



4 194205 015009 04

DE 15 € AT 17 € CHF 22

f o r m



INHALT
form 293
WERKZEUGE

3
WAS IST DESIGN?
Uli Mayer-Johanssen

12
IMMER WIEDER SQUIZZY P
Wo ist das Zeug?

14
DIGITALE NOSTALGIE
Das Click Wheel

18
NOTIERT I
Demokratie



s. 34

S. 46

24
10 DINGE
Kettensägen

26
NOTIERT II
Schlaf

32
STUDI TO WATCH
Tim Schütze

34
EIN STEINIGER WEG
Kein anderes menschliches Werkzeug war so lange im Gebrauch wie der Faustkeil. Ein Gespräch über das älteste Multi-tool der Welt.

46
HEIKLE HELFER
Ob Design Barrieren abbaut oder neue schafft, ist keine Frage des Individuums, sondern der Struktur. Beziehungsweise: Man könnte es allen viel leichter machen, Schraubgläser zu öffnen.

58
WILLKOMMEN IM ZOOM-OPTIKUM
Körperlos und lethargisch lässt uns das neue digitale Leben und Lernen zurück. Oder?

72
13 ZANGEN
Sie beißen und greifen, fädeln und ziehen, heben und hieven. Nun wurden sie endlich porträtiert.



S. 72



S. 96

86
VERY SWISS
Einfach mal wegstecken: Kann man mit dem Schweizer Taschenmesser machen. Ist jetzt das Modell mit der Fonduegabel oder das aus Gold besser?

96
METALL UND MUSE
Design und Produktion kommen immer irgendwann zusammen. Oder eben von Anfang an. Ein Studiobesuch bei Ertl und Zull, der auch ein Werkstattbesuch ist.

110
PAPER EXHIBITION
Sechs Seiten, auf denen die Typografin Anja Kaiser undiszipliniert die Fäden zieht.

10
116
MEINE SAMMLUNG
„Tizio“ und ThinkPad: Das Richard Sapper Archiv gewährt Einblicke.

124
4 FRAGEN AN
Marianne Goebel

126
DISKURS
Eine Spurensuche ins geheime Leben der Bücher

132
MATERIAL
Lange galt Weben als antiquiert und verstaubt. Jetzt ebnet es den Weg in eine neue Zukunft.

INHALT



S. 116

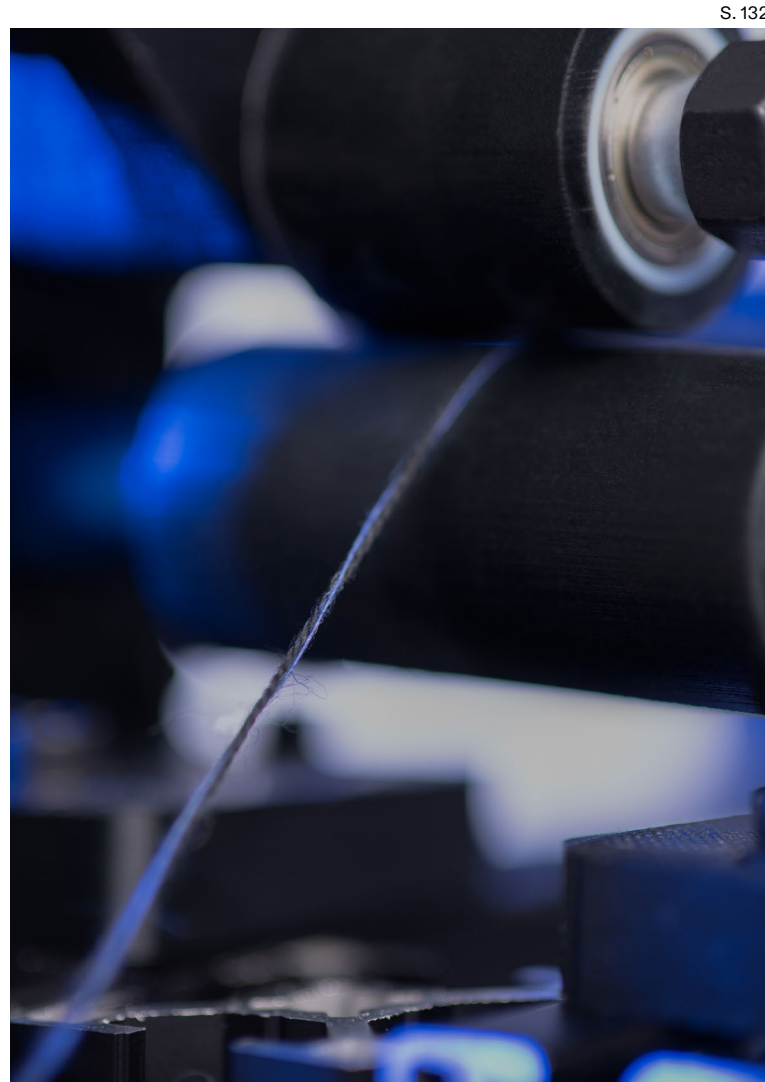
139
REZENSIONEN
Hannah Arendt und Druckerfarbe aus Safran

