

Publikationen

❶ »DDR CI«. Bücher übers Produktdesign der DDR gibt es längst, häufig sind es jedoch nicht allzu tiefeschürfende Retro-Paraden. Die erste fundierte Publikation über den grafischen



Auftritt des sozialistischen Deutschlands legt nun der Designer Andreas Koop vor, der mit »NSCI« bereits ein solches Buch über die NS-Zeit verfasst hat. Er behandelt eingehend die Verflechtung von Politik und Gestaltung, die ja bis zu Werbung oder Briefmarke reichte. All untersucht, angefangen bei den Emblemen



Andreas Koop: **DDR CI. Das visuelle Erscheinungsbild der Deutschen Demokratischen Republik.** Mainz (Hermann Schmidt) 2023, 240 Seiten. 40 Euro. 978-3-87439-915-9

Massenorganisationen, die sich zwischen Nähe und Abgrenzung BRD und Nationalsozialismus bewegten (die Freie Deutsche Jugend wählte als Symbol tatsächlich wie die Hitlerjugend eine aufgehende Sonne ...). Äußerst spannend ist etwa auch das Kapitel über Typografie – die Schriftproduktion wurde im »volkseigenen« Betrieb Typoart zentralisiert, für den legendäre Gestalter wie Albert Kapr oder Karl-Heinz Lange arbeiteten. Ein wichtiges Buch über deutsche Designgeschichte!



dieses hat Koop von Staat sowie visuell irgendwo zu Sowjetunion,



Von oben: Freier Deutscher Gewerkschaftsbund, Freie Deutsche Jugend, Junge Pioniere, Staatswappen der DDR

❷ »Interactive Design«. Um welch futuristische Materie es hier eigentlich geht, verrät erst der Untertitel »Towards a Responsive Environment« – Thema ist also die Interaktion im Raum von Wearables bis zu responsiven Architekturen. Der ungewöhnliche Band enthält theoretische Texte der wichtigsten Köpfe der Szene, deren Hotspots unter anderem das MIT Media Lab und die Bartlett School of Architecture in London sind. Bei den vielen vorgestellten Projekten kommen je nachdem Robotik, Licht und Sound, smarte Biokunststoffe, biolumineszente Algen, Sensoren aller Art oder auch Elektroenzephalografie zum Einsatz: Letztere ermöglicht die Reaktion von

Räumen oder Objekten auf unsere Gehirnaktivitäten. Vieles davon sind künstlerische Experimente, anderes ist in Science-Museen, in den Zentralen von Tech-Konzernen oder in neuen Digital-Entertainment-Welten zu sehen wie dem teamLab Planets Tokyo, das mit seinen immersiven Rauminstallationen mittlerweile fester Programmpunkt aller Japan-Tourist:innen ist. Im Materiability Lab der Uni Dessau arbeitete Manuel Kretzer mit Studierenden für Audi an Konzepten von Fahrzeugen, die sich wie lebende Wesen an den Menschen anpassen. Zu sehen sind Projekte dieser spannenden Forschungsgruppe unter <https://materiability.com>.



Behnaz Farahi, Nell Leach (Eds.): **Interactive Design. Towards a Responsive Environment.** Basel (Birkhäuser) 2023, 240 Seiten. 54 Euro. 978-3-0356-2688-9



neue werbung 4/1976 verlag die wirtschaft berlin preis 4 mark

1

Magazin-Cover

Nach dem Werbeverbot von 1975 berichtete die Fachzeitschrift »neue werbung« meist nur noch über politische Propaganda.



Sensible Membran
Die »Living Breathing Wall« von Behnaz Farahi reagiert auf gesprochene emotionale Wörter.

2

