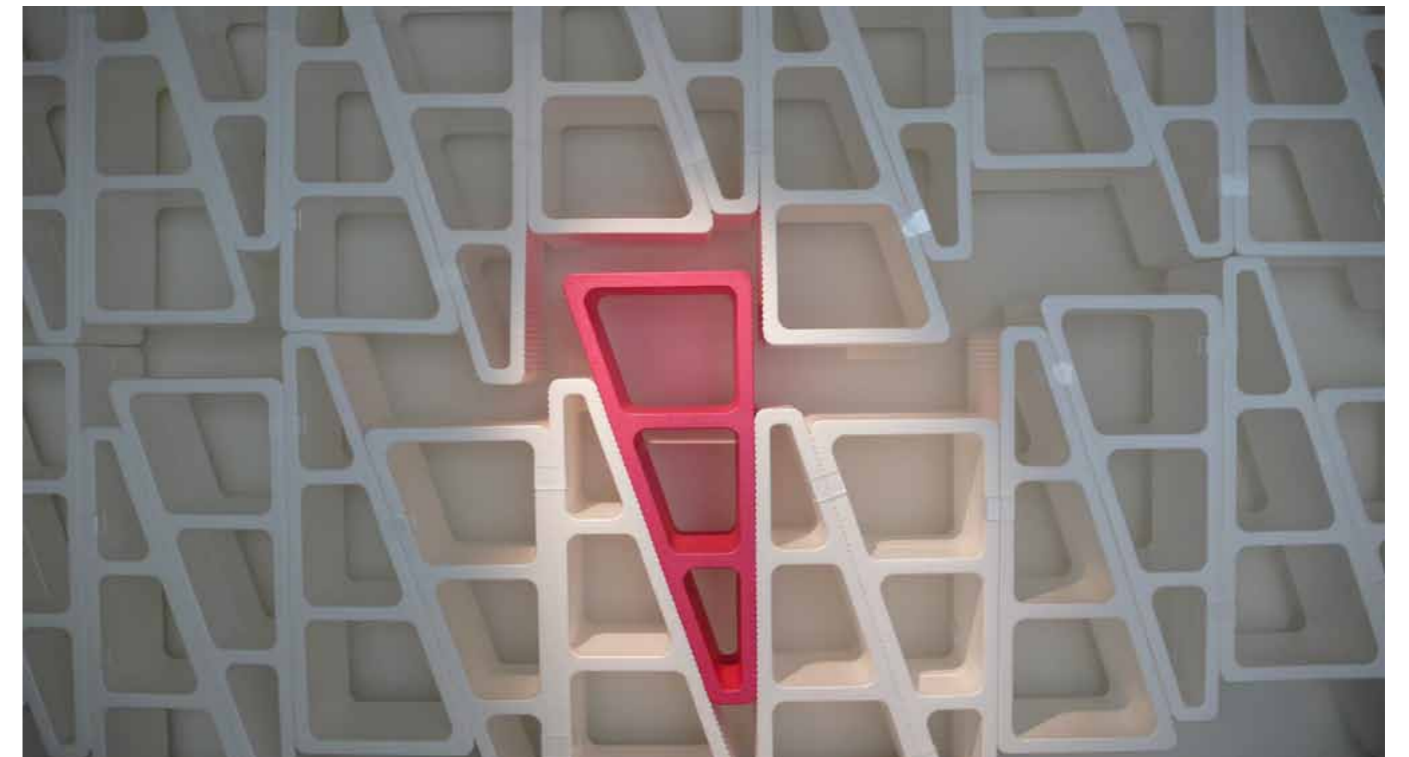


Make/Shift

Die Hölzerne Variante funktioniert mit der Verschraubung der einzelnen Elemente untereinander.

Das Polypropylenregal erhält seine Festigkeit durch die rifelligen Außenseiten welche sich ineinander verzahnen. Desweiteren besteht bei diesem Modell die Möglichkeit durch Spangen das Regal im Raum aufzustellen.

The world that I live in is chaotic and densely populated by junk, both collected things and simple rubbish. It's not a perfect place but it is consistent.



Make/Shift

Prob



Peter Marigold sagte bei einem Interview das es einfach sei schöne und preiswerte Dinge zu entwerfen und zu bauen, oft durch Do It Yourself Lösungen oder Improvisation. Aus diesen beiden Varianten schöpft er den Antrieb seiner Herangehensweise.



Make/Shift

Das Objekt kann über dem Boden aufbewahrt werden. Wandbefestigungen werden hierzu nicht benötigt, lediglich eine geneigte, rutschfeste Stange wird benötigt um einen ausreichenden Druckpunkt zu erzeugen.

Der Vorteil bei Prob ist der schnelle Abbau ohne Spuren an Wand und Boden zu hinterlassen.

Desweiteren kann sich die Rutschhalterung auf einen Sand- oder Reissack beschränken, wobei letzteres laut Marigold im Falle eines Umzuges vorher gegessen werden kann.

In Sachen Sauberkeit kann bei dieser Konstruktion einfach darunter gesaugt oder gewischt werden.



Quelle:

<http://www.petermarigold.com/prop.htm>
<http://designmuseum.org/design/peter-marigold>
<http://www.michaelmarriott.com/exhibitiondesign/raft/>
http://www.magazin.com/Blog.html?blog_artikel=4
<http://www.okaystudio.org/>

I was interested in how a piece of furniture might adapt to and therefore reflect our acceptance of living with these innate problems.



Make/Shift

Le Van Bo

recherchiert von: Linn Pulsack

Le Van Bo wurde 1977 in Laos geboren und kam mit zwei Jahren gemeinsam mit seinen Eltern nach Deutschland.

Er wuchs in Berlin auf, wo er ebenfalls sein Architekturstudium absolvierte (Beuth HS für Technik Berlin).

2010 nahm er im Zuge seiner Arbeitslosigkeit an einem Tischler Wochenendkurs der Volkshochschule teil. Dieser Kurs war ausschlaggebend für seine Idee:

Er fertigte eine schlichte Möbelreihe, inspiriert vom Bauhaus-Stil, mit einfachsten Materialien: Die Hartz IV Möbel. Der Clou: die Baupläne vergibt er auf Anfrage kostenfrei an alle Interessenten (www.hartzivmoebel.de)

Seit 2012 gibt es ebenfalls sein Buch „Hartz IV Möbel - Build More Buy Less“ im Handel.



Hartz IV Möbel - Build More Buy Less

Le Van Bo ruft mit seiner Idee dazu auf, selbst Hand anzulegen, wo es im Geldbeutel zu knapp wird. Er richtet sich an Leute mit Geschmack aber wenig Geld und ermutigt sie, sofern die Zeit dafür reicht, Tischlerkurse zu besuchen und sich die Ressourcen der Werkstatt und seiner eigenen Kreativität zunutze zu machen.

Mit geringem Material- und Kostenaufwand (und etwas Geschick), ist es möglich seine Möbelreihe nachzubauen und sich seine vier Wände im schlichten Stil, vom Bauhaus inspiriert, ganz individuell einzurichten. Das bekannteste Modell ist sein „24 Euro Chair“, das schon weltweit nachgebaut wurde.



„24 Euro Chair“ nach Ikonen des Bauhaus

Konstruieren statt konsumieren.

Le Van Bo



21 qm Zimmer - Komplette Ausstattung zum selbst bauen

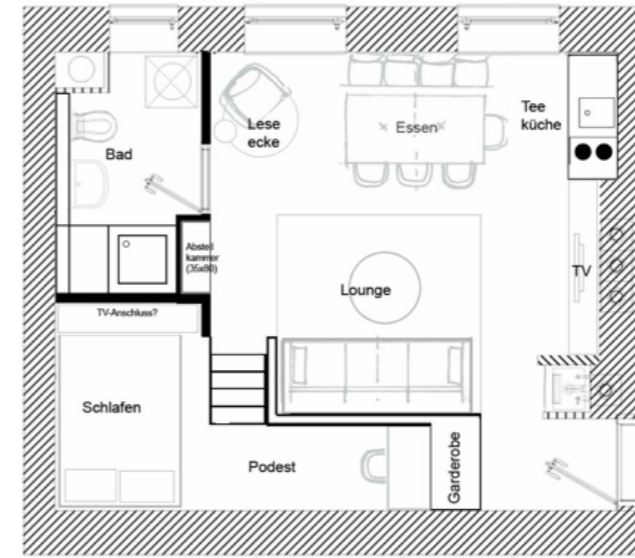
Die Möbelreihe umfasst neben Stuhl, Sessel, Hocker, Regal und Schlafsofa ebenfalls einen Schreibtisch und einen Esstisch. Le Van Bo gibt auch Inspirationen zur Gestaltung von Beleuchtung und lässt mit der Wahl von Material, Veredlung und Farbigkeit oder ggf. dem Schnitt genügend Spielraum für die Selbstentfaltung.



„Beta Block“ - Erstmaliger Einsatz im Betahaus Berlin



Edmund Collelin 1928 - Bauhausstudenten im Gropius Atelier



Grundriss Kudamm Designstudio

Seine enge Verbundenheit zu seiner Heimatstadt Berlin zeigt Le Van Bo auch mit einem weiteren Projekt: Weekend-In-Berlin.de

Zwei intelligent und stilvoll eingerichtete Apartments im Herzen der Stadt. Eines am Kudamm, das andere in der Friedrichstraße. Beide sind voll ausgestattet, unter Anderem auch mit den Hartz IV Möbeln. So zeigt sich auch in der Praxis, dass es sich gut mit ihnen leben lässt. Optimal für 2-4 Personen, die ein Wochenende oder länger in Berlin verbringen wollen.

Crowdfunding

Anfang des Jahres 2012 stand letztendlich der Plan, den Inhalt Le Van Bo's Arbeit und den Erfahrungsberichten der zahlreichen „Konstrukteure“ in einem Buch zu veröffentlichen.

Anders als jedoch viele andere Bücher wurde dies nicht von einer Stiftung o.Ä., sondern von seinem eigenen Publikum finanziell unterstützt und möglich gemacht - Crowdfunding.

Über soziale Netzwerke und Blogs wird hierbei via Video für das Vorhaben geworben. Wer überzeugt wurde, der kann spenden und wird beispielsweise mit einer signierten Ausgabe des Produkts entschädigt. So hat es auch Le Van Bo geschafft bereits im Sommer 2012 das geplante Buch im Hatje Cantz Verlag zu veröffentlichen.

Die Methode des Crowdfunding ist eine open source Strategie, die ihren Ursprung 2009 in den USA mit der Onlineplattform www.kickstarter.com hatte. In Deutschland ist es seit 2010 möglich ebendiese Strategie für die Werbung um finanzielle Unterstützung von Projekten auf www.startnext.de zu nutzen.

BUILD MORE!



Kudamm Design Studio und Apartment Friedrichstraße in Berlin



Buchcover - „Hartz IV Möbel, Build More Buy Less“

superuse.org

recherchiert von: Vincent Zimmer

Where recycling meets design

\\ Möglichkeiten //

Stöbern

Artikel verfassen

Kommentieren

Voten



designed by Ann Smith



Superuse.org ist eine Internetplattform für den kreativen Umgang mit unserem Müll. In einer Gesellschaft, in der sich „One Way“ Produkte, angefangen vom Kaffeebecher bis zur Photokamera, in unser alltägliches Leben eingeschlichen haben, wachsen die Deponien ins Unermessliche. Aber nicht nur die Entsorgung ist Bestandteil des Problems, sondern auch der steigende Materialeinsatz auf Kosten unserer Umwelt.

Das Portal beschäftigt sich mit der Weiterverwertung dieser ungeliebten Überreste. Designer, Architekten und alle, die an einer Lösung zur Problematik beitragen wollen, sind hier eingeladen, ihre Ideen vorzustellen und somit anderen den Anreiz zu geben, zum einen durch den Nachbau ihren eigenen Müllberg zu reduzieren und zum anderen ihre Wahrnehmung in diese Richtung zu vertiefen und zu schärfen.

Nicht nur interessante Produktentwicklungen werden zum Thema, sondern auch sozial sowie ökologisch kritische Beiträge über Aktionen, die das Bewusstsein für unseren suicidalen Umgang mit dem Planeten Erde darstellen und die Diskussion in die Öffentlichkeit tragen.



design by : nicolas le moigne

Superuse is an online community of designers, architects and everybody else who is interested in inventive ways of recycling

Quelle: superuse.org



www.recyclamps.com

ein paar Objekte



Salt & Peper aus verwendeten Film Dosen. Eigentlich Müll aber durch ein paar Löcher entsteht eine praktikable Wiederverwendung.

Lampen aus altem Plastikmüll verleihen Räumlichkeiten einen ganz besonderen Charme.



Dieser Kaffeetisch besteht aus sechs Magazinen die durch einen Metallkern und die Glasplatten zu einem stabilen Objekt werden.

Die Felge hat einen Achter? Egal dann gibts eine neue Wanduhr.



Ein paar Kabelbinder und Muttern werden zu attraktivem Schmuck.



Zuviele Wäscheklammern? Hier kommt die Lösung. Dieser Lampenschirm verbindet sich einzig und allein durch sich selbst.



ein paar Kunstaktionen



Auf dem Gänsemarkt in Hamburg baute Ralf Schmerberg dieses Iglu aus Kühlschränken auf. Das „Verschwendung ist die größte Energiequelle“ betitelte Kunstwerk spricht für sich selbst.

Während den Protesten in Ägypten 2011 wurde diese Aufnahme gemacht. In der Not wird der Mensch erfinderisch. Hier ein Schutzhelm aus PET Flaschen



„Sail-a-car“ heißt das von Beau van Erven Dorens gedreht youtube Video, in dem der Holländer mit seinem Auto neben der Autobahn segelt um auf die nötige Nutzung regenerativer Energien Hinzuweisen.