146
LEIDER NICHT MEINS
Inga Sempé über die „Eclisse“-Leuchte

4
EDITORIAL

6
CONTRIBUTORS

145
IMPRESSUM



S. 132

MK&G
messe
24.11.
– 28.11.
2021



Museum
für Kunst
& Gewerbe
Hamburg

Metall

TEXT
ANTON RAHLWES

&

FOTOS
TICHA MATTING

Muse



Das soll so krumm: Humor ist ein Kriterium, das in vielen Designprozessen des Berliner Studios Ertl und Zull eine Rolle spielt.



Schweizer Käse oder Laptopstütze? Kein Gegenstand im Büro wirkt zufällig ausgewählt oder platziert.

Es ist heiß an diesem Sonntagmittag in Berlin. So heiß, dass Simon Ertl zur Begrüßung allen eine eigene Flasche Wasser auf den runden weißen Tisch im Zentrum des hellen Raumes stellt. Der ausladende Tisch ist umringt von Stühlen, die allesamt von namhaften Designern und Herstellern stammen und den restlichen Platz im Raum fast gänzlich einnehmen. Entlang den weiß gestrichenen Backsteinwänden steht eine Mischung aus Regalen und Objekten, die ein eigenes kleines Designmuseum abgeben könnten. Kein Gegenstand wirkt zufällig oder planlos abgestellt. Nicht die gelbe Laptopstütze, die aussieht wie ein metallenes Käsedreieck, nicht die kubischen bunten Hockerminiaturen, bei denen man schwerlich zwischen Prototyp und echtem Möbel unterscheiden kann, nicht die verdorrte Sukkulentsammlung in Fensternähe, die Ertl mit „Bitte nicht fotografieren“ kommentiert. Und obwohl es fast zu warm ist, um einen anderen klaren Gedanken zu fassen als den an kaltes klares Wasser, ist es gut vorstellbar, dass dieser Raum ein schöner Ort zum Arbeiten ist. So sieht ein Designstudio im 21. Jahrhundert aus. Aber das Studio Ertl und Zull ist mehr als das: ein Hybrid aus Designbüro und Metallwerkstatt. Nur selten liegen Gestaltung und Fertigung so nah beieinander.

ZWEI BAYERN MIT ANSPRUCH

Dass Simon Ertl und sein Geschäftskompagnon Markus Zull, beide in ihren Dreißigern, sich wahrscheinlich nicht darum reißen, im Fokus der Öffentlichkeit zu stehen, zeigt eine Suche im Web. Über Ertl und Zull findet sich nur ein einziger größerer redaktioneller Beitrag. Die beiden gebürtigen Bayern sind Typen, die ihre Arbeit für sich sprechen lassen – und der Ansatz geht auf. Seit Gründung ihrer GbR im Jahr 2015 wuchs ihr Zwei-Mann-Unternehmen zu einer

respektablen GmbH heran und beschäftigt inzwischen acht fest angestellte Mitarbeiter*innen sowie je nach Bedarf noch zusätzliche Freie. Über einen Mangel an Aufträgen können sich die beiden bisher nicht beschweren. „Unsere Art von Arbeit ist gefragt“, sagt Simon Ertl, und man könnte meinen, der Jungunternehmer spräche dabei von einer neuen digitalen Schlüsseltechnologie oder einem Durchbruch im Medizinbereich. Gemeint ist aber: gute Gestaltung in Kombination mit einer Metallverarbeitung, die diese direkt umsetzen kann.

