

■ **1. Welche Gestaltertugenden halten Sie für die wichtigsten?**

Das Infragestellen von Bestehendem und die Suche nach neuen, einfachen Lösungen.

**2. Welche Bewertungskriterien für Design sind für Sie am wichtigsten?**

Welche Verbesserung bringt das neue Produkt für den Nutzer? Wie Sorge ich als Gestalter dafür, dass der Besitzer lange stolz auf sein neu erworbenes Stück ist? Auch dies eine Dimension der emotionalen Nachhaltigkeit.

**3. Ihr(e) Lieblingsdesigner in der Gegenwart?**

Chris Bangle: ein exzellenter Designmotivator.

**4. Ihr(e) Lieblingsdesigner in der Geschichte?**

Max Bill: Er hat in der Zeit gelebt, wo Schnickschnack am Produkt unmöglich und unerwünscht war. Seine Uhr für Junghans: ein Stück Gestaltung für die Ewigkeit.

HfG Ulm haben es versucht, und sie waren erfolgreich! Wo sind die „Neuen Mutigen“?

**10. Hat Gestaltung einen Bildungsauftrag?**

Definitiv. Sehen Sie sich an, wie Dänemark und Schweden gute Gestaltung als gesellschaftliches Allgemeingut pflegen und entwickeln. Wann verstehen das auch unsere Politiker?

**11. Braucht Design Theorie?**

Unbedingt, denn frei nach Leonardo da Vinci: Was nutzt dem Seemann das Steuerrad, wenn er die Kunst des Navigierens nicht gelernt hat?

**12. Weshalb ist Design so unpolitisch geworden?**

Weil sich Designer nicht mehr wirklich trauen, Position zu beziehen. Siehe Frage und Antwort 10.

**13. Muss Design demokratisch sein?**

Design sollte demokratischer werden. Die Gestalter Europas sollten IKEA den Begriff „de-

**20. Was sollten Gestalter lesen?**

So viel wie möglich, und zwar kreuz und quer. Viel zu viele Gestalter lesen viel zu wenig.

**21. Welche gestalterische Leistung hat Sie am stärksten berührt?**

Die Visionen der expressionistischen Architektur der 1920er. Die Arbeit von Buckminster Fuller.

**22. Welchen bekannten Entwurf halten Sie für völlig misslungen?**

Die sprichwörtliche Zitronenpresse von Philippe Starck, aber auch vieles (Überflüssige) von Karim Rashid.

**23. Welchen Entwurf hätten Sie selbst gerne verantwortet?**

Die ISS-Raumstation.

**24. Welche Materialien und Formen werden künftige Lebensräume bestimmen?**

Biokunststoffe, bakteriologisch produzierte Kunststoffe,

**28. Für wie wichtig halten Sie Designprozesse?**

Nur Designautisten arbeiten ohne Designprozess. Prozesse sind Kommunikationsmittel.

**29. Hören Sie auf das Marketing?**

Besser: Ich spreche mit den Marketingverantwortlichen.

**30. Vertrauen Sie Trendscouts?**

Jeder Designer sollte auch Trendscout sein.

**31. Welche unternehmerische Leistung in Bezug auf das Design bewundern Sie?**

Ich bewundere vor allem mittelständische Unternehmen, die sich zum Teil seit Generationen zum Mehrwert Design bekennen und damit nachhaltig erfolgreich sind.

**32. Ihr Leitmotiv für Ihre Tätigkeit als Gestalter?**

Follow your instinct/Apply process.

Konzept: Markus Frenzl

Bearbeitung: Frank A. Reinhardt

**5. Welche(r) Designer sollte bekannter sein?**

Frank Person, ein sehr akkurat arbeitender Gestalter mit viel Form- und Materialgefühl und einer guten Prise Humor. Mehr Hersteller sollten seine Entwürfe wagen.

**6. Was macht einen Gestalter erfolgreich?**

Formgefühl (in Zeiten des 3-D-Modellings), Authentizität, Beharrlichkeit, Eloquenz, Geschäftssinn.

**7. Brauchen wir Stardesigner?**

Keiner braucht mehr „Stardesigner“ – gutes Design ist immer die Synthese der gemeinsamen Gestaltungsarbeit. Wir brauchen mehr „Design-Erforschungsgruppen“.