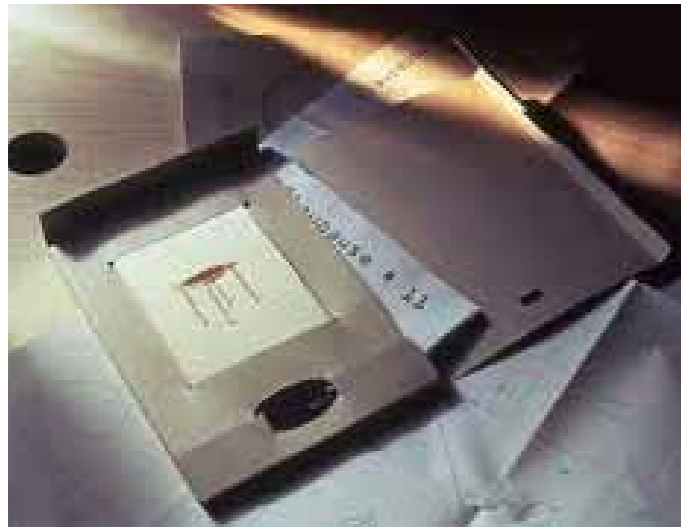


Diese ausgediente Telefonzelle dient den Anwohnern als Bücherkiste. Durch den Tausch gelesener Bücher kann Papier gespart und somit die Abholzung userer Wälder dezimiert werden.



blaupause (1993) sinterchair (2002)

recherchiert von Sebastian Hennig



Blaupause (1993).

Der Kunde erhält statt eines Möbelstücks eine Bauanleitung samt einer Lizenz zum Nachbau.

Plan A (2002).

Mit einem Laser-Sinterverfahren können nach Wunsch des Kunden Unikate von Stühlen (Sinterchairs) hergestellt werden. Die Designer sehen das Modell als Teil einer Fabrik der Zukunft



Vogt und Weizenegger

Vogt + Weizenegger (V + W) war ein Designerteam in Berlin, das von Oliver Vogt (geb. 1966 in Essen) und Hermann Weizenegger (geb. 1963 in Kempten) 1993 gegründet wurde. Die beiden Designer sind Schüler von Hans (Nick) Roericht, einem Vertreter der Hochschule für Gestaltung Ulm (HfG). Ihr Konzept radikalisiert den pragmatisch-soziologischen Ansatz der HfG und von Roericht, und sieht, in der Tradition des Bauhauses, die Bedeutung des Objekts in seinem Gebrauch.

Den Nutzer ihrer Entwürfe sehen Vogt + Weizenegger dabei im Sinne des Futurologen und Soziologen Alvin Toffler als einen „prosumer“, d.h. als einen Konsumenten und Produzenten zugleich, der sich seine Welt selbst einrichtet.



Im Zentrum ihrer Arbeit steht die Idee eines systematischen Designs, das nicht allein Objekte, sondern Kontexte gestaltet.

Blaupause (1993)

Warum sind Designer-Möbel so teuer?

Weil sie sehr teuer hergestellt werden, um Imitationen vorzubeugen. In der Vergangenheit bewirkte dieser Teufelskreis, dass Produktpreis dem Preis für den Prototypen glich, was bedeutete, dass ein gut gestaltetes Möbelstück keinen einfachen Nachbau ermöglichte.

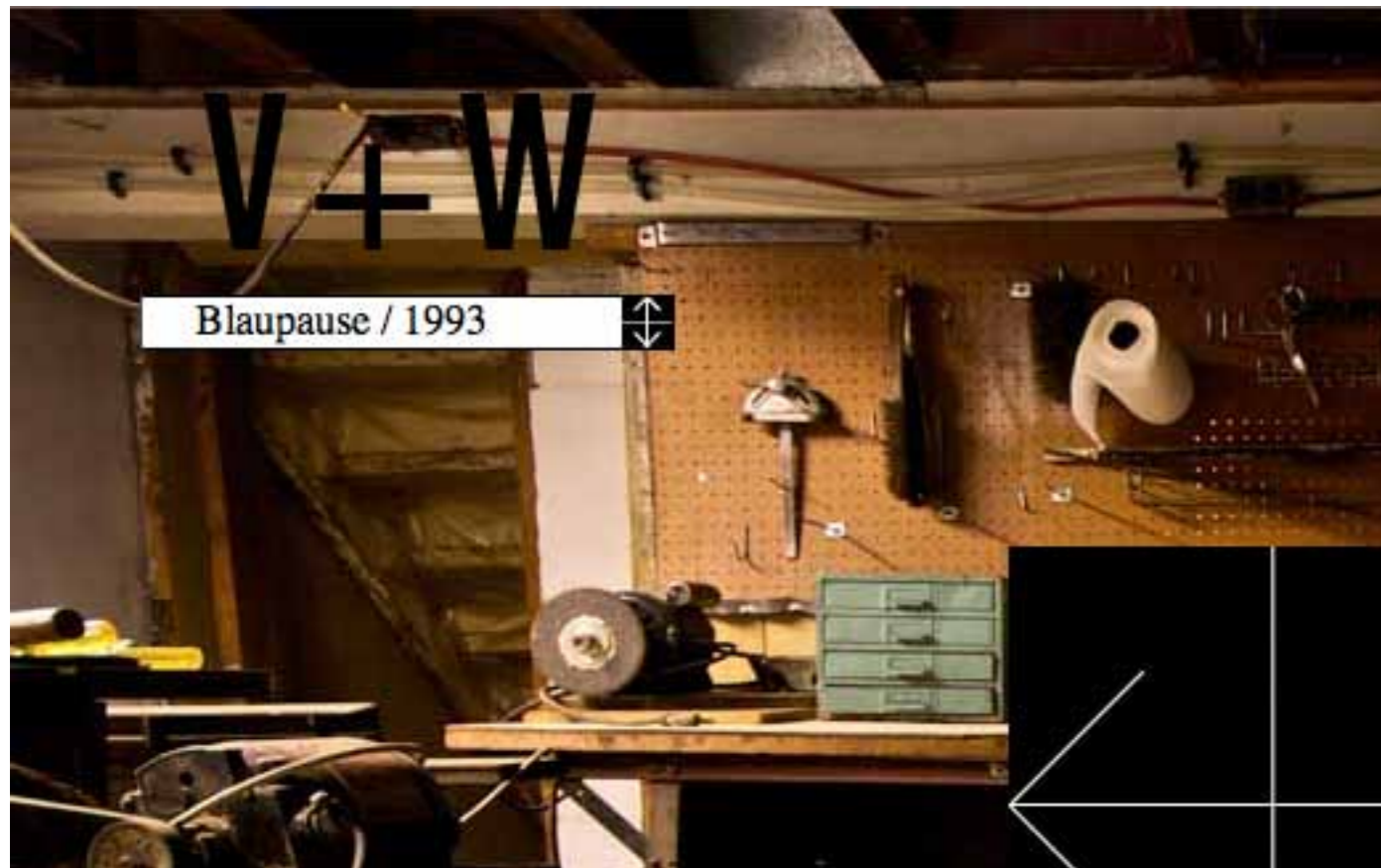
Zwei junge Designer aus Berlin, Oliver Vogt und Hermann Weizenegger haben zusammen einen neuen Konzept im Möbel-Design entwickelt. Ihr Ziel war es den Teufelskreis an seiner schwächsten Stelle zu brechen - dem Copyright.

Wenn das Copyright, nicht zuletzt aus Prestige-Gründen, kostenintensive Möbel bedeutete, musste das Copyright aus der Rechnung genommen werden.

V+W begannen ein neues Konzept in die Tat umzusetzen. Sie entwarfen Möbel, die nicht vor billigen Nachahmung geschützt waren, jedoch mit der Empfehlung zur virtuellen Reproduktion.

Die Entwürfe verfolgen die Idee des "do-it-yourself" und die Idee von Kommunikation zwischen Designer und Käufer. V+W lieferten den Plan "Blaupause" und die Lizenznummer. Die Konsumenten besorgen sich die benötigten Einzelteile nach der "Blaupause"-Bauanleitung und vielleicht professionelle Hilfe, wenn nötig. Die zwei Designer gestalteten eine "Familie - Blaupause", die kombinierbare Möbeleinheiten enthielt. Die Kombination war dann jedem selbst überlassen.

Diese Möbel erfüllten hohe Ansprüche an Schlichtheit, Nachhaltigkeit, funktionales und transparentes Design und eine engere Verbindung zwischen Quelle und Ziels eines Produkts.



Sinterchair (2002)

Stellen Sie sich vor, Sie könnten Ihre Möbel nach dem Maßanzugprinzip kaufen. Ungefähr so: Sie gehen in ein Geschäft, teilen dem Verkäufer Ihre Wünsche mit, lassen Ihre individuellen Vorstellungen am Computer visualisieren und wohnen noch an Ort und Stelle der Produktion bei. Sie erhalten ein Unikat, das auf Ihren persönlichen Geschmack und Ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist und innerhalb von 24 Stunden abholfertig bereit steht.

Vogt + Weizenegger haben diese Zukunftsvision Realität werden lassen: Auf der Tendence-Messe in Frankfurt (30.08. - 03.09.2002) konnten die Besucher in der PLAN-A Fabrik bereits live miterleben, wie die Stühle entworfen, generiert und gefertigt wurden. Genutzt werden hierfür Sintermaschinen (SLS® = Selektives Lasersintern) der Firma 3d-Systems.

Das Prinzip klingt denkbar einfach: In feinen Schichten wird Nylonpulver aufgetragen. Ein Laser zeichnet ein zweidimensionales Segment einer Form in das Pulver und erhärtet so die gezeichnete Ebene, Schicht für Schicht.

Am Ende des Prozesses steht ein dreidimensionales Objekt in einem Block aus dichtem, weissem Pulver. Die Form kann dann befreit werden. Für V+W stand von Anfang an fest, dass in diesem High-Tech-Verfahren der "Stuhl der Zukunft" gefertigt werden muss. Warum ein Stuhl? Ein Stuhl ist nicht nur für V+W das Objekt der Begierde. Er bündelt technologisches Wissen, ästhetisches Empfinden und Material in eine Sitz-Skulptur, die wie kein anderes Objekt mit der Kulturgeschichte des Menschen verknüpft ist.

Das Stuhldesign basiert auf einer Wabenstruktur, die für sichere Statik sorgt. Dem Design liegt die Idee zugrunde, statische Strukturen aus der Natur nachzuahmen und zur Anwendung zu bringen, wie zum Beispiel Oberflächenarchitekturen einer Koralle zu imitieren. Dieser Ansatz ist einmalig, da er so jedes Stück zu einem Original generiert. Zusätzlich haben V+W mit der Wabenstruktur eine formale Grundstruktur gewählt, die nur mit der Sintertechnik zu realisieren ist, denn mit klassischen Verfahren der Kunststoffproduktion wäre dieser Stuhl nicht mehr reproduzierbar.



ikeahackers.net

recherchiert von: Jakob Klug



Ikeahackers.net ist ein englischsprachiger Blog, auf dem Modifikationen und individuelle Gestaltung von Ikeaprodukten veröffentlicht werden.

Diese Veränderungen werden als „Hacks“ bezeichnet.

Die Posts kommen von „Hackern“ aus der ganzen Welt.

Der Blog existiert seit 2006, zunächst auf ikeahacker.blogspot.com später auf ikeahackers.net.

Man kann „Hacks“ nach unterschiedlichen Kategorien suchen. Zum Beispiel: lighting, kitchen, outdoor, children oder shelves...

Oder man kann „Hacks“ über die Namen der Ikeaprodukte suchen, die jeweils verwendet wurden.

Jedes Jahr werden zudem die „Hacks of the year“ gewählt.

Why I chose to call it a hack?
In it's own little way, it breaks into the IKEA code of furniture assembly and repurposes, challenges and creates with surprising results.

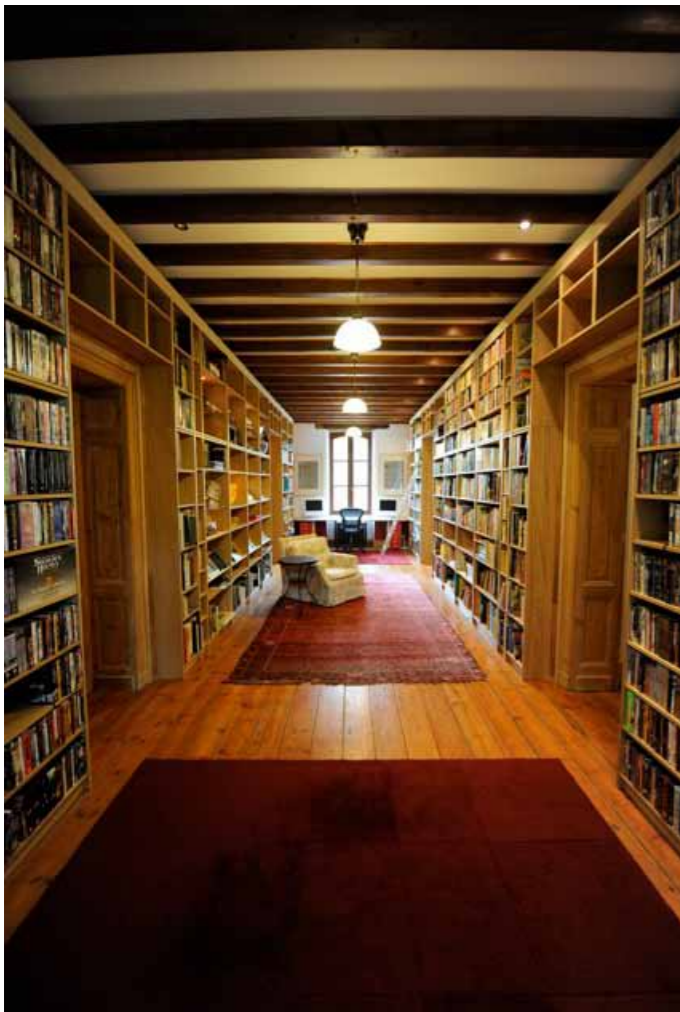


Quelle: www.ikeahackers.net

aktuelle Homepage

ikeahackers.net

BESTA



BILLY



ikeahackers.net



John Thackara

recherchiert von: Laura Risch

John Thackara hat sich einen weltweiten Namen als Design-Experte und „business provocateur“ erarbeitet, durch seine visionäre und hinterfragende Sicht auf Design und Nachhaltigkeit.