Kennengelernt haben sich die beiden Gründer durch die Arbeit. Ein gemeinsamer Großauftrag für einen Sporthersteller brachte sie zusammen und legte den Grundstein der Unternehmung. Der hochgewachsene Simon Ertl ist ausgebildeter Designer, studiert hat er an der Kunsthochschule Weißensee in Berlin und an der Fachhochschule Nordwestschweiz in Basel. Er ist der redseligere der beiden und hat immer ein fröhliches Schmunzeln auf den Lippen. Sein Mitgründer Markus Zull hingegen redet nur, wenn er muss. Der gelernte Metallbauer hat große Hände und trägt einen derart akkurat geschnittenen Vokuhila, dass David Bowie vor Neid erblassen würde.

Auf den ersten Blick scheinen die Rollen im Unternehmen klar verteilt: Markus Zull ist der Mann fürs Grobe, Simon Ertl kümmert sich ums Design. Dass sich die Zuständigkeiten dennoch vermischen, wird klar, als der Designer Ertl bei der Führung durch die Werkstätten die Geräte und Werkzeuge erklärt. Und als es um die Planung der Abläufe geht, bricht Metallbauer Zull sein sympathisches Schweigen: „Unser Anspruch ist, dass die Umsetzung – auch von komplexen Objekten – gleich beim ersten Mal richtig gut klappt, damit die Kund*innen nichts retournieren müssen.“



Simon Ertl, Jahrgang 1988, ist ausgebildeter Designer und studierte in Berlin und Basel.



Die verdorrten Sukkulente haben es nicht aufs Bild geschafft. Dafür aber die grifflosen Gießkannenprototypen.



Sitzen auf Riffelblech: Materialien für Objekte zu verwenden, für die sie ursprünglich nicht gedacht waren, ist ein wiederkehrender Ansatz in den Arbeiten des Studios.

„Ich möchte die Grenzen der Materialität ausloten. Unsere Objekte sollen edgy, aber qualitativ auf hohem Niveau sein.“ — Simon Ertl

Nichts, was Ertl und Zull für ihre Auftraggeber produzieren, ist ein Massenprodukt, nichts ist für den herkömmlichen Handel bestimmt. Produziert werden vorrangig Einzelstücke und Kleinstserien, deren topologische Vielfalt staunen macht. Im Portfolio befinden sich strukturierende und raumgebende Objekte wie Treppen, die kaum wahrgenommen werden, weil sie sich in ihre Umgebung integrieren und verschwinden. Andere Objekte rücken durch ihre extravagante Beschaffenheit und Farbigkeit in den Vordergrund. Es gibt Küchenobjekte wie den „Korean Barbecue Table“, eine runde Aluminiumplatte mit vier Beinen und einem Loch für eine Gasplatte, und Objekte mit scheinbar eingeschränktem Nutzwert, wie den „Force Speculative Table“, dessen Beine auf einer Seite nur halb so hoch sind wie auf der anderen. Dann sind da noch Kreationen wie „Whip“, die man als humorvolles Kunstobjekt bezeichnen könnte: eine Ausstellungsstele, die wie ein Barhocker anmutet, auf dessen Sitzfläche sich eine ständig kreisende Peitsche windet.

„Ein Entwurf ist dann gut, wenn jemand darüber lacht“, sagt Simon Ertl dazu. Zum Gestalten gehöre das Spiel mit Assoziationen, eine gewisse Figürlichkeit. Diese Art des Designs klar von der Kunst oder dem Kunsthandwerk abzugrenzen, ist nicht einfach. Auch die Studioinhaber tun sich schwer, ihr Schaffen einer Kategorie zuzuordnen. Industriedesign sei es eindeutig nicht, sagt Ertl. Er schätzt



Metallbauer Markus Zull, geboren 1983, will andere für seine Profession begeistern.

es, Dinge in der Auflage eins produzieren können. Größere Projekte ermöglichen dem Studio die Umsetzung von kleineren. Nicht alle Ideen müssen rentabel sein, um Wirklichkeit zu werden.