**8. Kann ein guter Designer oberflächlich sein?**

Klar kann er das, denn die visuelle Qualität unterscheidet den Designer vom Ingenieur. Mit einer „Story behind“ wird Design allerdings auch für den Intellekt schön, und das ist „trendsicher“.

**9. Kann Design die Welt verändern?**

Arts and Crafts, Bauhaus,

mokratisches Design“ wieder entwenden.

**14. Kann über Design demokratisch entschieden werden?**

Bitte keine „Volksabstimmungen“ über „Gutes Design“! Die Designprofis und Designjurys machen gute Arbeit.

**15. Ist sozialer Anspruch im Design unrealistisch?**

Er ist mehr denn je notwendig!

**16. Fördert die Wirtschaft das Design oder das Design die Wirtschaft?**

Sie fördern und fordern sich gegenseitig: the Business of Design und Designing Business.

**17. Ist Design eine eigenständige kulturelle Gattung?**

Design ist Teil der angewandten Kunst (hier spreche ich museal) und als Disziplin eigenständig.

**18. Ist Design eine eigene Sprache?**

Jeder Gestalter spricht eine andere Sprache und wird hoffentlich trotzdem vom Nutzer verstanden.

**19. Sollte Design so frei sein wie Kunst?**

Mehr Experiment ist notwendig.

adaptive Mehrfunktionsmaterialien. Sie ahnen es: Die Form eines Produktes wird situativ vom Anspruch an das Material und seine Eigenschaften bestimmt. Der Stylist hat sich überlebt und meldet sich im Töpferkurs der Volkshochschule an.

**25. Was bedeutet Design für die Gestaltung von Oberflächen?**

Eigenschaften definieren, Emotionalität und Interpretierbarkeit zulassen, mit visuellen und haptischen Erfahrungen überraschen.

**26. Welche Bedeutung hat Design für die Zulieferbranche?**

Sie kann durch die Erkennung von echten Problemen zu überzeugenden Lösungen kommen, damit Unternehmensprofile stärken und geldwerte Alternativen zum globalen Preiskampf bieten.

**27. Wie beeinflussen Trendmaterialien das Design?**

Sie geben dem Zeitgefühl die entsprechende Materialität und Vorlage zur Gestaltung.

■ **1. What virtues are the most important for a designer to have?**

Questioning existence and searching for new, simple solutions.

**2. Which design evaluation criteria is the most important for you?**

What benefits does the improvement of new products bring to the users? How do I make sure as a designer that the owners are proud of their newly purchased articles for a long time, also with reference to the dimension of emotional sustainability?

**3. Who is your current favourite designer?**

Chris Bangle: an excellent design motivator.

**4. Who is your favourite designer from the past?**

Max Bill: He lived in a time when gadgets for products were impossible and undesirable. His watch for Junghans: a design piece for eternity.

**5. Which designer should be more well known?**

Frank Person, a very accurate working designer with lots of feeling for form and material and with a good dose of humour.

More manufacturers should dare to take on his designs.

**6. What makes a designer successful?**

Feeling for form (in this age of 3D modelling), authenticity, perseverance, eloquence, business sense.

**7. Do we need star designers?**

Nobody needs star designers anymore. Good design is always the synthesis of joint design work. We need more design research groups.

**8. Can a good designer be superficial?**

Of course one can, because the visual quality of a designer differs from that of an engineer. It would be great for design intellect however, if a "story behind" was done, that would surely be a trend.

**9. Can design change the world?**

Arts and Craft, Bauhaus, HfG Ulm have all tried it, and they were successful. Where are the "new brave ones"?

**10. Does design have an educational function?**

Definitely, check out how Denmark and Sweden cultivate and develop good design as social common knowledge. When will our politicians understand this?

**11. Does design need theory?**

Absolutely, because according to Leonardo da Vinci: "He who loves practice without theory is like the sailor who boards ship

without a rudder and compass and never knows where he may cast."

**12. Why has design become so apolitical?**

Because designers no longer trust themselves to obtain position. Refer to question and answer 10.

**13. Does design have to be democratic?**

Design should become more democratic. European designers should claim back the concept "democratic design" from IKEA.

**14. Can design be democratically decided upon?**

No "referendum" on "good design" please. Professional designers and design juries are doing a good job.

**15. Is social demand in design unrealistic?**

It is needed now more than ever.

**16. Does the economy promote design or does design promote the economy?**

They challenge and support each other. The business of design and designing business.

**17. Is design a distinct cultural genre?**

Design is a part of applied art (museologic speech) and an independent discipline.