Auf seinem Weg dahin ist er 13 Jahre gereist auf der Suche nach praktischen Schritten von Gemeinschaften eine nachhaltige Zukunft zu organisieren.

In seinen Büchern und Vorträgen bringt er immer wieder praktische Beispiele und Erfahrungen mit ein, um seine Design Visionen zu verdeutlichen.

Sein bekanntestes und meistverkauftes Werk ist „In the Bubble: Designing In A Complex World“. Auch hier verfolgt er mit Nachdruck die Frage, wofür wir die ganzen Produkte, die tagtäglich den Markt überschwemmen benötigen. Er drängt in seinem Buch darauf zu schauen, was der Mensch kann und die Technik und Produkte nicht. Seine Vision und Schlussfolgerung ist, dass es sinnvoller ist Dienstleistungen zu designen, die den Menschen in seinem täglichen Handeln unterstützen und in die richtige Richtung führen.



Quelle: http://www.cis.at/en/archive/real_archive/convention-09-keynote-john-thackara
<http://www.doorsofperceptions.com>
http://www.designophy.com/uploadedimages/tmn/2012/04/01/designophy_com_c1_100000021_101.jpg

Biografie

1951: geboren in Newcastle

studierte Philosophie und Journalismus in England

war vier Jahre lang Herausgeber von „Design“ und „Modern Culture“, sowie Design-Korrespondent von The Guardian

1980er gründete „Design Analysis International“ (DIA), eine Beratungs- und Entwicklungsagentur mit Sitz in London und Tokio

er wirkte bei der Entwicklung eines neuen Studiengangs an der London Business School mit „design management of luxury brands“

1993: gründet er „Doors of Perception“

1993-1999 war er erster Direktor des Niederländischen Design Instituts

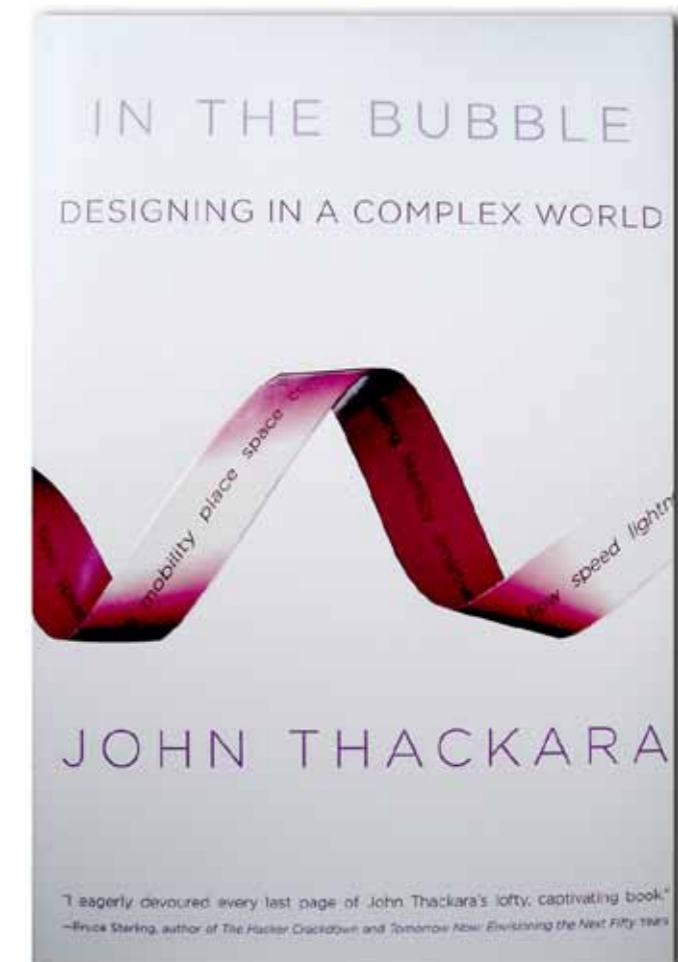
2007 war er Programmdirektor der Dot 07 (Designs of time 2007)

2008 war er Berater für die Saint Etienne International Design Biennale 2008 und das UK Design Council

zurzeit lebt er in Südfrankreich

We're filling up the world with technology and devieces, but we've lost sight of an important question: What is this stuff for? What value does it add to our lives?

In the Bubble: Designing in a complex World



Quelle: <http://www.bestup.it/new/images/stories/artbook/cover.jpg>

Zusammenfassend ist John Thackaras Botschaft und Intension an alle Menschen und insbesondere Designer zu überlegen, was heute und in Zukunft mit unserem Planeten passieren soll.

Er hinterfragt den endlosen Prozess der „Doomsday Machine“ und will durch Festivals, wie auch auf seinem Internet Blog beschrieben, Menschen zusammenbringen, um an nachhaltigen Lösungen zu arbeiten. Die nicht lauten immer und immer mehr zu produzieren, sondern viel mehr auf der Überlegung jedes Einzelnen beruhen, der seinen Beitrag leistet.

Diese Beiträge sollen zu einer Gesamtlösung verschmelzen.

Daher organisiert John Thackara mit und um sein globales Netzwerk Doors of Perception Festivals, wie z.B. das „2012 Imperative Teach-In“ in London 2009. Der Leitsatz dieses Festivals war: Der Designer als Ermöglicher nachhaltiger Systeme innerhalb der Grenzen unseres Ökosystems. Er versucht auch in seinen Vorträgen immer wieder die Leute wach zu rütteln.

Das ist seine Intension und seine eigene erwählte Aufgabe.

Making a system easier to use for someone, does not, for me, make that system better. You bring a user experience to life by designing with people not for them.

John Thackar

A microscope is... something that helps us see what the aggregation of many small actions like when added together.

John Thackara



Quelle: <http://www.labkultur.tv/sites/default/files/textimages/tackara.png>

John Thackaras Anspruch an die Kreativwirtschaft ist eine völlige Reorganisation, da achtzig Prozent des negativen Einflusses eines Produktes bereits in der Designphase festgelegt werden. Dadurch verschwinden Produkte, aber auch Dienstleistungen und Städte hohe Mengen an wertvollen und knappen Rohstoffen.

Thackara schlussfolgert daraus die Reorganissation der Kreativwirtschaft und die Herausforderung sich mit dem Prinzip „weniger ist mehr“ auseinanderzusetzen.

Er fordert aus dieser Erkenntnis heraus eine strikte Regelung für modernes Design im Bezug auf CO2-Entwicklung, Abfall und Ressourceneffizienz und verweist hierbei auf bereits vorhandene Ansätze verschiedener Organisationen

John Thackara gründete 1993 das globale Netzwerk Doors of Perception, um dieser Aussage Nachdruck und einen Impuls zu geben. Auf seinem Blog versucht er Projekten, die im Zeichen der Nachhaltigkeit stehen einen Raum zugeben und gleichzeitig andere darauf aufmerksam zu machen in welcher Lage wir uns momentan im Bezug auf Ressourcen und Energieverschwendung befinden.

Quelle: http://www.cis.at/en/archive/real_archive/convention-09-keynote-john-thackara
<http://www.doorsofperceptions.com>



www.doorsofperception.com

Aufbau der Seite:

Die Seite Doors of Perception folgt einem einfachen Aufbau und unterstreicht, somit auch die Aussage von John Thackara, dass jeder seinen Beitrag zu einem modernen Design, was auf Nachhaltigkeit achtet unterstützen kann.

Die Seite beinhaltet einen Blog, der im Vordergrund steht und auf unterschiedlichste Projekte und soziale Innovationen aus verschiedenen Ländern verweist. Hier können Kommentare und Anregungen abgegeben werden. Dies verdeutlicht auch ein open source Prinzip.

Desweiteren gibt es eine kurze Hubrik über John Thackara, hier wird seine Sichtweise, sowie sein Lebenslauf kurz abgehandelt und verschafft dem Blogger bzw. User einen Eindruck über seine Motivation und Vorgehensweise.

Ebenso gibt es eine Empfehlungsliste für Bücher, aber auch freiverfügbare Handouts zu bestimmten Themen und Vorträgen, was dem User einen Überblick verschafft und er sich selbstständig mit dem Thema beschäftigen kann.

Besonders interessant und auch informativ ist die Hubrik Portfolio, hier werden sämtliche Projekte, die von Doors of Perception und John Thackara seit 2000 ins Leben gerufen worden dargestellt und weitergehend erklärt.

Wofür Thackara natürlich steht sind seine Vorträge, so gibt es auf der Seite zum Einen Verweise auf online gestellte Vorträge, Reportagen und Interviews, aber auch Angebote für Workshops mit ihm zu, E-Mail- Kontakt aufzubauen oder ihn als Sprecher einzuladen.

Quelle: <http://www.doorsofperception.de>

Ronen Kadushin

recherchiert von Hanna Scheundel

Biografie

1964: geboren in Israel

1978: Ausbildung Ron Arad's One-Off studio (London)

2004: entwickelt „Open Design“ Konzept

Autor vom „Open Design Manifesto“

2005: zog er nach Berlin, seine Produkte werden in der von ihm gestalteten „Open Design Company“ produziert

Seit 1993 lehrt er in Europa und Israel an Designhochschulen

Viele seiner Objekte kann man herunter laden und mit Hilfe einer CNC Maschine nachbauen

2010: Gastprofessor an der Burg Giebichenstein



Ronen Kadushin ist ein israelischer Designer, der „Open Design“ als Herz seiner Arbeit beschreibt.

Er strebt nach einer Revolution der Produktverbreitung, Produktentwicklung und Produktion über das soziale Netzwerk.

Produkte sollen für jeden und überall herunterladbar, veränderbar und umsetzbar sein.

Die Umsetzung seiner Kreationen ist mit einer CNC Maschine möglich.

Quelle: www.ronenkadushin.com

A revolution in product development, production and distribution is imminent due to the Internet's disruptive nature and the easy access to CNC machines.

Ronen Kadushin



Möbel und Accessoires



Enter the Open Source method, one that revolutionized the software industry, created a viable economy, and gave birth to a flourishing social movement that is community-minded, highly creative and inclusive.

Open Design Manifesto



Designs that typically live only a few years in the marketplace can live on and develop into new shapes and uses.

Open Design Manifesto



Anti-Baby-Spirale zum selber bauen

Protei

recherchiert von Wenwen Liu



Beschreibung

Protei ist ein formverändernder, Open Hardware, segelnder Roboter, der die Ozeane prüft und säubert. Ursprünglich von Cesar Harada entwickelt um die BP-Ölkatastrophe zu säubern, indem er einen langen Ölsorbent durch Windkraft nach sich zieht, ist Protei heute eine Plattform um wissenschaftliche Erkenntnisse und Reinigungsapparate für die See zu verbreiten. Sie wurde entwickelt von einer globalen Gemeinschaft von Wissenschaftlern, Ingenieuren, Machern und Seeleuten.

Herkunft des Namens

Protei ist der Plural von Proteus, dem Sohn und Hirte des griechischen Gottes des Meeres Poseidon. Der Gott Proteus war bekannt für seine Fähigkeit verschiedene Formen anzunehmen. Proteus hat mehrere positive Assoziationen, wie flexibel, vielseitig und anpassungsfähig.

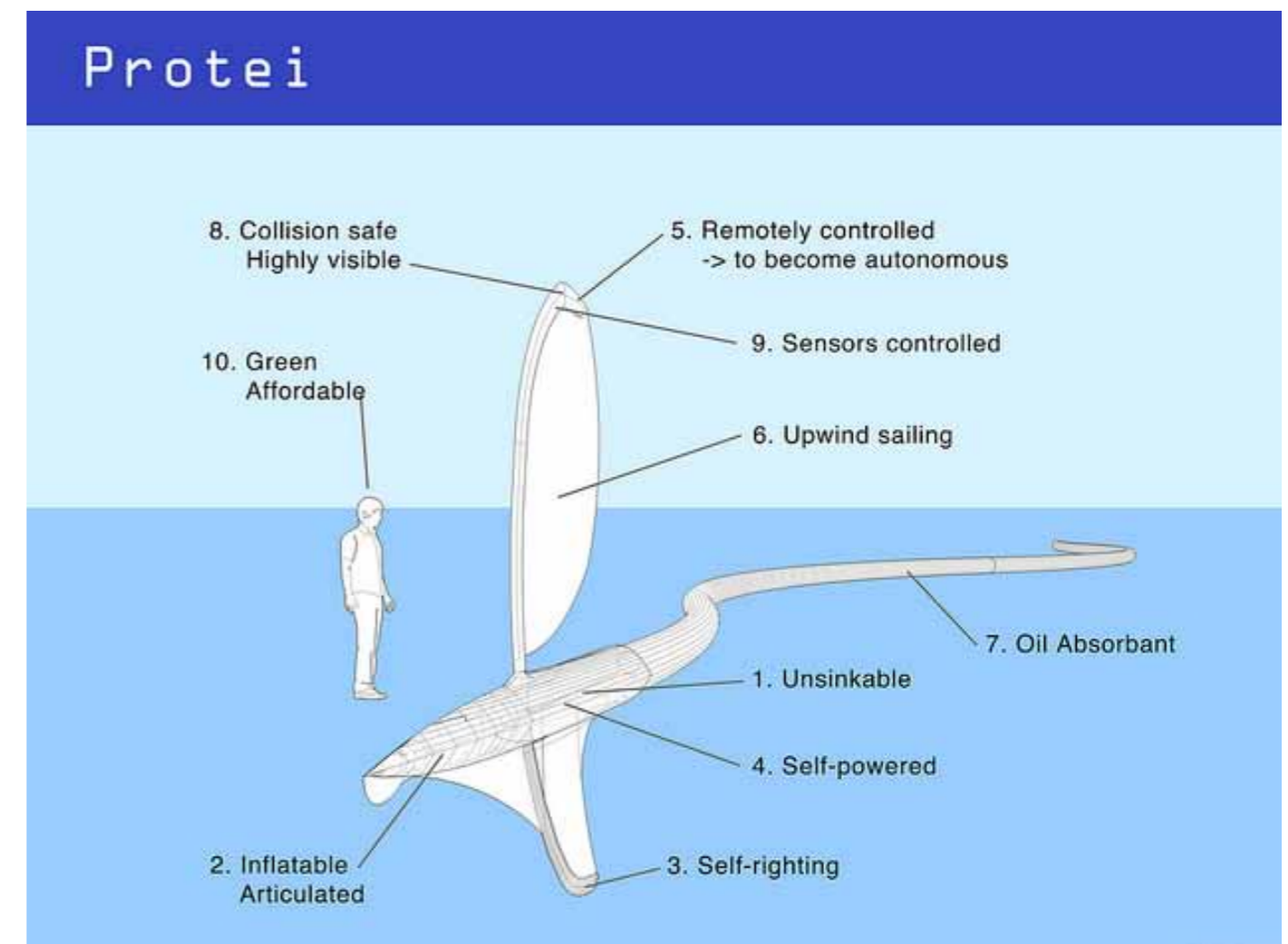
Protei team Hauptsächliche Mitglied

Protei Coordinator : Cesar Harada
 Project Manager V2_ : Piem Wirtz
 V2_Lab Manager : Boris Debackere
 Academic coordinator : Etienne Gernez
 Head Engineer : Qiuyang Zhou
 Senior Ocean Engineer : Peter Keen
 Mechanical & Ocean Engineer : Roberto Melendez
 Electrical Engineer : Logan P Williams
 Collaborator, Industrial Product Designer : Sebastian Müllauer
 Collaborator, Interaction Designer & Sensors : Sebastian Neitsch
 Collaborator, Industrial Product Designer : Henrik Rudstrøm
 Collaborator, Manufacturing : Jiskar Schmitz
 Intern, Oil recovery : François de la Taste
 Video Documentarist: Toni Nottebohm
 Collaborator, Designer : Bianca Cheng Costanzo

Quelle: www.protei.org

The development of Protei is based on iterations - successive experiments - but we admit to be inspired by nature, fishes, birds and insects in particular.