IM MASCHINENPARK

Dass das Konzept so gut aufgeht, liegt zum wesentlichen Teil an der Kombination aus Designbüro mit angeschlossener Herstellung, die in früheren Zeiten eine Selbstverständlichkeit war, heute aber schon wieder als innovatives Konzept durchgeht. Bei Ertl und Zull wird sie außerdem um ein ausgeschlafenes Management ergänzt. In teure Maschinen hat das Team bisher nicht investiert. So mussten keine Kredite aufgenommen werden, außerdem bleibt die Komplexität der Technologien beherrschbar. Eine gute Balance zwischen niederkomplexer Infrastruktur bei gleichzeitig maximaler Produktionsvielfalt ist hier die Leitidee.

Konkret umfasst der firmeninterne Maschinenpark eine Bandsäge für große Profile, eine Säge für kleine Profile, einen Schweißtisch, diverse Schweißmaschinen für Aluminium und Stahl, zwei Biegemaschinen, eine Blechwalze, eine Abkantmaschine, Standbohrmaschinen und Flexgeräte, einen Kompressor, eine Staub- und Schweißrauchabsaugung sowie eine Tischkreissäge. Dazu kommen noch unzählige Handwerkzeuge. Mit dieser Grundausrüstung lässt



Die Hydraulikpistole ist schwer zu bändigen, alles andere hat seine feste Ordnung.



In der Werkstatt sehen die Gründer optisch noch Verbesserungspotenzial. Praktisch kann man bereits eine Vielzahl von Vorgängen umsetzen.



Vom Zwei-Mann-Unternehmen zur GmbH: Das Studio beschäftigt inzwischen acht fest angestellte Mitarbeiter-innen.



Produziert werden vor allem Einzelstücke und Kleinstserien.



Ertl und Zull kooperierten bereits mit Institutionen wie Atelier Fanela und Sam Chermayeff Office.

„Werkzeuge machen am Anfang alles möglich, später limitieren sie alles.“ – Markus Zull

sich eine erstaunliche Vielfalt an Fertigungsmethoden abbilden. Die großen Maschinen sind mit Rollen ausgestattet, so kann der vorhandene Platz effektiv genutzt werden.

Arbeitsschritte, die in standardisierten Verfahren billiger sind und deren Qualität ohnehin keinen großen Schwankungen unterworfen ist, werden ausgelagert. Lasercutting ist so ein Vorgang. Andere Vorgänge bearbeitet das Studio lieber intern, weil sie fehleranfällig sind und das Qualitätsmanagement mit Externen zu kompliziert wäre – Schweißnähte zu glätten zum Beispiel. „Was wir noch anschaffen wollen, ist eine mehrachsige Wasserstrahlmaschine“, sagt Ertl, „diese Maschine kann sehr viele Materialien bearbeiten und ist trotzdem gut zu bedienen.“

REALITY-CHECKS

So viel wie möglich weglassen, um die Kernidee in den Fokus treten zu lassen – so definieren die Studiobetreiber ihre Designsprache. Es ist dabei nicht ganz einfach, genau zu sagen, wo in der kompakten Unternehmung Ertl und Zull die Produktion anfängt und das Design aufhört. Es gebe im Prozess immer mal wieder Rückkopplungen durch die Werkzeuge, berichten die beiden. Das führe dazu, dass die Entwicklung eines Produkts manchmal nicht linear, sondern eher zirkulär ablaufe. Es komme vor, dass jemand etwas im CAD (computer-aided design) entwerfe, dann aber in die Werkstatt rüberlaufen müsse, um zu gucken, ob die Maschine die Vision

auch ausführen könne. Werkzeug und Design bedingen einander also. Oder es entstehen Ideen für Entwürfe sogar ganz grundständig, indem sie durch eine Maschine, ein Werkzeug oder ein Material inspiriert werden. Die Tisch-, Bank- und Stuhlserie „Pretending It's Wood“ ist ein Upcycling-Resultat übrig gebliebener Aluminiumprofile. Und seit es in der Werkstatt eine Walze gibt, die Blech in Zylinderform walzen kann, gibt es eben runde Küchenzeilen und Objekte.