**18. Is design its own language?**

Every designer speaks their own language and can hopefully be understood by all users.

**19. Should design be as free as art?**

More experimentation is needed.

**20. What should designers read?**

As much as possible, every book from A to Z. Far too many designers read way too little.

**21. What creative accomplishment has touched you the most?**

The visions of expressionistic architecture of the 1920s. Buckminster Fuller's works.

**22. Which well-known design do you think failed completely?**

The proverbial lemon juicer by Philippe Starck but also numerous (unnecessary) designs by Karim Rashid.

**23. Which design would you like to have been responsible for?**

The ISS Space station.

**24. Which materials and shapes will define our future habitat?**

Bio plastics, bacteriological plastics, adaptive multifunctional materials. You've guessed it: The product form will be dictated by the situation and what materials and properties it needs. The stylists have had their day and are registering themselves for the pottery class at the adult education centre.

**25. What does design mean for the creation of surfaces?**

Define properties, allow for interpretation and emotion and surprise with visual and haptic experiences.

**26. What meaning does design have to the supplier industry?**

They can achieve convincing solutions through the recognition of real problems and therefore strengthen their companies profile and offer value for money alternatives in a global price war.

**27. How do trend materials influence design?**

They lend the corresponding materiality to the feeling for the times and they are a source for design.

**28. How important do you consider design processes?**

Only inexperienced designers work without design process. Processes are a medium for communication.

**29. Do you listen to marketing?**

Better still: I communicate with those responsible for marketing.

**30. Do you trust trend scouts?**

Every designer should also be a trend scout.

**31. What corporate accomplishments with respect to design do you admire?**

I admire most particularly middle-sized companies who have partly dedicated themselves for generations to the extra value designs and have therefore been successful in the long-term.

**32. What is your motto for the work as a designer?**

Follow your instinct/apply process.

Concept: Markus Frenzl

Editing: Frank A. Reinhardt



**Zur Person**

Dipl.-Designer (FH) Martin Beeh Designer, Material-experte, Innovationsberater. Studium FH Darmstadt und ENSCI-Les Ateliers, Paris. Arbeitete seit 1991 in Designmanagement-Positionen bei decathlon und Electrolux. 2006 bis 2008 General Manager von Material ConneXion Cologne. Gewinner diverser Red Dot, iF- und Good Design-Designpreise. 2009 Gründung von beeh\_innovation in Köln mit den Schwerpunkten Materials Expertise und Materials Marketing, Materials Innovation Workshops, Design und Innovation Management und Consumer Insight, Lehr- und Projektarbeit an Designhochschulen. Aktuelles Projekt: „Bad & Kultur. Nachhaltigkeit im Alltag“ an der Folkwang-Universität der Künste in Essen. [www.beeh-innovation.com](http://www.beeh-innovation.com)

**Personal**

Dipl.-Designer (FH) Martin Beeh, material expert, innovation consultant. Studied at FH Darmstadt and ENSCI-Les Ateliers, Paris. Worked from 1991 in design management positions at decathlon and Electrolux. 2006 to 2008 General Manager at material ConneXion Cologne. Winner of diverse Red Dot, IF and Good Design design prizes. 2009 foundation of beeh\_innovation in Cologne focusing mainly on materials expertise and marketing of materials, materials innovation workshops, design and innovation management and consumer insight, teaching and project work at design colleges. Current project: "Bath & Culture. Everyday sustainability in Essen" at the Folkwang University of the Arts in Essen. [www.beeh-innovation.com](http://www.beeh-innovation.com)

**Der design-report-Fragebogen**

Ende des 19. Jahrhunderts waren Fragebögen ein beliebtes Gesellschaftsspiel. Der berühmteste Fragebogen der Welt, in unserer Zeit bekannt geworden durch FAZ-Magazin und die amerikanische Vanity Fair, ist nach Marcel Proust benannt, der ihn in seinem Leben sogar zweimal ausfüllte. Der Designkritiker Markus Frenzl hat diesen Fragebogen für das Design adaptiert und bittet Persönlichkeiten aus der Designszene um Antworten.

**The design report questionnaire**

At the end of the 19th century questionnaires were popular parlour games. The most famous questionnaire in the world, made known in our time by FAZ Magazine and American Vanity fair, is named after Marcel Proust who filled them out twice in his life. The design critic Markus Frenzl has adapted this questionnaire for design and requests people from the design scene to supply some answers.