Protei team



Open Hardware

Eine einfache Erklärung der Open Hardware ist, dass jeder die Protei-Technologie benutzen, verändern und verteilen darf, solange er „Protei.org“ erwähnt und die Verbesserungen mit der Community auf der Website teilt.



Bei jedem Ablaufschritt gibt es deutliche Ziele. Sie geben die Fragen welche durch Experimente nachgewiesen werden.

1. Das kleine Segelboot kann ein langes Heck ziehen.

001 „Front-Steering“



002 „Articulated“

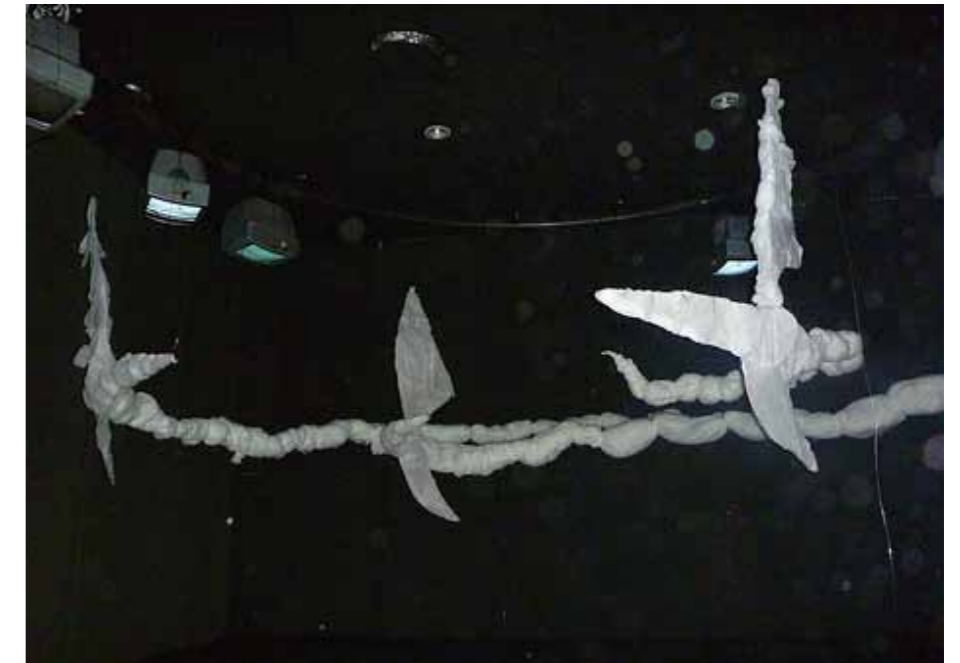


2. Durch verbundene Körper entsteht eine bessere Kontrolle der Steuerung.



003 „Ocean Blimp“

3. Die Schubkraft nimmt mit der Größe zu.



004 „Swarm display“

4. Die Maschine kann sich wie ein Tier bewegen.



005.0 „Korean“

5. Protei kann Kollisionen vermeiden.

Durch mehrere Untersuchungen ist das Segelboot komplett geworden. Neue Erforschung der Technik und Bionik macht Fortschritte in der Behandlung von Meeresverschmutzung.



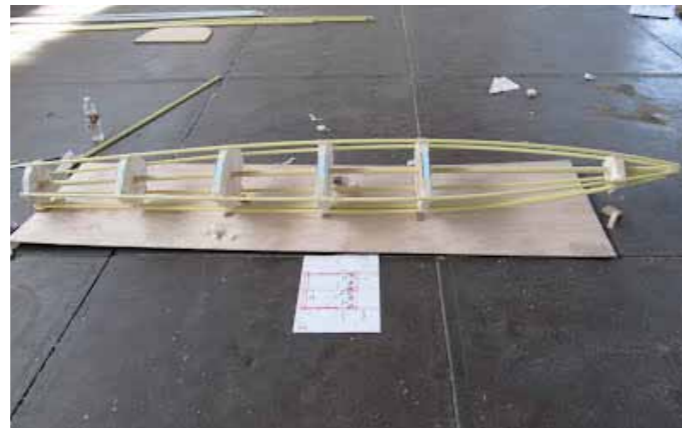
5.1. Wir können ein Segelboot machen, das gleichzeitig beweglich und aufblasbar ist.



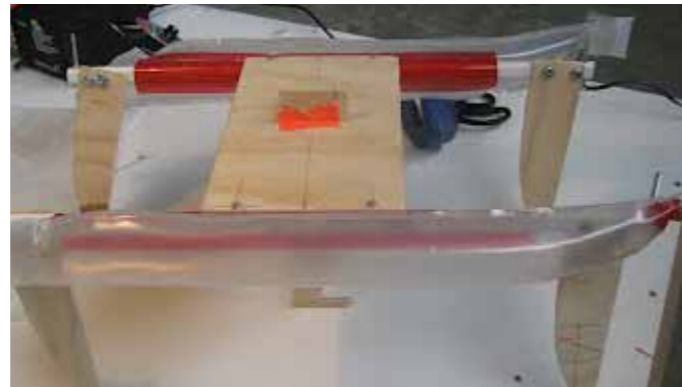
5.3. Die Oberfläche kann gut kontrolliert werden.



5.2. Das Gerät hat niedrige Kosten.



5.4. Das ist ein aufblasbarer Katamaran Design.

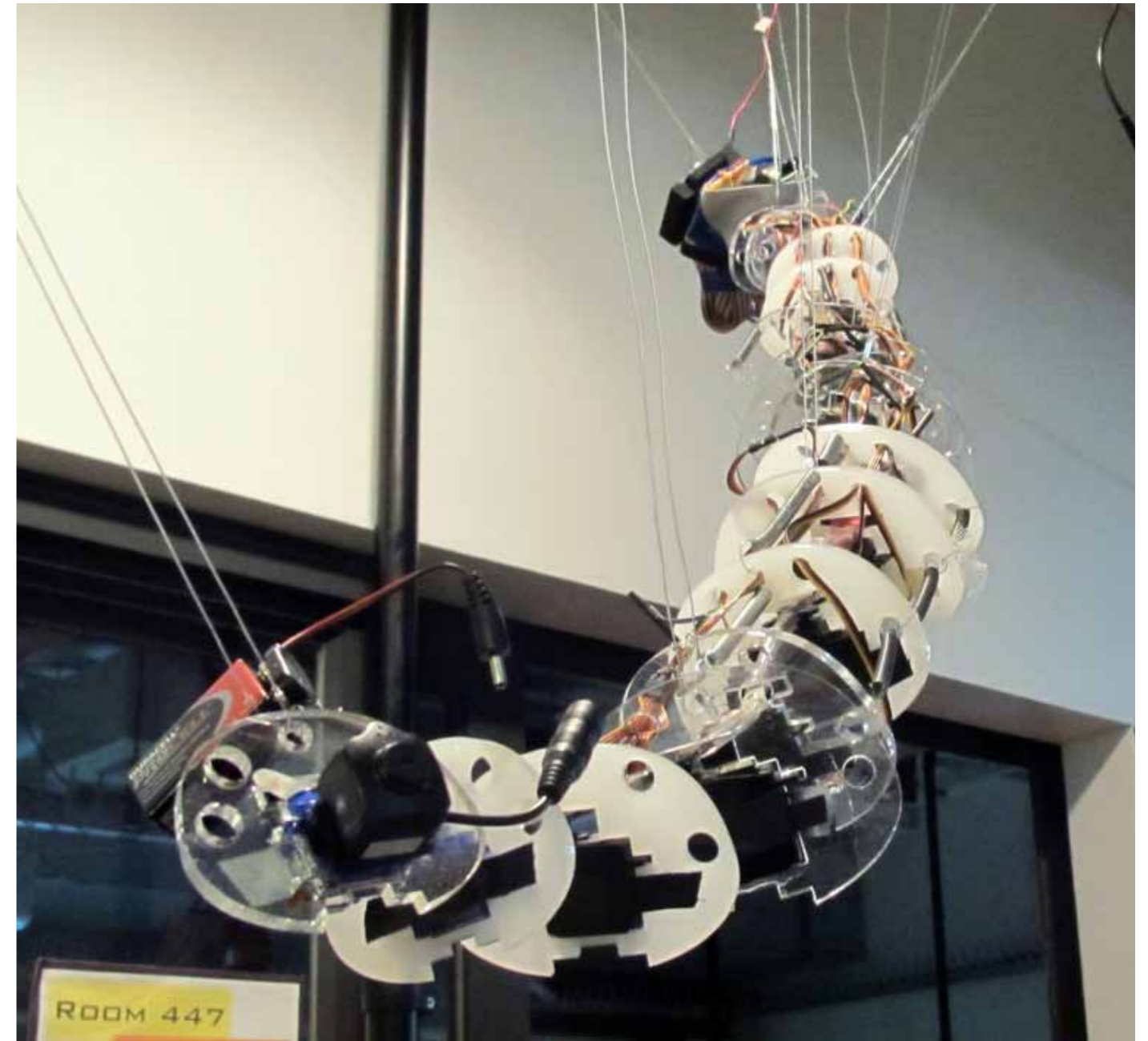


5.5. Die Protei 005 ist die verbesserte Form der Protei 002.

Technologie & Innovation

Der Kern bahnbrechende Innovation von Protei ist die Formwandler Rumpf. Protei hat keine Schwert noch Ruder: der gesamte Rumpf Veränderungen prägen unseren Segeln Roboter beispiellose Kontrolle über seine Flugbahn und Fahreigenschaften zu geben. Wir sind in den Prozess des Verstehens diese neuen Eigenschaften.

Protei Team Mitglieder



Collaborative Lab

Researched by: Kolbrún Gissurardóttir



The Collaborative Lab is an innovation consultancy, for private and corporate companies which works with new global brands and public services to deliver visionary, bold and game-changing solutions based on the ideas of Collaborative Consumption.

The term collaborative consumption is used to describe companies that their business revolves around sharing, swapping, trading or renting access to products as opposed to ownership.

For instance like bike renting, car renting, tool renting, book swapping or clothes swapping.

Good examples of companies that involves collaborative consumption, are such as eBay, Craigslist and Zipcar.

Collaborative consumption is disrupting outdated business and reinvent not just what people consume but how they consume it.