„Werkzeuge machen am Anfang alles erst möglich, später fangen sie an, alles zu limitieren“, sagt Markus Zull. „Es hat auch seine Vorteile, wenn unsere Designer*innen nicht zu genau wissen, was eine Maschine kann“, erweitert Simon Ertl den Gedanken. Das würde sonst die Kreativität limitieren und unter Umständen zu den immer gleichen und naheliegenden Resultaten führen. Tatsächlich ist die unterschiedliche Denk- und Arbeitsweise ein geläufiges Problem in der herkömmlichen Zusammenarbeit von Designer*innen und externen Handwerker*innen. Wo Designer*innen eine Möglichkeit sehen, sehen Handwerker*innen ein Problem – und umgekehrt.

Mit den eigenen Maschinen zu experimentieren und so zu neuen Formen und Verbindungen zu kommen, schätzt Ertl besonders an der direkten Verbindung von Design und Produktion. „Ich möchte die Grenzen der Materialität ausloten“, sagt er. „Das macht mir an der Arbeit mit der Werkstatt so viel Spaß. Unsere Objekte sollen edgy, aber qualitativ auf hohem Niveau sein.“



Die Möbelserie „Pretending It's Wood“ ist ein Upcycling-Resultat übrig gebliebener Aluminiumprofile.

Es wird gemeinsam gekocht, für die Mahlzeiten kommen alle Mitarbeiter*innen zusammen, egal ob sie im Büro oder in der Werkstatt arbeiten.

Abläufe effizient zu gestalten und trotzdem eine offene Atmosphäre im Studio zu pflegen, ist Ertl und Zull ein Anliegen. „Wir wollen ein angenehmes Arbeitsklima schaffen“, sagt Markus Zull. „Alle, die hier miteinander arbeiten, sollen Spaß daran haben und sich wohlfühlen.“ Bei allem Anspruch will man sich und die eigene Arbeit nicht zu ernst nehmen, auflockernde Firmenrituale haben ihren festen Platz im Betriebsalltag. Es wird gemeinsam gekocht, für die Mahlzeiten kommen alle Mitarbeiter*innen zusammen, egal ob sie im Büro oder in der Werkstatt arbeiten.

NACHWUCHS GESUCHT

Das Streben nach Wachstum und Größe als Zukunftsstrategie scheint für die beiden Gründer eher zweitrangig. In erster Linie geht es ihnen darum, dass das Studio zwar langfristig weiter ausgebaut wird und sich weiterentwickelt, dabei aber der attraktive Arbeitsplatz bleibt, der es heute schon ist. „Ich sehe noch viel Potenzial“, sagt Simon Ertl. Auch die Rollen der beiden Gründer innerhalb des eigenen Unternehmens sind noch nicht endgültig festgeschrieben. Mit bisher zehn Mitarbeiter*innen sei man an einem schwierigen Punkt, sagt Markus Zull – „weder Simon noch ich können gerade nur Manager oder nur Metallbauer oder Designer sein“. Ziel ist es, die aktuelle Situation noch mehr den eigenen

Bedürfnissen anzupassen und die Rollen im Team zu vereindeutigen. Außerdem wollen die beiden einen Beitrag zu einer diversen Metallbaupraxis leisten und Personen für ihren Berufsstand gewinnen, die unterschiedliche Hintergründe und Biografien haben. „Wir wollen das Image des Metallbaus verbessern und Menschen dafür begeistern, die vielleicht nie daran gedacht haben, dass das eine berufliche Perspektive für sie sein könnte“, so Zull.

Qualifizierten Nachwuchs zu finden, gestaltete sich in der Vergangenheit nicht immer einfach. Inzwischen ist das Unternehmen auf dem Weg, selbst ein Ausbildungsbetrieb zu werden. „Es fehlt nur noch ein vierwöchiger Kurs, in dem pädagogische und soziale Grundlagen vermittelt werden“, sagt Ertl. Wieder ist ein Schmunzeln auf seinem Gesicht zu sehen. An der Bereitschaft des Teams wird es nicht scheitern, so viel ist klar.