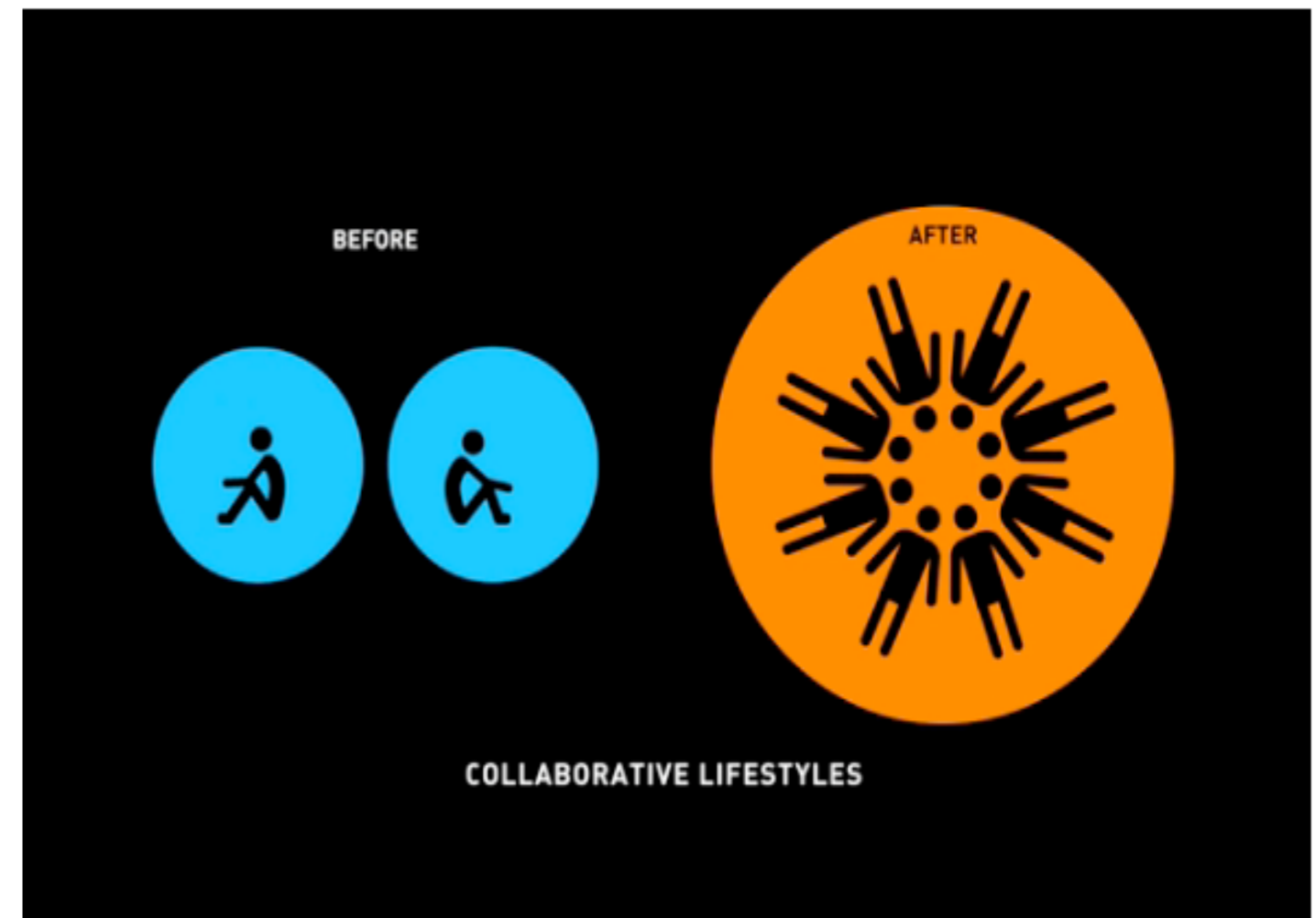
The few employees of the Collaborative Lab, are a team of experienced people who are leading experts on Collaborative Consumption. They are passionate about innovation and they care deeply about the society. They help companies to find new marketing opportunities, follow changes and observe what is happening in the corporate business. They help with marketing new brand or single products, and give advice about reconsidering business ideas. They teach companies and individuals to find new business opportunities.

What The Collaborative Lab does is to provide a strategic consulting to public or private companies that are starting or have already started Collaborative Consumption projects. If the companies want to uncover a new market opportunity, want to know how their industry is changing, need help positioning a collaborative brand or need to rethink their business model, they can contact the Collaborative Lab and get help or professional advice from them.



„I am all about making things happen, and quite frankly, I have a low tolerance for people who whine and moan about stuff and never do anything to change it.“

Rachel Botsman: In what's mine is yours





STRATEGIC CONSULTING

The Collaborative Lab partners with other agencies and lend their credibility, global knowledge and network to help companies win pitches or ideas and deliver bold solutions to client challenges. They partner up with new starting companies launching or growing projects related to Collaborative Consumption.

They act as ongoing strategic advisors for new start-up sectors, by assisting them on specific projects, with shaping early stages into a winning market projects.

-Developing the business model and investment pitches.

-Defining the brand or market differentiation and user experience.
-They help Developing a brand partnership strategy, and scaling international expansion and leadership coaching.

-They are also Project funds advisors and the provide project funds with deep market knowledge on what is happening in specific companies related to Collaborative Consumption and help assess the viability of ideas.



START-UP ADVICE



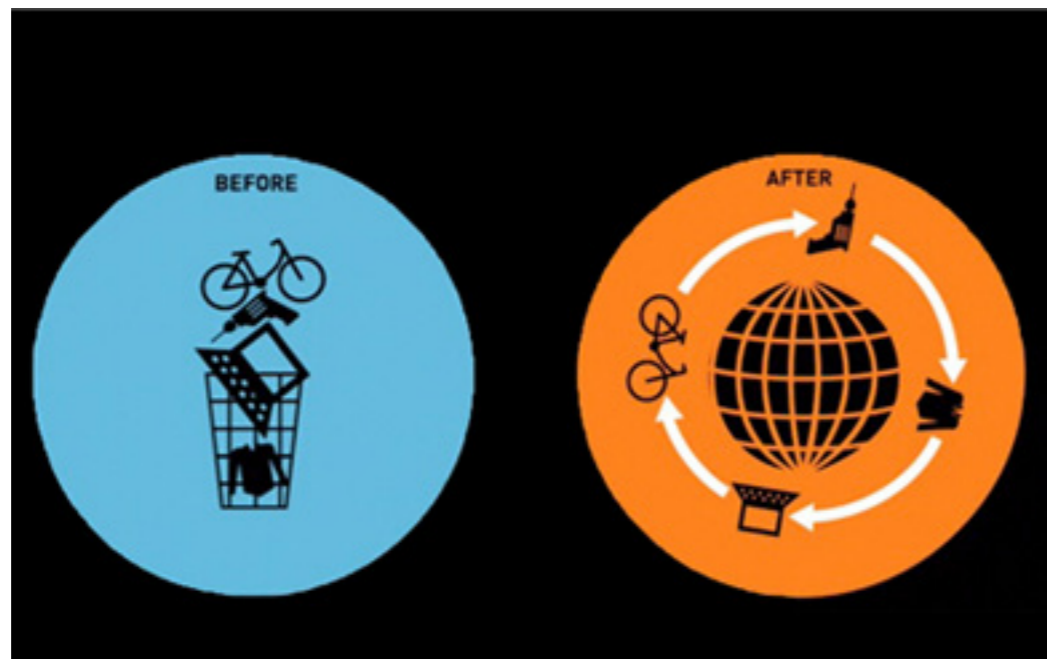
WORKSHOPS

The Collaborativ Lab designs and delivers a range of innovation and brand workshops focused on the idea of new product based on Collaborativ consumption. They help the companies team's creative energy to ensure they walk away with game-changing opportunities and have a great experience. The workshops follow a three-step process:

Discovering: They observe, question and bring extensive global best practices and research to the specific project brief.

Ideate: Turn insights into ideas right for your organization and challenge.

Action it: Make the right selection of ideas to move forward.



Why is it that we spend so much time teaching kids how to share their toys nicely but for adults sharing becomes a loaded concept.

Rachel Botsman: In what's mine is yours.

And they also offer a key note speech where the founder of Collaboration Lab, Rachel Botsman comes and talks about collaboration consumption and how that can effect the world.

Rachel Botsman has also wrote a book about Collaborative consumption called "What's Mine Is Yours: The Rise of Collaborative Consumption".



The Collaborative Funds is a partner of the Collaborative Lab and one of the leading sources of capital and strategic support for creative people who want to change the world. The fund focuses on unique projects based on Collaborative consumtions that present a significant opportunity for new technologies, products, and services to reinvent how we do buisness and transform our daily lives.

They already have few start-up companies that are focusing of doing exacly that. Their approach is to provide a combination of financing and strategic support, help the projects scale, partner with global brands and mentoring the people on growth including team development, media, brand and competitive differentiation.

www.thecollaborativelab.com

RepRap.org

recherchiert von: Michael Schuchort



Dr. Adrian Bowyer

geboren 1952 in London

1973 Abschluss des Maschinenbau-Studiums am Imperial College, UK

1977 Wechsel in die Forschung an der Universität von Bath, UK

1984 Lehrauftrag an der Universität von Bath im Bereich Maschinenbau, speziell Fertigung

Forschungsschwerpunkt: Anwendung von Computern zur Fertigung; Bionik, speziell Selbstreproduktion und Selbstmontage

2012 Wechsel in den Ruhestand und Konzentration auf RepRap-Projekt und eigenes Unternehmen RepRapPro Ltd.

Urheber des RepRap-Projekts

Titel:
BSc(Eng), PhD, CEng, CMath, CITP, ACGI, MBCS, FIMA, FRSA

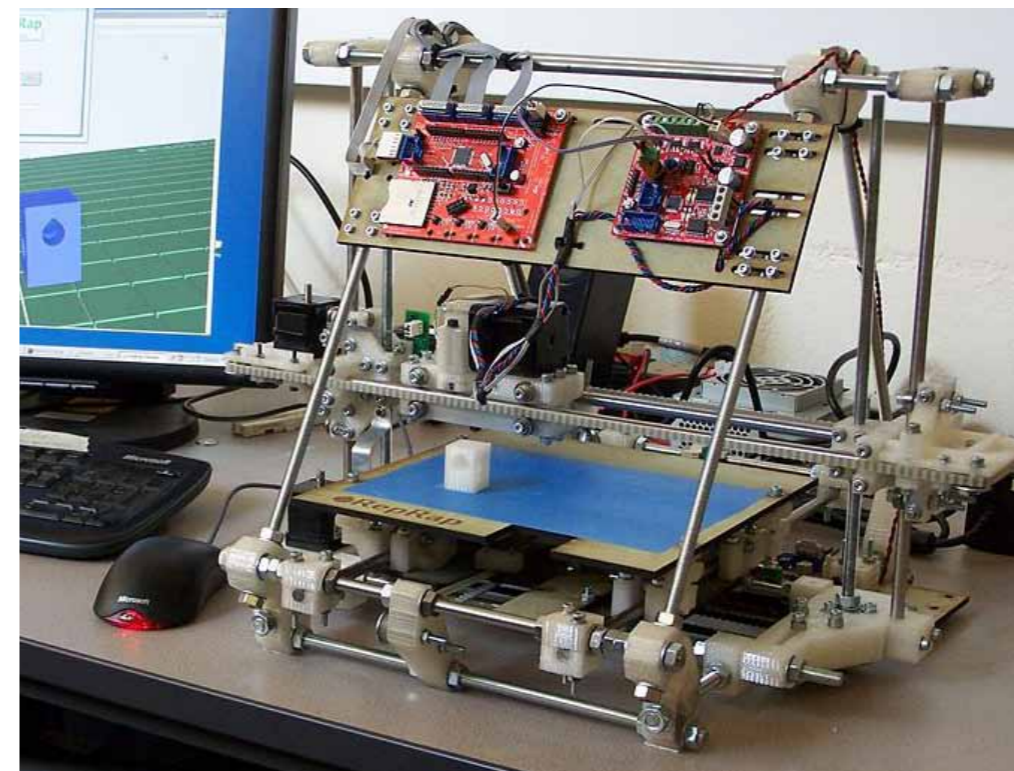


Reproduzierbare Bauteile eines „Mendel“ im Überblick

Der RepRap ist ein freier 3D-Drucker, der im Stande ist, Kunststoffobjekte zu drucken. Da ein Großteil der Bauteile aus dem selben Kunststoff ist, kann er als sich selbst reproduzierende Maschine betrachtet werden, die jeder mit etwas Zeit und den Materialien nachbauen kann.

Beim RepRap-Projekt geht es darum, diese Maschinen herzustellen, und sie zum Wohle der Allgemeinheit jedem frei zugänglich zu machen. Mit dem Drucker können kostengünstig beliebige benötigte Produkte (z.B. Kleiderhaken) selbst hergestellt werden. Damit wird der Nutzer unabhängig von Produzenten und Händlern.

Reprap.org ist ein Community Projekt, und kann daher ständig von den Mitgliedern weiterentwickelt, getestet und verbessert werden. Die Anlegung der Website als Wiki hilft dabei, Ergebnisse und Prozess zu dokumentieren und der Community mitzuteilen. Die meisten Bereiche der Website können von jedermann bearbeitet werden. Auch das Anlegen neuer Seiten ist möglich.



Original „Mendel“

RepRap is humanity's first general-purpose self-replicating manufacturing machine.

Dr. Adrian Bowyer



Interessantes zum RepRap-Drucker

Der Name RepRap ist abgeleitet von Self-Replication Rapid Prototyper

Der RepRap ist bei eigener Teilebeschaffung schon für weniger als 500EUR erhältlich; die kompletten Fertigbausätze gibt es ab 800EUR

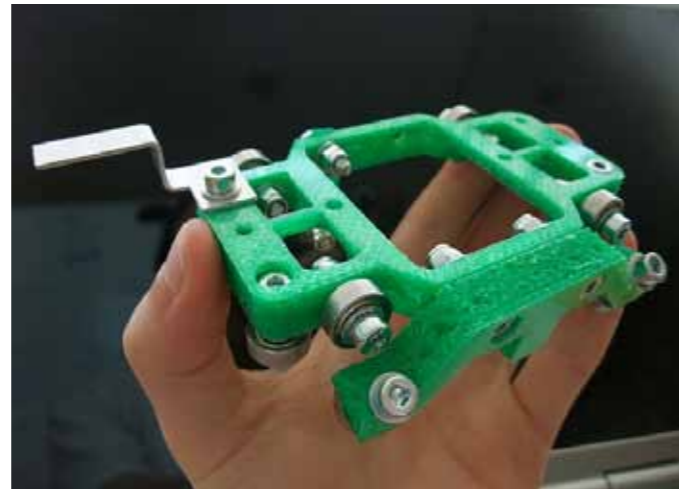
Wer einen RepRap besitzt, kann einen weiteren RepRap, z.B. für seinen Bekannten, drucken

Den RepRap kann man wie einen Drucker neben seinen Computer stellen

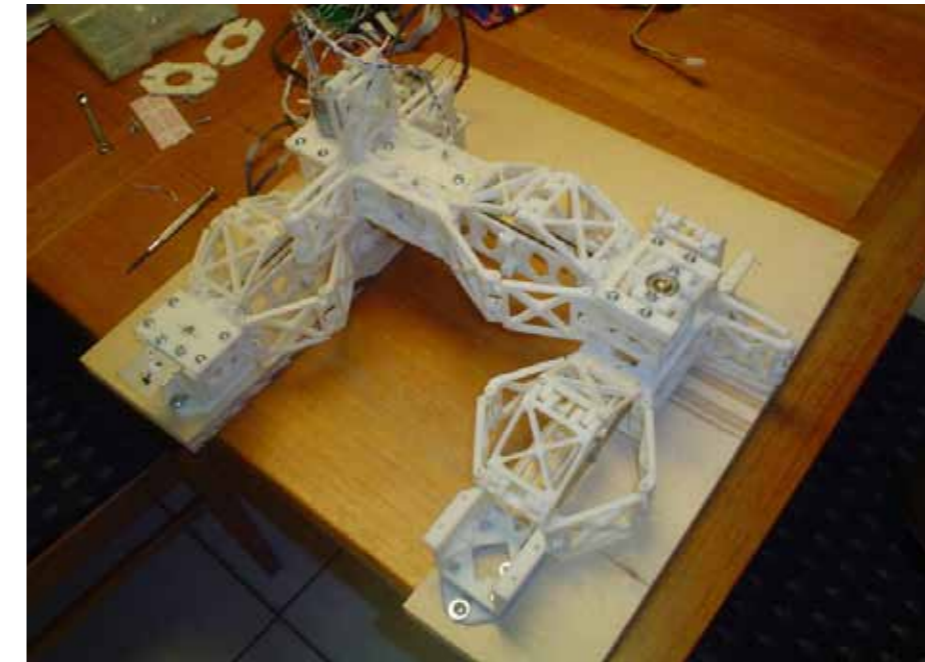
Beim RepRap wird das Produkt aus einem speziellen Kunststoff Schicht um Schicht aufgebaut.