Zur Formsprache von Ertl und Zull gehört das Spiel mit Assoziationen, eine gewisse Figürlichkeit.



Gemeinsames Kochen bringt alle zusammen. Das freundschaftliche Miteinander und ein gutes Arbeitsklima sind den beiden Studiogründern wichtig.

Rising stars.



→ 24.9. → 3.10.2021 → #vc

VIENNA DESIGN WEEK VIENNA

DESIGN WEEK VIENNA DESIGN

145

form

Magazin für Haltung und Design
Ausgabe 293
Werkzeuge
September 2021

Verlag form GmbH & Co. KG
Sophienstraße 26
60487 Frankfurt am Main
T +49 69 153 269 430
F +49 69 153 269 431
redaktion@form.de
form.de

Herausgeber
Peter Wesner

Chefredaktion / Creative Direction
Anton Rahlwes (AR)
Nina Sieverding (SIE)

Art Direction
Autostrada Studios

Grafik
Wiebke Werner (WW)

Schlussredaktion
Jonathan Horstmann

Mitwirkende
Mia Akhavan, Lisa Baumgarten,
Jonas Bornhorst, Lennart Franz,
Markus Hieke, Kim Kaborda,
Anja Kaiser, Felix Kosok, Jonas
Aaron Lecointe, Thekla Liebmann,
Ticha Matting, Christoph Rauscher,
Mara Recklies, Dirk Sorge,
Squizzy P (Patrick Vollrath), Tatjana
Stürmer, Eike Walkenhorst

IMPRESSUM

Marketing / Vertrieb
Pola Jakubowski
marketing@form.de

Vertrieb Buchhandel
buchhandel@form.de

Vertrieb Zeitschriftenhandel
Partner Medienservices GmbH
Julius-Hölder-Straße 47
70597 Stuttgart
T +49 711 7252 212

Anzeigen
T +49 69 153 269 436
anzeigen@form.de

Leser*innenservice
T +49 69 153 269 438
abo@form.de

Druck
Fromm + Rasch GmbH & Co. KG
Breiter Gang 10-16
49074 Osnabrück

Schriften
form Diatype, Dinamo
Rosart, Camelot
Literature, Laura Csocsán und
Samira Schneuwly (initialisiert als
Semesterprojekt an der ECAL)

Papier
Umschlag 250 g/qm ArtoMagic
Innenteil 90 g/qm Lessebo Design
White

Herausgeberin
form Designklassiker und
form Editionen
Barbara Glasner
barbara.glasner@form.de

ISBN 978-3-943962-54-3
ISSN 0015-7678

© 2021 Verlag form GmbH & Co. KG
form wurde 1957 von Jupp Ernst,
Willem Sandberg, Curt Schweicher
und Wilhelm Wagenfeld gegründet.

Diese Ausgabe der Zeitschrift form,
einschließlich aller ihrer Teile
und Beiträge, ist urheberrechtlich
geschützt. Jede Verwertung,
die nicht ausdrücklich vom Urheber-
rechtsgesetz zugelassen ist,
bedarf der vorherigen schriftlichen
Zustimmung des Verlags. Dies
gilt insbesondere für Vervielfältigun-
gen, Bearbeitungen, Überset-
zungen, Mikroverfilmungen und die
Einspeicherung und Verarbeitung
in elektronischen Systemen.