Beim dem 3D-Druckverfahren entsteht kein Abfall

Der RepRap druckt derzeit nur Plastikteile



Beispiele von RepRap-Ausdrucken



Auch Funktionsmodellbau ist möglich

Je größer das Modell, desto länger dauert es.

Wie alle 3D-Druckverfahren benötigt auch der Druckvorgang mit einem RepRap einiges an Zeit. Einen Satz Teile für einen neuen „Mendel“ zu drucken dauert insgesamt etwa 100 Stunden.

Verglichen mit der Zeit, die es dauert, komplexe Modelle auf konventionellem Wege anfertigen zu lassen, ist dies aber immer noch blitzschnell.

Erweiterbares Prinzip

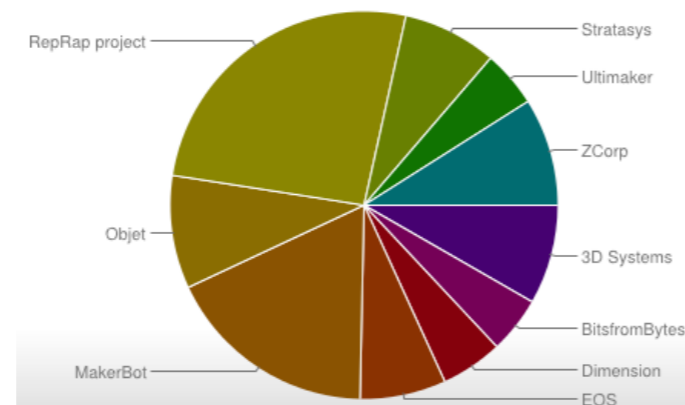
Die bislang vorrangig genutzte Technologie ist der 3D-Druck. Auch andere Technologien, die sich selbst reproduzieren können und jedem frei zugänglich gemacht werden können, kann man in Zukunft auf der RepRap-Website vorstellen.

Kleine Statistik

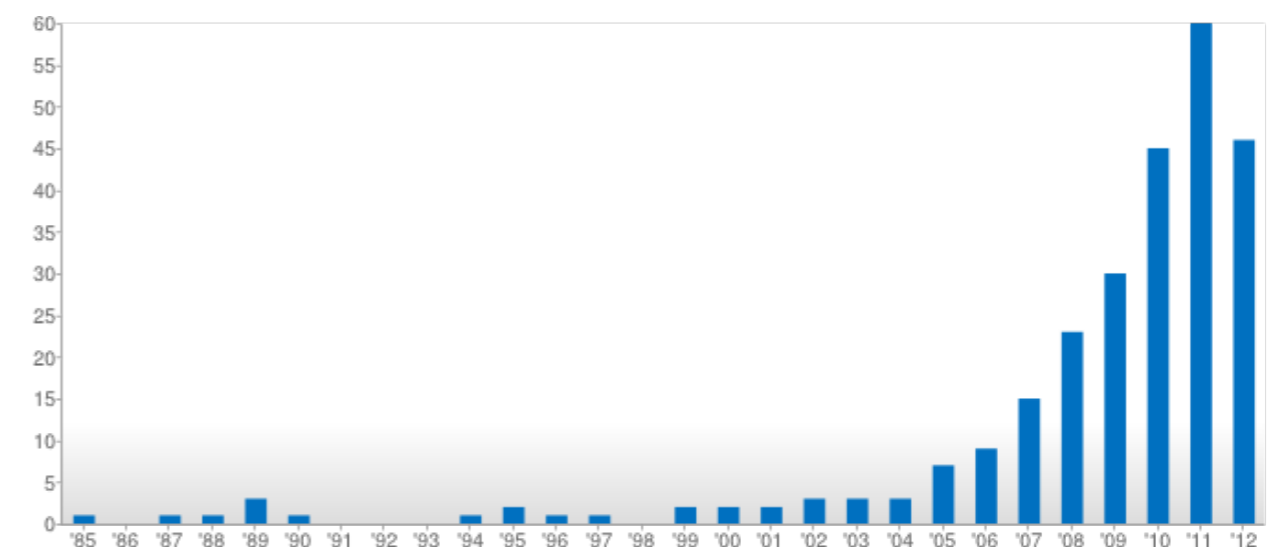
Der RepRap war der erste Low-Cost 3D-Drucker für den Heimgebrauch. Er kam 2006 heraus. Durch das Projekt begann die Revolution der Open Source 3D-Drucker. Wie die obere Grafik zeigt, ist der RepRap mittlerweile der weltweit am weitesten verbreitete 3D-DruckerTyp.

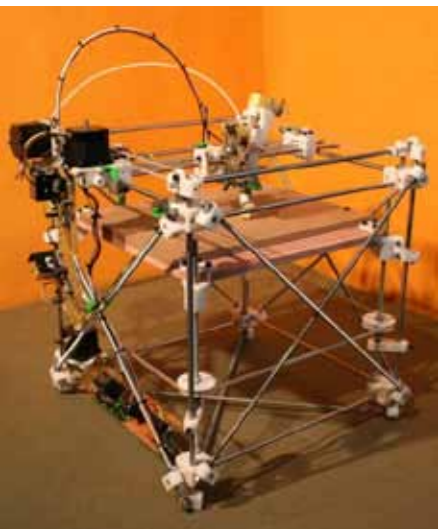
Viele andere 3D-Drucker sind aus dem RepRap-Original entstanden. Sie können meist ebenfalls die Bauteile für einen RepRap drucken. Sie können sich allerdings nicht selbst reproduzieren.

Umfrage:
Welchen Typ 3D-Drucker nutzen Sie?



Umfrage:
Wann haben Sie zum ersten Mal einen 3D-Drucker genutzt?



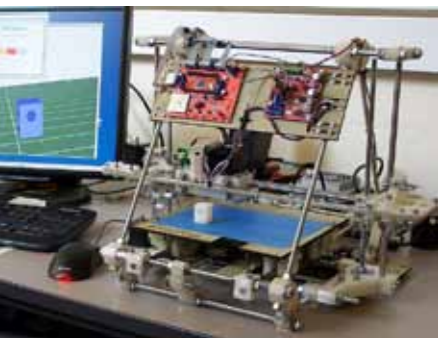


Bauformen

Darwin

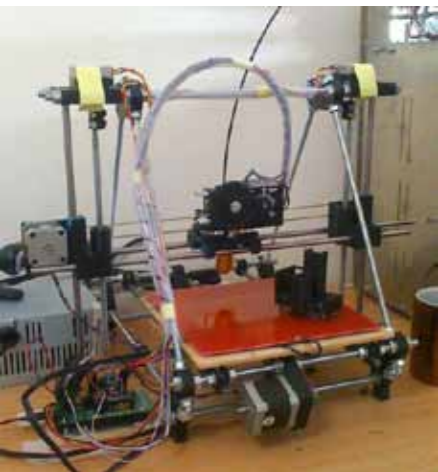
Erste Version, die in der Lage war, sich selbst zu reproduzieren. Wurde durch den Mendel abgelöst.

Zur Zeit gibt es drei weit verbreitete Versionen des RepRap:



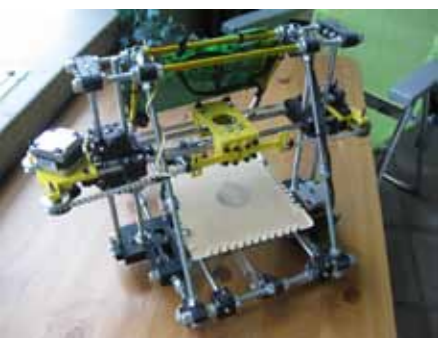
Mendel

Inzwischen der Klassiker. Funktioniert nach wie vor einwandfrei. Es gibt eine deutsche Bauanleitung.



Prusa

Dem Mendel ähnlich, jedoch wesentlich einfacher im mechanischen Aufbau. Damit auch günstiger herzustellen. Durch fortlaufende Überarbeitung kann die Aufbauanleitung ein wenig abweichen, meist jedoch zum Vorteil.



Huxley

Weiterer Versuch, eine noch günstigere Maschine zu bauen - kleinerer Bauraum, kleinere Motoren. Voll funktionstüchtig und in der Lage, alle Teile für Mendel oder Prusa herzustellen.

von oben nach unten:
Darwin, Mendel, Prusa und Huxley

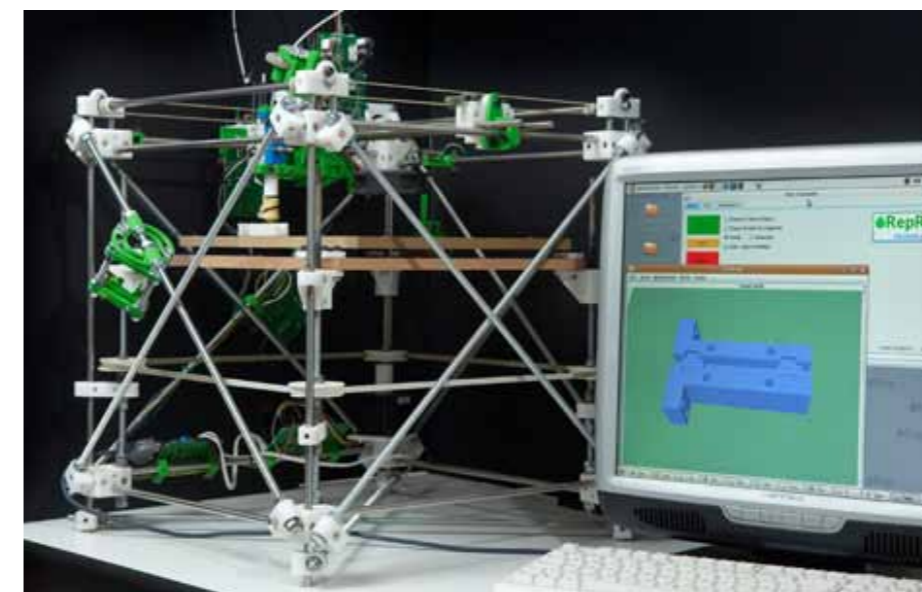
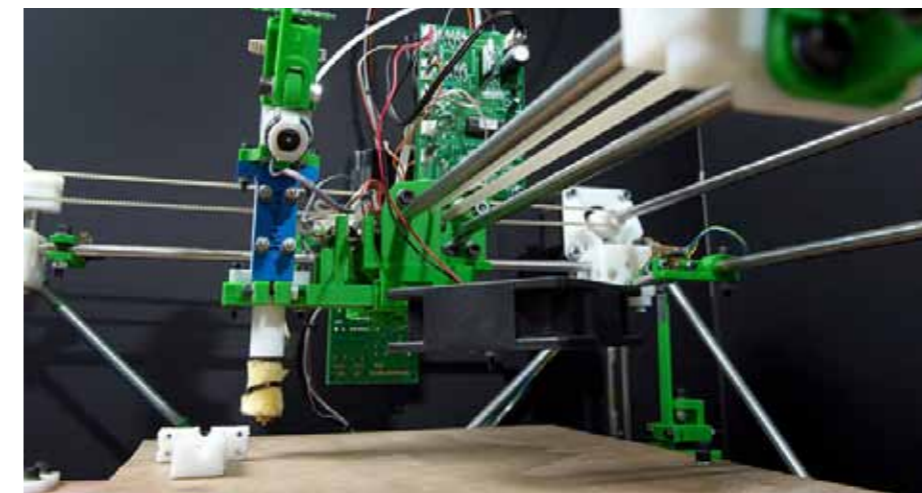


Die Website zum Projekt - <http://RepRap.org>

Druckmodelle zum Herunterladen

Jeder der sich ein neues Produkt drucken will, welches noch niemand anderes mit dem RepRap hergestellt hat, scannt die Daten des gewünschten Produktes von einem Modell ein oder gibt sie manuell in die dazugehörige Software ein.

Diese Daten können jederzeit wieder für ähnliche Produkte verwendet werden. Die Innovation ist, dass die Daten allen anderen RepRap-Nutzern zur Verfügung gestellt werden können (und sollten). Damit ergibt sich in kurzer Zeit ein riesiges und immer weiter wachsendes Angebot der Software-Daten für die verschiedensten Produkte, die jemand benötigen könnte.



Quellen:
<http://adrianbowyer.net>
<http://surveys.peerproduction.net/2012>
<http://www.pc-magazin.de>
<http://reprap.org>

Thingivers.com

recherchiert von Lisa Antonie Scherer



„Bow Tie“ Created by ElectricSlim



„Clutch“ Created by PrettySmallThings

Digital designs for real,
physical objects.
A Universe of Things!

thingivers.com

Thingiverse wurde im November 2008 von Zach Smith und Bre Pettis gegründet und bis heute von ihnen betrieben.