BILDNACHWEISE

Cover: AnnyBaybuz / Wikimedia Commons / CC BY-SA 4.0 S. 4 Foto: Eike Walkenhorst S. 10 Foto Spinnmaschine: Gedvile Tamosiunaite; S. 10 Foto Spinnmaschine: Gedvile Tamosiunaite; Foto Bandung-Prototyp: Courtesy of Richard Sapper Archives S. 9 Foto Zange: Eike Walkenhorst und Max Pietro Hoffmann; Foto Ertl und Zull: Ticha Matting S. 8 Abbildung Feuerstein: Guyassaf / Wikimedia Commons; Abbildung Julienne-Schneider: form unter Verwendung einer Abbildung von Oxo Kaz Europe Sàrl S. 12 Illustration: Squizzy P (Patrick Vollrath) S. 19 Studio Pandan für Diskuter Mit Mir e. V. S. 20 Me Too Eur © Magis S. 21 Foto: Rafael Jansen S. 22 Foto: Ben Christian S. 24 Foto 1: Caliban / Wikimedia Commons / CC BY-SA 4.0; Foto 2: Bosch; Foto 3: Skull saw, London, England, 1831-1870. Science Museum, London. Attribution 4.0 International / CC BY 4.0; Foto 4: Positec Germany GmbH; Foto 5: Gospel / Wikimedia Commons / CC BY-SA 3.0 S. 25 Foto 6: Festool GmbH; S. 25 Foto 7: Clinton Steeds / Flickr / CC BY 2.0; Foto 8: Husqvarna; Foto 9: Foto: John O'Neill via Wikimedia Commons; Foto 10: Foto: Eidgenössische Forschungsanstalt WSL S. 27 Journey to Recovery © Claudia Buck / Randy Chen S. 28 Luno © Anna Gbala S. 30 Ausklang © Clara Keseberg S. 32/33 Abbildungen: Tim Schütze S. 73-85 Fotos: Eike Walkenhorst, Max Pietro Hoffmann S. 35 Archäologisches Museum Frankfurt S. 36 Guyassaf / Wikimedia Commons S. 39 The Portable Antiquities Scheme / CC BY 2.0 S. 40 The Portable Antiquities Scheme / CC BY-SA 4.0 S. 43 Archäologisches Museum Frankfurt S. 44 Suffolk County Council Archaeology Service / CC BY-SA 4.0 S. 97-109 Fotos: Ticha Matting S. 46 form unter Verwendung einer Abbildung von Oxo Kaz Europe Sàrl S. 48/49 form unter Verwendung einer Abbildung von Manufactum GmbH S. 50 form unter Verwendung einer Abbildung von Westmark GmbH S. 51 form unter Verwendung einer Abbildung von Manufactum GmbH, Vacumex © Westmark GmbH S. 52/54 form unter Verwendung von Abbildungen von Westmark GmbH S. 56 form unter Verwendung einer Abbildung von Manufactum GmbH S. 57 LC4 von Le Corbusier, Pierre Jeanneret, Charlotte Perriand, Abbildung: Cassina S. 87 Victorinox AG S. 88 The Portable Antiquities Scheme, Siorna McFarlane, 2005-01-28 15:12:48 via Wikimedia Commons / CC BY-SA 4.0 S. 89/90 Victorinox AG S. 91 Foto: Aleksander Durkiewicz / Wikimedia Commons / CC BY-SA 4.0 S. 92 form unter Verwendung eines Bildes von Jonas Bergsten / Wikimedia Commons S. 93 form unter Verwendung eines Bildes von Victorinox AG S. 94 via Wikimedia Commons S. 95 Victorinox AG S. 61 Kormoran / Wikimedia Commons / CC BY-SA 3.0 S. 58 Jeanne boley / Wikimedia Commons S. 59 Craig Howell / Flickr / CC BY 2.0 S. 62 TheeErin / Flickr / CC BY-SA 2.0 S. 67 Wendy Seltzer / Flickr / CC BY 2.0 S. 110-115 Collage: Anja Kaiser S. 116-123 Alle Abbildungen: Courtesy of Richard Sapper Archives S. 132/133 Foto: Gedvile Tamosiunaite für Studio Hilo S. 134 © Holly McQuillan S. 135 © Holly McQuillan, Foto: Amanda Johansson S. 136 Foto: Gedvile Tamosiunaite für Studio Hilo S. 126 Abbildung: Tatjana Stürmer S. 124 Foto: Susanne Günther S. 141 Designing in Dark Times © Bloomsbury; Design in a Frame of Emotion © Sternberg Press / Harvard University Graduate School of Design; Novo Type Offgrid © The Green Box S. 142 Glossary of Undisciplined Design. © Spector Books; Lechts und Rinks © adocs; DIN Podcast © UdK Berlin S. 146 Eclipse © Vico Magistretti für Artemide, Abbildung: Artemide