Die Plattform war gedacht als passende Ergänzung zu deren Firma, Makerbot Industries, welche 3D-Drucker entwickelt und vertreibt.

Der Name Thingivers ist eine Kombination aus Thing und Universe.

Bre Pettis Photo: Joe Pugliese

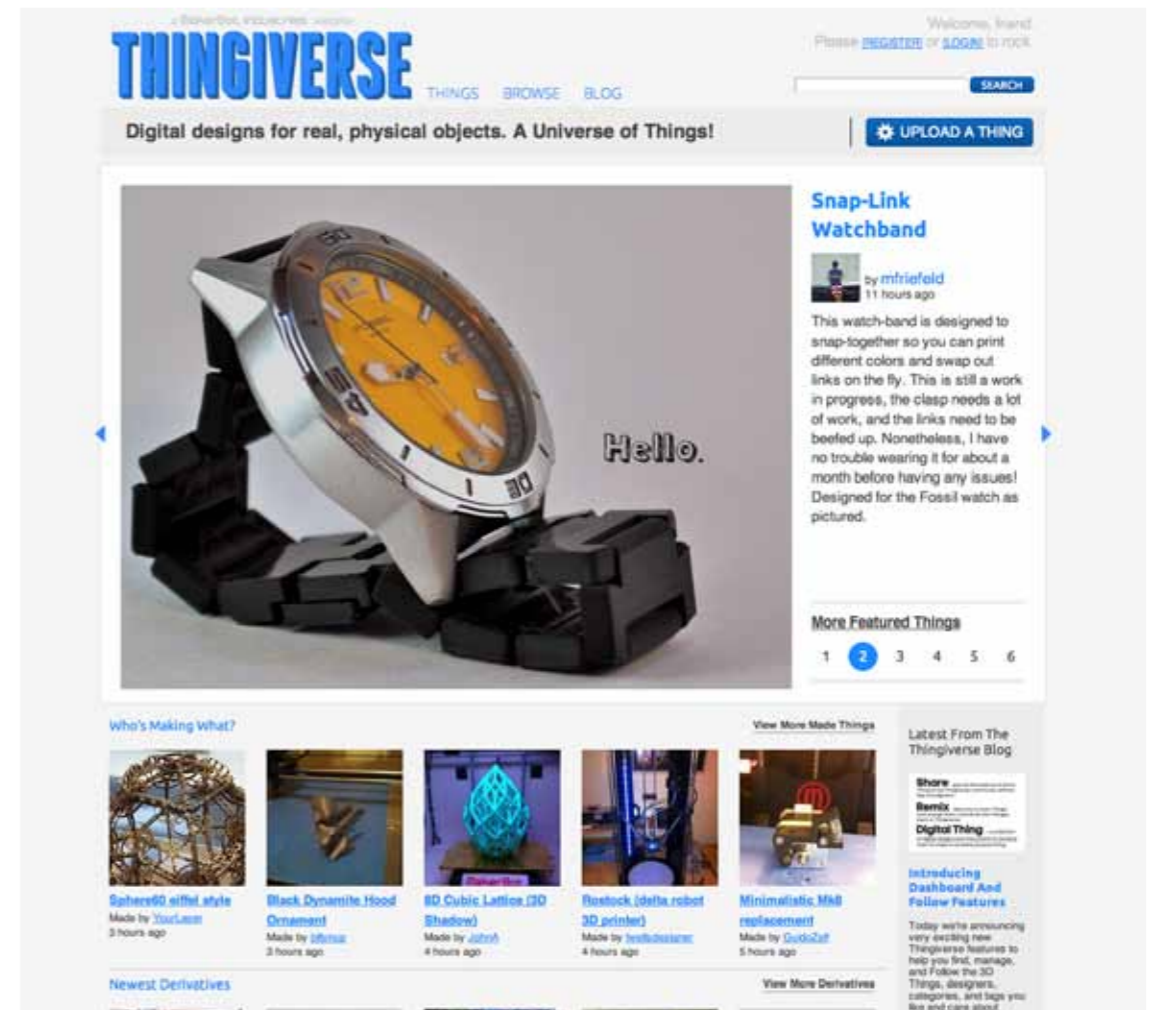


Thingiverse ist eine Open Source Plattform für 3D Modelle, sozusagen eine offene Datenbank für CAD-Dateien.

Dahinter steckt der Gedanke, eine Plattform zu schaffen auf der Dinge, Ideen gedeihen, gezeigt und weiterentwickelt werden können. Man kann sich austauschen oder einfach nur inspirieren lassen.

Auf der Seite befinden sich über 28.000 digitale Modelle vom einfachen Zahnrad bis zu komplexen Konstruktionen. Die Dateien, in den Formaten .stl, .dwg, .svg, .cdr oder .dxf können legal heruntergeladen und beliebig verändert, bearbeitet oder ausgedruckt werden.

Um die Objekte besser zu finden und filtern zu können, gibt es diverse Kategorien. Angefangen von z.B. den beliebtesten Objekten, bis hin zu Werkzeug spezifisch sortierte Objekte oder Bereiche wie Mode, Haushalt oder Spielzeug.





„ChainGuard“ Created by gillespinault



„13:30 Printable Headphones“ Created by jmbry



„Bungee cord connector“ Created by lenbok



„MakerBot Mixtape.“ Created by makerbot

„Bicycle bag holder.“ Created by JohnK



Downloads



bicycle-bag-wal...stl

338 kb / 24 downloads / 2 months ago



„(Yet Another) Twisted Lamp / Vase“ Created by BenitoSanduchi

Neben frei erfundenen Dingen sind auch viele eingescannte Produkte herunterladbar. Daher sind auch diverse Variationen, Weiterentwicklungen und Abwandlungen von bereits bestehenden Dingen auf Thingiverse zu finden.

Die Plattform ist weit verbreitet in der internationalen Bastler- und Do-It-Yourself-Szene. Etliche Hobby-Designer zeigen was sich per 3D-Druck alles herstellen lässt.

Die auf Thingiverse zur freien Verfügung gestellten Modelle und Pläne können mit Hilfe von 3D-Druckern, Laser-Cutter, CNC-Fräsen und auch anderen Maschinen in 3D umgesetzt werden.

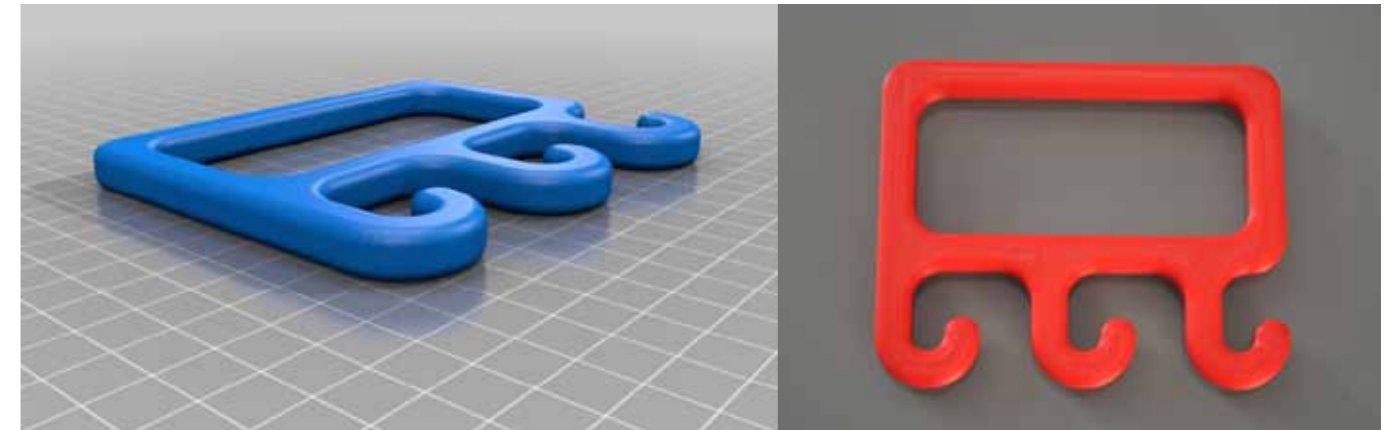
Bezüglich den 3D Druckern gilt: je genauer die Drucktechnik desto höher die Kosten. Ein Profi-Gerät kann deshalb auch eine halbe Million Euro kosten. Die teuersten Geräte für den Privatanwender liegen derzeit bei etwa 3.000 Euro.

In nicht all zu ferner Zukunft werden mit großer Wahrscheinlichkeit 3D-Drucker ganz normale Alltagsgegenstände sein. Dann wird jeder Objekte per Mail schicken, herunterladen, verändern und kombinieren und natürlich auch ganz einfach kopieren können. So kann man vielleicht seine Schuhe in 20 Jahren herunterladen und selbst ausdrucken.

Quellen:
<http://www.thingivers.com/>
<http://www.wikipedia.de/>
<http://www.wired.com/>
<http://www.wort.lu/de>
<http://netzwertig.com/>



„Microscope with iPad attachment“ Created by ZombieCat

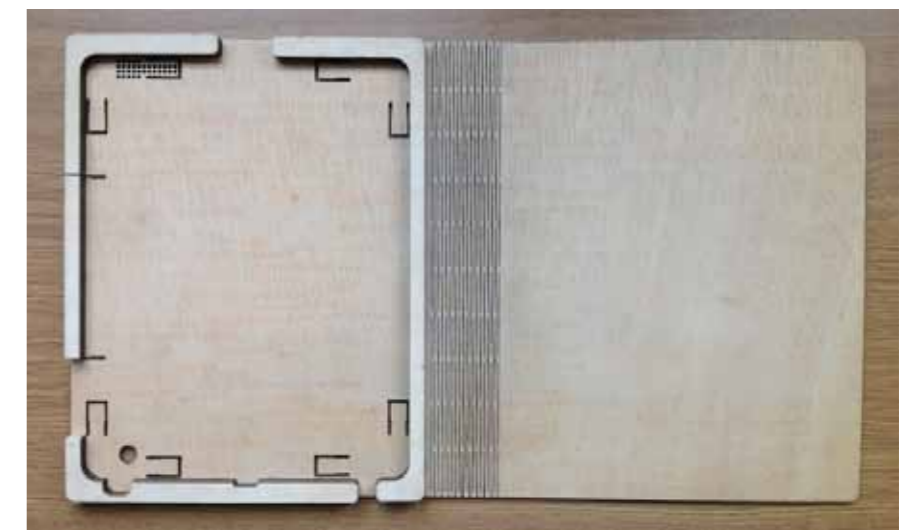


„Bag Holder.“ Created by ivanseidel

„Romo Gen 2 Laser Cutting Template and 3D STEP Files“ Created by romotive



„Wooden iPad Case“ Created by davewhite60



Open Design City

recherchiert von: Melanie Glöckler

Standort:
Deutschland
Berlin - Betahaus

Gründung:
12.04.2010

Gründer:
Jay Cousins & Christopher Doering

Webseite:
<http://opendesigncity.de>

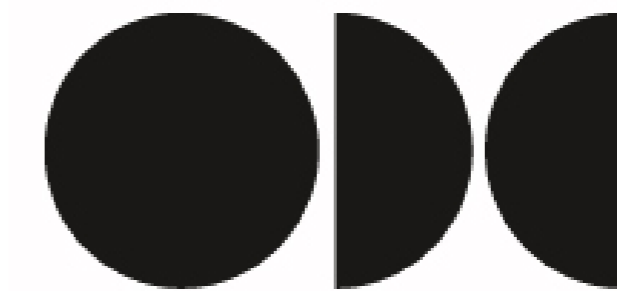
Die Open Design City ist ein sogenanntes Hackerspace in Berlin welche sich in einer der größten Arbeitsgemeinschaften, dem „Betahaus“ befindet. Es werden Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt, in denen sich Designer und Interessierte aus verschiedensten Bereichen treffen um sich auszutauschen und Ideen umzusetzen.

Wie viele andere Hackerspaces verfolgen sie das Open Source Prinzip. Somit soll alles Wissen jedem möglichst „umsonst“ zugänglich gemacht werden. Dies wird erreicht durch angebotene Workshops, Do-it-yourself Sessions, Vorträge, soziale Aktivitäten etc..

Quelle: www.opendesigncity.de



Quelle:<http://vimeo.com/14634253>



Open Design City, is more than a workshop, it is a collaboration space in which new relationships and projects will be formed between it's citizens. Open Design City is a space that encourages to share.

Open Design is design for the commons. The barriers to entry and access should be minimal.

Quelle: <http://opendesigncity.de/mission-statement>

SHARE

yourself • tool • time • ideas

Quelle: <http://opendesigncity.de/mission-statement>



Quelle: <http://opendesigncity.de/>
<http://baustein.de/workshops/>
<http://bettertastethansorry.com/2010/10/open-design-city/>
<http://www.werkstatt-lastenrad.de/index.php?title=ANKÜNDIGUNG>

Das Musketierprinzip: Learn from one another

Designer, Künstler und Selbermacher können sich für einen beliebigen Zeitraum in der ODC einmieten. Dies können sie gegen einen gewissen Mitgliedsbeitrag tun und erhalten dann eine Arbeitsfläche an der sie mit den zur Verfügung stehenden Werkzeugen und Maschinen arbeiten können. Beinhaltet sind unter anderem auch Lagerräume und Verkaufsflächen sowie Seminare um die eigenen Kenntnisse in verschiedensten gestalterischen Bereichen zu erweitern. Oft entsteht durch die Co-Existenz vieler einzelner Gemeinschaften dann eine Zusammenarbeit für Projekte welche dadurch viel weiter ausgeschöpft werden können.

EXTRAS Á 25 €/MONTH

Locker Mail box Coffee Flat 24/7 Meetingroom (5 hours) VOIP

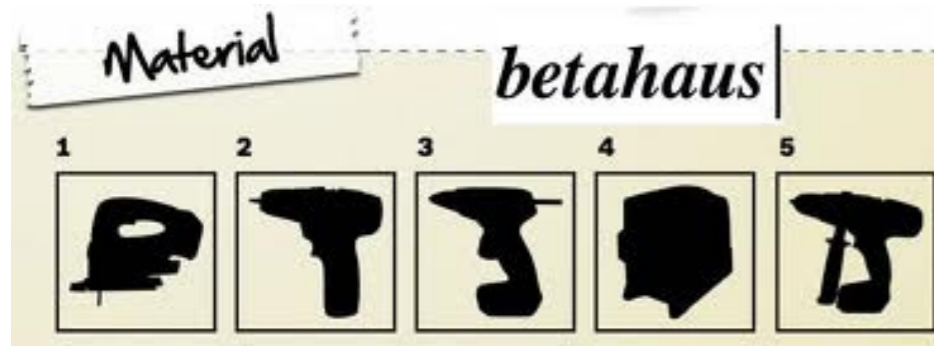
PACKAGES

PACKAGES MEAN A CONTRACT WITH A MINIMUM RUNNING TIME OF **SIX MONTHS**

<p>12ER FLEX</p> <p>79 €</p> <p>Including one extra</p> <p>For example: Mailbox</p>
<p>FLEX</p> <p>149 €</p> <p>Including two extras</p> <p>For example: Locker For example: 24/7</p>
<p>FIX</p> <p>229 €</p> <p>Including three extras</p> <p>For example: Locker For example: 24/7 For example: Mail box</p>

All prices including VAT, kontakt@betahaus.de, betahaus.de

Quelle: <http://betahaus.de/preise/>



Quelle: <http://opendesigncity.de/facilities>

Allgemeine Werkzeuge

Zeichenmittel
Nähmaschine
Siebdruck
Lötwerkzeug
Scheren/Messer
Schraubenzieher/Schraubenschlüssel/
Zangen
Bioplastic Station
Malutensilien
Creative toolkits (Stifte, Papier,
Kartonagen, Knetmasse)
Thermocutter

Power Tools

3 € per hour,
8 € per day contribution towards
maintainence

Bohrmaschine
Stichsäge
Schleifmaschine
Kreissäge
Tischsäge
Lackierpistolen

Maschinen

Maker Bot/ 3D Printing
25 € pro h mit Erfahrung,
50 € pro h mit Einweisung

CNC Thermocutter
25 € pro h mit Erfahrung
50 € pro h mit Einweisung

Transport

Cargo Bike
3 € pro h,
8 € pro Tag

Hackerspace

Eine Idee geht um die Welt



Quelle: http://hackerspaces.org/wiki/List_of_Hacker_Spaces

Hackerspaces haben sich weltweit zunehmend verbreitet, wurden jedoch schon mehrfach kritisiert, da sie dazu tendieren könnten, „Orte der neuen Eliten“ zu werden, welche nur noch zum Selbstzweck dienen, sodass es für Außenstehende schwieriger ist sich in die Arbeitsgemeinschaft einzubringen und zu integrieren. Somit wäre der Leitgedanke bzw. die Hackerethik grundlegend verfehlt.

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Hackerspace>

opendesigncontest.org

recherchiert von: Anne Kaden



ABOUT OPENDESIGN CONTEST

Opendesigncontest.org ist eine globale Plattform die von Designern offen gestaltet wird.

Der Wettbewerb wurde 2009 als Experiment ins Leben gerufen

Weltweit organisierte Wettbewerbe ermöglichen Designern Produkte herzustellen und sie dann mit anderen zu teilen bzw. zu kommunizieren.

Die Teilnehmer werden angeregt vorhandene Produkte oder Projekte zu verbessern.

Die Designer werden nicht nur für das Herstellen ästhetischer Produkte belohnt sondern auch für die Zusammenarbeit mit anderen Designern.



Der Wettbewerb ist auch Gegenstand dafür Grundsätze und Strategien zu vermitteln.

Diese Plattform bietet außerdem eine große Inspiration von Entwürfen und Plänen.

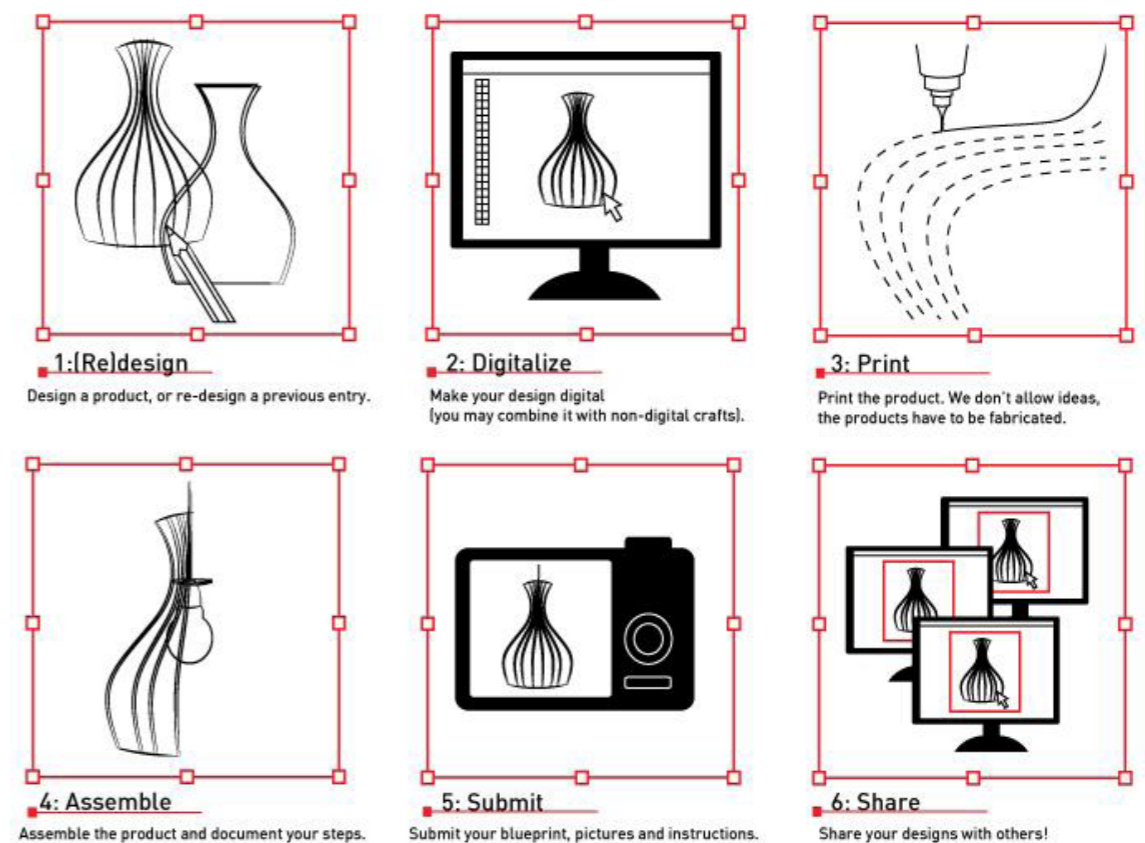
Außerdem die Möglichkeit Design zu diskutieren und zu experimentieren.

Gerade auch die lokalen Unterschiede bieten eine spannende Grundlage für Projekte und Produkte

Damit ein Austausch von Produkten und ein gemeinsames gestalten funktionieren kann muss alles digitalisiert werden.

1. Produkt entwerfen oder einen vorherigen Eintrag re-designen
2. Digitalisieren/Zeichnen
3. Produkt herstellen
4. Fotografieren
5. Entwürfe, Bilder und Anleitung einreichen/ hochladen
6. Produkte/Entwürfe/Strategien mit anderen teilen

OPEN Design Contest



OPEN Design Contest was initiated by: premsola.org/

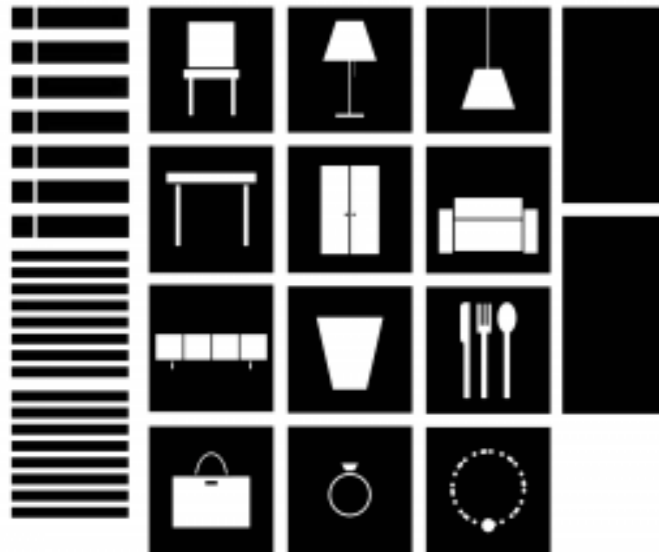


Quelle: www.designcontest.org

Lizenzrechte

Wenn man ein Produkt auf diese Weise frei gibt, hat jeder das Recht es zu verändern unter folgenden Bedingungen:

- andere Produkte/Strategien /Entwürfe dürfen nicht für Werbezwecke verwendet werden
- wenn jemand die Arbeit verändert oder aufbaut dann wird dieses nur unter den gleichen Lizenzen vermarktet
- die kreative mehrheit ist eine Non-Profit-Organisation, die kostenlose Lizenzen und andere rechtliche Instrumente bietet
- bei Teilnahme besteht für jeden das Recht zu kopieren und zu verbreiten unter den oben genannten Bedingungen
- Die sechs kostenlos, einfach zu bedienenden Urheberrechtslizenzen bieten eine einfache, standardisierte Möglichkeit, die öffentliche Erlaubnis teilt



Der Opendesigncontest wurde in vier Kategorien Unterteilt:

FORM/FOOD/FASHION/FUSION

Die Erfahrungen mit Opendesign Wettbewerben wurden kürzlich in einem Buch zusammen gefasst:

Open Design Now. Why design cannot remain exclusive, herausgegeben von Bas van Abel, Lucas Evers, Roel Klaassen und Peter Troxle

Quelle: opendesigncontest.org
opendesignnow.org

How to make your own (Un)limited exhibition

Step 1 How to make your own (Un)limited exhibition
Download the blueprint of the original 'puzzle piece' from this site and reshape it the way you like!

Step 2 How to make your own (Un)limited exhibition
Get EPS boards and manufacture the 'puzzle pieces' in your local FabLab!

Step 3 How to make your own (Un)limited exhibition
Build like crazy! Think 3D - think sculptural!

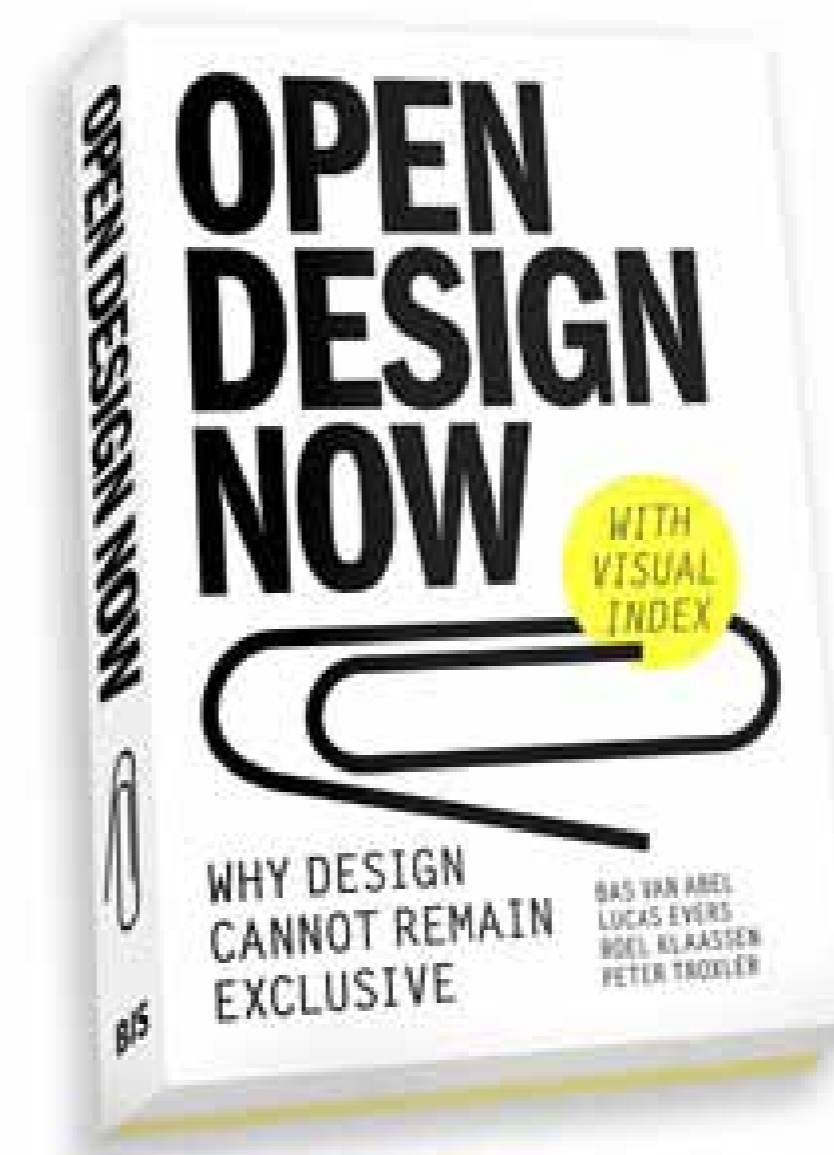
Step 4 How to make your own (Un)limited exhibition
Place the exhibits / the (Un)limited design objects!

Step 5 How to make your own (Un)limited exhibition
Invite others - inspire!

Step 6 How to make your own (Un)limited exhibition
Do - watch - enjoy!

Openness is more than a commercial and cultural issue. It's a matter of survival.

John Thackara



Design Strategien
easy made ...
do-it-for-others / design for download

readymade open design *kompodium*

Wintersemester 2012/13, KW 3 + 6
Fachaufgabe 1. Studienjahr BA Industriedesign

Moderation: Prof. Guido Englich
Dipl. Des. David Oelschlägel

Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle