

**Bayerischer
Staatspreis für
Nachwuchsdesigner
2006**

Hinweis

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der Bayerischen Staatsregierung herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlwerbern oder Wahlhelfern im Zeitraum von fünf Monaten vor einer Wahl zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Landtags-, Bundestags-, Kommunal- und Europawahlen. Missbräuchlich ist während dieser Zeit insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen, an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken und Aufkleben von parteipolitischen Informationen und Werbemitteln. Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte zum Zwecke der Wahlwerbung. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Staatsregierung zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

Die Druckschrift wurde mit großer Sorgfalt zusammengestellt. Gewähr für die Richtigkeit und Vollständigkeit des Inhalts kann dessen ungeachtet nicht übernommen werden.

Inhalt

5	Vorwort Erwin Huber Bayerischer Staatsminister für Wirtschaft, Infrastruktur, Verkehr und Technologie
6	Rede zur Preisverleihung Erwin Huber Bayerischer Staatsminister für Wirtschaft, Infrastruktur, Verkehr und Technologie
11	Die Jury 2006
13	Staatspreise 2006
14	Staatspreis Industriedesign
16	Würdigung des Preisträgers Prof. Peter Raab, Fachhochschule Coburg
18	Staatspreis Kommunikationsdesign
20	Würdigung des Preisträgers Prof. Uli Braun, Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt
22	Staatspreis Gestaltendes Handwerk
24	Würdigung des Preisträgers Wolfgang Lösche, Bayerischer Handwerkstag, München
27	Anerkennungen 2006
36	Die Arbeiten der Teilnehmer/innen Industriedesign
48	Die Arbeiten der Teilnehmer/innen Kommunikationsdesign
54	Die Arbeiten der Teilnehmer/innen Gestaltendes Handwerk
62	Die Teilnehmer/innen
64	Ausschreibung Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2006
68	Impressum

Vorwort

Erwin Huber
Bayerischer Staatsminister für Wirtschaft,
Infrastruktur, Verkehr und Technologie



Gutes Design – verbunden mit technischer Innovation und einer klaren Markenstrategie – ist für viele Unternehmen ein erfolgsscheidendes Differenzierungsmerkmal. Gutes Design weckt beim Kunden Emotionen, transportiert das Firmenimage und schafft Spielräume bei der Preisgestaltung. Erfolgreiche Unternehmen zeigen, wie eine konsequente Design- und Markenstrategie zum Erfolg beiträgt.

Modernes Design beflügelt traditionelle Branchen, wie die Möbel-, Glas-, Porzellanindustrie und das Handwerk. Es verschafft genau den Vorsprung vor der Konkurrenz, der Kunden anspricht und auch Kostennachteile am Standort in den Hintergrund treten lässt. Im weltweiten Wettbewerb wird Design weiter an Bedeutung gewinnen. Bei den bayerischen Unternehmen besteht hier noch Handlungsbedarf. Das bestätigt eine Studie von Roland Berger Market Research aus dem Jahr 2004. Zwar hält mehr als die Hälfte der bayerischen Unternehmen mit weniger als 500 Mitarbeitern Design für wichtig. Aber nur 10% der befragten Unternehmen halten die Gestaltung der eigenen Kommunikationsmittel, des Corporate Design, der Website, des Messeauftritts und der Produkte für optimal. Zudem wird die Zusammenarbeit zwischen Unternehmen und Designern von beiden Seiten als unbefriedigend und dringend verbesserungsbedürftig empfunden.

Eine deutlich stärkere Aufmerksamkeit bayerischer Produktionsunternehmen für Fragen des Designs ist dringend erforderlich. Deshalb hat die Bayerische Staatsregierung auf der Basis dieser Studie ein klar anwendungsbezogenes Förderkonzept entwickelt, um die Design- und Marketingkompetenz bayerischer Unternehmen zu steigern. Hauptzielgruppe sind dabei kleinere und mittlere Unternehmen.

Eine tragende Säule ist dabei der Bayerische Staatspreis für Nachwuchsdesigner, der dieses Jahr zum zwölften Mal verliehen wird. Dieser Nachwuchspreis ist einzigartig in der Bundesrepublik Deutschland, weil er jungen Designern berufliche Starthilfe, Kontaktmöglichkeiten und öffentliche Reputation bietet. Gleichzeitig macht der Staatspreis die mittelständische, bayerische Wirtschaft auf begabte Nachwuchskräfte aufmerksam. Er macht die Leistungsfähigkeit der Designausbildungsstätten transparent und steigert auch die Qualität der Gestaltung.

Dieses Jahr haben 318 Nachwuchsdesigner am Wettbewerb teilgenommen. Das breite Spektrum der eingereichten Arbeiten zeigt die Vielfältigkeit, die Kreativität der Nachwuchskräfte, aber auch die Verantwortung der gestaltenden Berufe. 126 Arbeiten kamen aus dem Bereich Industriedesign, 111 Arbeiten aus dem Bereich Kommunikationsdesign und 81 Arbeiten aus dem Bereich Gestaltendes Handwerk. Nach einem Vorauswahlverfahren wählte die Jury aus jedem dieser Bereiche einen Preisträger aus. Zusätzlich hat die Jury für drei Arbeiten Anerkennungen ausgesprochen. Herzlich gratuliere ich den diesjährigen Preisträgerinnen und Preisträgern, die sich in einem harten Auswahlverfahren durchgesetzt haben. Mein Dank gilt allen, die bei der Vorbereitung und Durchführung des Bayerischen Staatspreises für Nachwuchsdesigner mitwirkten.

Die kreativen und innovativen Wettbewerbsarbeiten sind vom 22. Juli bis 10. September 2006 im Neuen Museum für Kunst und Design in Nürnberg ausgestellt.

Ich wünsche allen Teilnehmern am Wettbewerb viel Erfolg und der Ausstellung zahlreiche Besucher.

Erwin Huber
**Bayerischer Staatsminister für Wirtschaft,
Infrastruktur, Verkehr und Technologie**

anlässlich der Verleihung des Bayerischen Staatspreises für Nachwuchsdesigner am 21. Juli 2006 um 18 Uhr im Neuen Museum für Kunst und Design in Nürnberg

I. Zwölfte Verleihung des Bayerischen Staatspreises für Nachwuchsdesigner

Es freut mich, dass dieses Jahr 318 Nachwuchsdesigner am Wettbewerb teilgenommen haben. Die hohe Teilnehmerzahl hat allen Beteiligten eine enorme Arbeitsleistung abverlangt.

Mein besonderer Dank gilt daher:

- den Mitgliedern der Jury für ihr Engagement und ihre fachkundige Tätigkeit;
- Herrn Dr. Grisebach als Hausherrn des Neuen Museums für Kunst und Design in Nürnberg für die großzügige Bereitstellung der Räumlichkeiten für die Preisverleihung und die anschließende Ausstellung;
- dem Coburger Designforum Oberfranken e.V. und der Bayern Design GmbH für die hervorragende Organisation und Durchführung von Wettbewerb und Ausstellung des Bayerischen Staatspreises und
- allen, die mit Aufträgen und Beiträgen befasst waren.

1987 wurde vom damaligen Wirtschaftsminister Anton Jaumann der Bayerische Staatspreis für Nachwuchsdesigner gestiftet. Heute wird er zum zwölften Mal verliehen. Mit diesem Staatspreis soll die Bedeutung von gutem Design und guter Handwerksform sowie einer qualifizierten Ausbildung für die Wettbewerbsfähigkeit der deutschen Wirtschaft unterstrichen werden. Der Preis soll die Wirtschaft auf besonders begabte Nach-

wuchskräfte aufmerksam machen und deren Start ins Berufsleben erleichtern.

Der Staatspreis wird für Nachwuchskräfte mit einer abgeschlossenen Ausbildung im Bereich Industrie- oder Kommunikationsdesign sowie für Nachwuchskräfte in gestaltenden Handwerksberufen gestiftet. Dieses Jahr werden folgende Preise verliehen, die mit je 7.500 EUR dotiert sind:

- ein Staatspreis für den Bereich Industriedesign,
- ein Staatspreis für den Bereich Kommunikationsdesign,
- ein Staatspreis für das gestaltende Handwerk.

Ferner wurden drei Anerkennungen ausgesprochen.

Mit der Verleihung des Preises soll dem Thema Design mehr Öffentlichkeit verschafft werden: Design ist heute ein zentrales Thema. Dies gilt nicht nur für die großen, international tätigen Unternehmen aus dem Konsum- und Investitionsgüterbereich. Auch für die zahlreichen kleinen und mittleren Unternehmen aus allen Branchen gewinnt Design zunehmend an Bedeutung.

II. Erfolgsfaktor Design

Der Strukturwandel zur wissensbasierten Industrie- und Dienstleistungsgesellschaft geht ungebremst weiter. Bayern als kostenintensiver Standort gerät dadurch unter Anpassungsdruck. Wir stellen uns dieser Herausforderung. Aber: die internationalen Wettbewerber ziehen bei deutlich geringeren Lohn- und Lohnzusatzkosten bei Qualität und Zuverlässigkeit nach.

Um dauerhaft Wachstum und Beschäftigung zu sichern, sind Innovationen notwendig. Für den großen Erfolg am Markt reicht technische Exzellenz allein aber nicht aus. Entscheidend ist die Umsetzung einer technischen Innovation in ein benutzerorientiertes Produkt, das Kundenwünsche weckt und befriedigt. Die konsequente Design- und Markenstrategie, die die Nutzeranforderungen als Maßstab wählt, wird zunehmend zum Erfolgsfaktor. Für die Zukunftsfähigkeit mittelständischer Unternehmen und letztlich für die Wettbewerbsfähigkeit Bayerns ist er entscheidend.

Erfolgreich sind heute die Unternehmen, die konsequent auf den Preis als Kaufargument setzen. Oder die Unternehmen, die auf qualitativ und technisch höchststehende Leistungen mit oft individuell stark differenzierbaren, emotional ansprechenden Produkten setzen.

Wer diese Konsequenz vermissen lässt, wer hier ein bisschen billig und dort ein bisschen gut sein will, wird heute vom Wettbewerb schnell und hart bestraft.

Großen Unternehmen fällt die Strategie der Preisführerschaft tendenziell leichter. Sie können mit hoher Stückzahl ihre Größenvorteile auf den Weltmärkten nutzen. Kleinen und mittleren Unternehmen, die stärker in der Region verwurzelt sind, fallen Preisstrategien

schwerer. Sie müssen zukünftig noch stärker auf Innovation in Technik und im Design setzen.

III. Anwendungsbezogene Designförderung

Von dieser Tatsache wollen wir möglichst viele bayerische Mittelständler überzeugen. Es besteht Handlungsbedarf, wie eine von der Bayern Design GmbH im Jahr 2004 in Auftrag gegebene Studie zur Marketing- und Designkompetenz bayerischer Unternehmer gezeigt hat. Folgende Schwachstellen wurden aufgedeckt:

1. Viele bayerische Unternehmer halten Design für wichtig, engagieren sich aber in dieser Richtung zu wenig.
2. Die Zusammenarbeit zwischen Unternehmen und Designern wird von beiden Seiten als unbefriedigend empfunden und muss dringend verbessert werden.

Um die Akzeptanz von Gestaltung und Gestaltern zu verbessern, wollen wir bayerische Unternehmen mit einer umfassenden Aufklärungskampagne über die Notwendigkeit von Design und Markenbildung informieren. Dazu haben wir ein anwendungsbezogenes Förderkonzept mit verschiedenen Informationsveranstaltungen, Publikationen, Wettbewerben und Wanderausstellungen entwickelt. Ich darf Ihnen einige Beispiele vorstellen:

1. Information
Wir müssen zunächst Informationen darüber, was gutes Design zu leisten vermag, an

unsere Unternehmen herantragen. Ich darf hierzu verweisen auf:

- a) unsere Broschüre „Design: Zeichen setzen im Wettbewerb“ mit anschaulichen Designbeispielen,
- b) die mit unserer Hilfe herausgegebenen Bücher „Design in Bayern“ und „Designsignale“, die bei der Suche nach einem geeigneten Designbüro helfen sollen und
- c) die Website der Bayern Design GmbH mit umfangreichen Veranstaltungshinweisen und Berichten aus der Designszene.

2. Kompetenzsteigerung

Um die Designkompetenz bayerischer Mittelständler zu stärken und die Unternehmen mit Designern in Kontakt zu bringen, bieten wir ein breites Spektrum von Maßnahmen an:

- a) Informationsveranstaltungen zu aktuellen Themen, wie z. B. Design- und Markenschutz, Corporate Identity, Shopdesign, strategisches Designmanagement. Die Bayern Design GmbH hat zwei attraktive Veranstaltungsformate entwickelt: Die Designgespräche für eine Erstinformation sowie das Unternehmerforum Design für vertiefende Informationen zu wirtschaftsnahen Designthemen.
- b) Symposien zu Themen wie Designtrends, Zukunftsmanagement, Lernen von der Natur, designorientiertem Technik- und Materialeinsatz gemeinsam mit der Neuen Sammlung, München und dem Europäischen Industriemuseum in Selb,
- c) Fortbildungsveranstaltungen zu Themen wie z. B. Kostenmanagement von Designprojekten, Design als Marketinginstrument und Designmanagement in der Unternehmenspraxis mit dem Verband Deutscher Industriedesigner und der IHK-Akademie München,
- d) Design-Workshops zur Entwicklung von designorientierten Produktinnovationen und

- e) regionale Beratungsstellen bei fast allen bayerischen Wirtschaftskammern und den Fachhochschulen.

3. Markterschließung

Wir wollen, dass sich die Unternehmen und die jungen, innovativen Designer am Markt behaupten können. Deshalb fördern wir Designausstellungen auf zahlreichen Messen, wie z. B. der IHM, den Möbelmessen in Köln und Mailand, und an attraktiven Ausstellungs-orten, wie dem Terminal 2 des Münchner Flughafens.

4. Nachwuchsförderung

Wir wollen die bayerischen Unternehmen mit talentierten Designern versorgen und jungen Nachwuchskräften den Eintritt in das Berufsleben erleichtern. Unsere Instrumente hierzu sind:

- a) Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsgestaltung,
- b) das Gemeinschaftsprojekt „Transform“ zur Lehrerfortbildung, damit mehr Gestaltungsthemen in den Kunsterziehungs- und Wirtschaftskundeunterricht Eingang finden;
- c) die Wanderausstellung „Wege zum Design – Ausbildung in Bayern“, die die zahlreichen Facetten der Gestaltungsberufe verdeutlicht.

IV. Der Bayerische Staatspreis für Nachwuchsdesigner

Eine der Hauptsäulen der bayerischen Designförderung ist der Bayerische Staatspreis für Nachwuchsdesigner, den ich heute verleihen kann.

Ich darf jetzt die Preisträger und ihre von der Jury prämierten Arbeiten vorstellen, wobei die Reihenfolge keine Wertung darstellt:

Im Bereich Industriedesign geht der Preis an Herrn Sebastian Ritzler für *Mygo*: Die erste Generation einer aktiven und dynamischen Führung in der urbanen Umgebung. Ein elektronischer Blindenhund und seine Möglichkeiten. Die Diplomarbeit wurde an der Muthesius-Hochschule in Kiel gefertigt und von Herrn Prof. Ulrich Hirsch betreut.

Im Bereich Kommunikationsdesign geht der Preis an Herrn Martin Hilpoltsteiner für *Recreating Movement*: Werkzeuge zur Untersuchung filmischer Abläufe. Die Diplomarbeit wurde an der Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt gefertigt und von Herrn Prof. Erich Schöls sowie Frau Professorin Kerstin Stutterheim betreut.

Den Staatspreis im Bereich Gestaltendes Handwerk erhält Herr Andreas Reiter für den Entwurf und die Gestaltung eines Ofens. Die Arbeit wurde an der Akademie für Handwerksdesign Gut Rosenberg gefertigt und von Herrn Elmar Heimbach betreut.

Für drei weitere Arbeiten hat die Jury außerdem Anerkennungen ausgesprochen:

Im Bereich Industriedesign erhalten eine Anerkennung Herr Christof Wetzel und Frau Jaana Husso für *Amarok*, einen Hundeschlitten. Die Diplomarbeit wurde an der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch-

Gmünd gefertigt und von Herrn Prof. Frank Zebner sowie Frau Kerstin Kaczmar betreut.

Im Bereich Kommunikationsdesign erhält eine Anerkennung Herr Daniel Rothaug für die *Digitale Akustische Kartographie*. Die Diplomarbeit wurde an der Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt gefertigt und von Herrn Prof. Erich Schöls sowie Herrn Prof. Uli Braun betreut.

Die Anerkennung im Bereich Gestaltendes Handwerk erhält Herr Thomas Jumpertz für seine *Treppe als System*. Die Arbeit wurde an der Akademie für Handwerksdesign Gut Rosenberg gefertigt und von Herrn Elmar Heimbach sowie Herrn Thomas Torkler betreut.

Abschließend möchte ich allen Nachwuchsgestaltern danken, die am Wettbewerb teilgenommen haben. Auch wenn nicht alle gewinnen konnten, so haben alle Wettbewerber durch ihre Teilnahme zahlreiche Erfahrungen für den beruflichen Alltag sammeln können. Unseren Nachwuchsgestaltern wünsche ich alles Gute für ihren weiteren Lebensweg und viel Glück und Erfolg.



Prof. Uli Braun

Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt



Franco Clivio

Designer, Erlenbach, Schweiz



Prof. Hans Heitmann

Akademie für Gestaltung im Handwerk, München und Fachhochschule Augsburg



Prof. Dr. Florian Hufnagl

Die Neue Sammlung, München



Wolfgang Lösche

Bayerischer Handwerkstag, München



Nils Holger Moormann

Moormann Möbel Produktions- und Handelsgesellschaft mbH, Aschau



Prof. Peter Raab

Fachhochschule Coburg



Christoph Rohrer

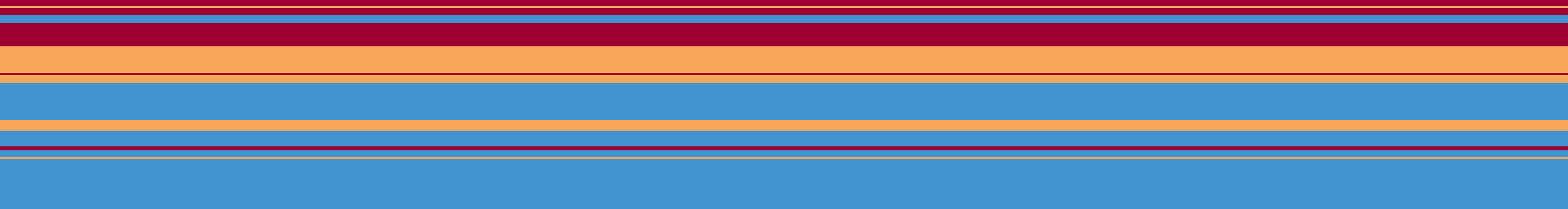
KMS Team GmbH, München



Klemens Rossnagel

AUDI Konzept Design Studio, München

Den Vorsitz der Jury führte Christoph Rohrer, KMS Team GmbH, München.



Sebastian Ritzler

Mygo

Die erste Generation einer aktiven und dynamischen Führung in der urbanen Umgebung. Ein elektronischer Blindenhund und seine Möglichkeiten.

Diplomarbeit

Muthesius-Hochschule Kiel | 2005

Betreuer: Prof. Ulrich Hirsch

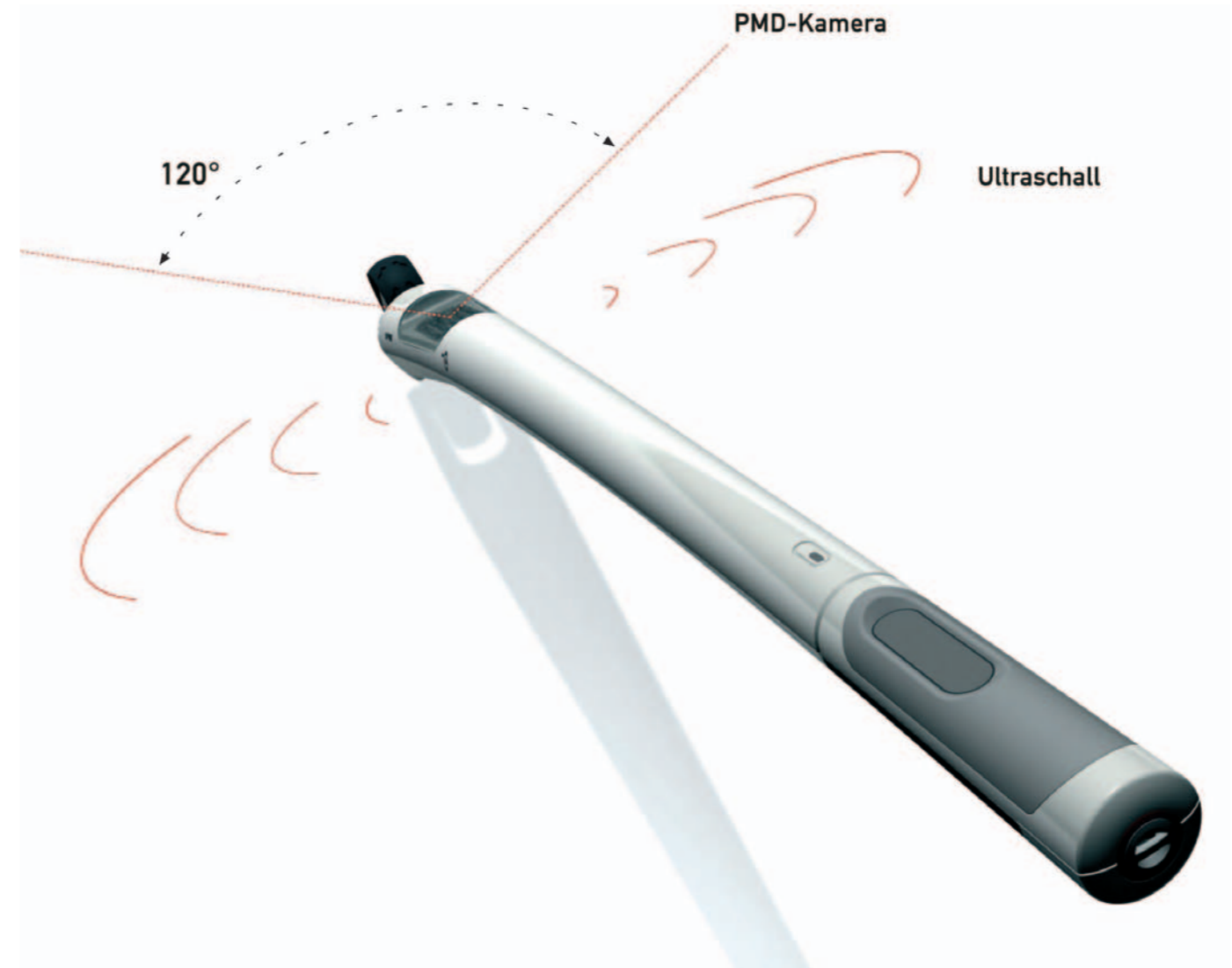


Für blinde Menschen ist Mobilität mit viel Stress verbunden. Sie müssen sich ihre Routen genau einprägen und die Umgebung mit dem Gehör ergründen. In vielen Situationen, wie beispielsweise Umwelteinflüssen (Sturm, Regen, Schnee und Lärm), aber auch durch eine Erkältung wird ihnen die Orientierung erschwert oder gar unmöglich.

Hilfe kann ein Blindenführhund bieten, der den Blinden in dynamischen Bewegungen durch die Umgebung führen kann. Die blinde Person muss jedoch die Routen auch mit einem Blindenführhund genau kennen.

Er agiert als Navigator und der Hund als Pilot. Da ein Blindenführhund aber großen finanziellen und zeitlichen Aufwand bedeutet, können sich nur wenige Blinde einen Blindenführhund leisten. Auch bemängeln viele Blinde, dass ein Blindenführhund in städtischer Umgebung nicht länger als zwei Stunden zuverlässig führen kann.

In Zusammenarbeit mit etlichen blinden Personen und Gruppen entstand das Konzept für ein Gerät, das die Eigenschaften des Blindenhundes besitzt und zusätzliche Möglichkeiten aufweist, die ein Tier nicht bieten



kann. *Mygo* ist ein autonomes System, das nicht als Ergänzung zum Blindenführhund verstanden werden soll, sondern diesen vollständig ersetzt. Der elektronische Blindenhund führt den Benutzer in dynamischen Bewegungen um bestehende (statische und dynamische) Hindernisse. Das System besitzt eine ständige Standortbestimmung und hat eine innovative optische Sensorik integriert, die eine Vollszenerkennung in Echtzeit erst ermöglicht.

Bedenkt man, dass ein Blindenhund bis zu 40.000 EUR kostet und in städtischer Um-

gebung nicht länger als zwei Stunden konzentriert arbeiten kann, ist *Mygo* mit einem voraussichtlichen Preis von 10.000 EUR und einer Laufleistung von sechs Stunden, eine sinnvolle Alternative zum Blindenführhund. Nimmt man die in naher Zukunft ausgereifte Technik der Brennstoffzelle als Energielieferanten, ist eine Laufleistung von 40 Stunden gewährleistet.



Sebastian Ritzler hat in seiner Diplomarbeit das getan, was immer im Zentrum von Gestaltung stehen sollte, er hat den Menschen als Grundlage und Ausgangspunkt für seine Überlegungen und seine Beschäftigung mit den Bedürfnissen, der Handlung und dem Artefakt genommen; er hat dies bewusst und voll absichtsvoller Zielstrebigkeit getan, ohne sein Thema oder Konzept bereits festgeschrieben zu haben und er hat sich auf den Weg begeben, sich eines Themas von gesellschaftlicher Relevanz anzunehmen.

Wie er selbst in seiner Dokumentation ausformuliert, war sein Anlass kein spontaner, keine zufällig gefundene Idee oder Gedanke, sondern die konsequente Ableitung seiner Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Gegebenheiten und technologischen Veränderungen mit ihren Chancen und auch Auswüchsen in unsere Sinneswelten.

Er hat sich dabei ganz bewusst der Menschen angenommen, die mit eingeschränkten Sinnesfähigkeiten am Rande einer scheinbar multitaskingfähigen Gesellschaft stehen und entwickelte so seine Vorstellung und Konzept für eine dynamische und interaktive Führung in der urbanen Umgebung, den *Mygo*.

Ein Gerät, das es Blinden erlaubt, sich in der städtischen Umgebung sicher zu orientieren, Unabhängigkeit schafft, Ängste abbauen soll und dabei mit der Erhöhung der individuellen Mobilität, die Lebensqualität des Betroffenen steigert.

Sebastian Ritzler hat nach intensiven Recherchen in allen relevanten Bereichen,

nach Gesprächen mit Blinden, aber auch in unsicheren tastenden Selbstversuchen, die ihn auch zu überraschenden Sinneserfahrungen führten, nach kritischer und umfassender Untersuchung und Analyse technologischer Ortungs- und Steuerungsmöglichkeiten mit dem Blick auf unsere Wahrnehmungsfähigkeit, aber besonders auf die eingeschränkte Wahrnehmungssituation blinder Menschen in ihrer täglichen urbanen Umgebung das Konzept für ein Gerät, einen elektronischen Blindenführhund, wie er ihn nennt, entwickelt, der in seiner Aufgabenstellung und Funktion seinem realen Vorbild ähnelt und darüber hinaus weitere Aufgaben bewältigt, ohne sich dabei jedoch dessen soziale Funktion anmaßen zu wollen.

In seinem integrativen und ganzheitlichen Gestaltungsprozess gelang Sebastian Ritzler eine überzeugende gestalterische Interpretation und Umsetzung dieser anspruchsvollen Aufgabenstellung, die geprägt ist von seiner Absicht, ein Gerät zu entwickeln, das gestalterisches Selbstverständnis und Zurückhaltung zugleich vermittelt und dabei eigene Identität und Prägnanz erlangt. Ein Produkt, das seinen Benutzer nicht stigmatisiert, aber doch in seiner Zeichenhaftigkeit auf seinen Nutzungskontext verweist.

In seiner gestalterischen Reduktion auf die Kernaussage behielt er aber auch den Blick auf das Wesentliche, auf den Menschen mit seinen fehlenden visuellen Wahrnehmungs-



fähigkeiten und entwickelte ein mehrsenses Interface, das eine zielsichere und individualisierbare Orientierung im öffentlichen Raum ermöglicht und damit persönliche Unabhängigkeit schafft.

Sebastian Ritzler hat mit seinem *Mygo* einen hervorragenden konzeptionellen und gestalterischen, aber auch plausiblen Beitrag für eine sinnhafte und sinnliche Wahrnehmung und Bewältigung des Alltags in einer für Blinde eigenen Komplexität geleistet, er hat dies mit einem hohen Maß an Behutsamkeit und Sensibilität getan, mit einem enormen Gespür für die besonderen Umstände der Nutzer und unter Ausschöpfung relevanter technologischer Möglichkeiten und er hat dabei gleichzeitig gezeigt, dass es möglich ist, Nutzungsangebote differenziert und sinnvoll zu strukturieren und auch übereinander zu lagern ohne den Nutzer zu überfordern.



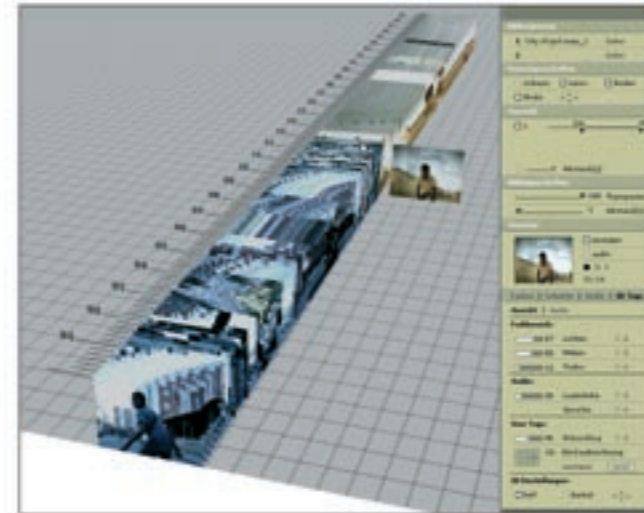
Prof. Peter Raab
Fachhochschule Coburg

Martin Hilpoltsteiner

Recreating Movement

Werkzeuge zur Untersuchung
filmischer Abläufe

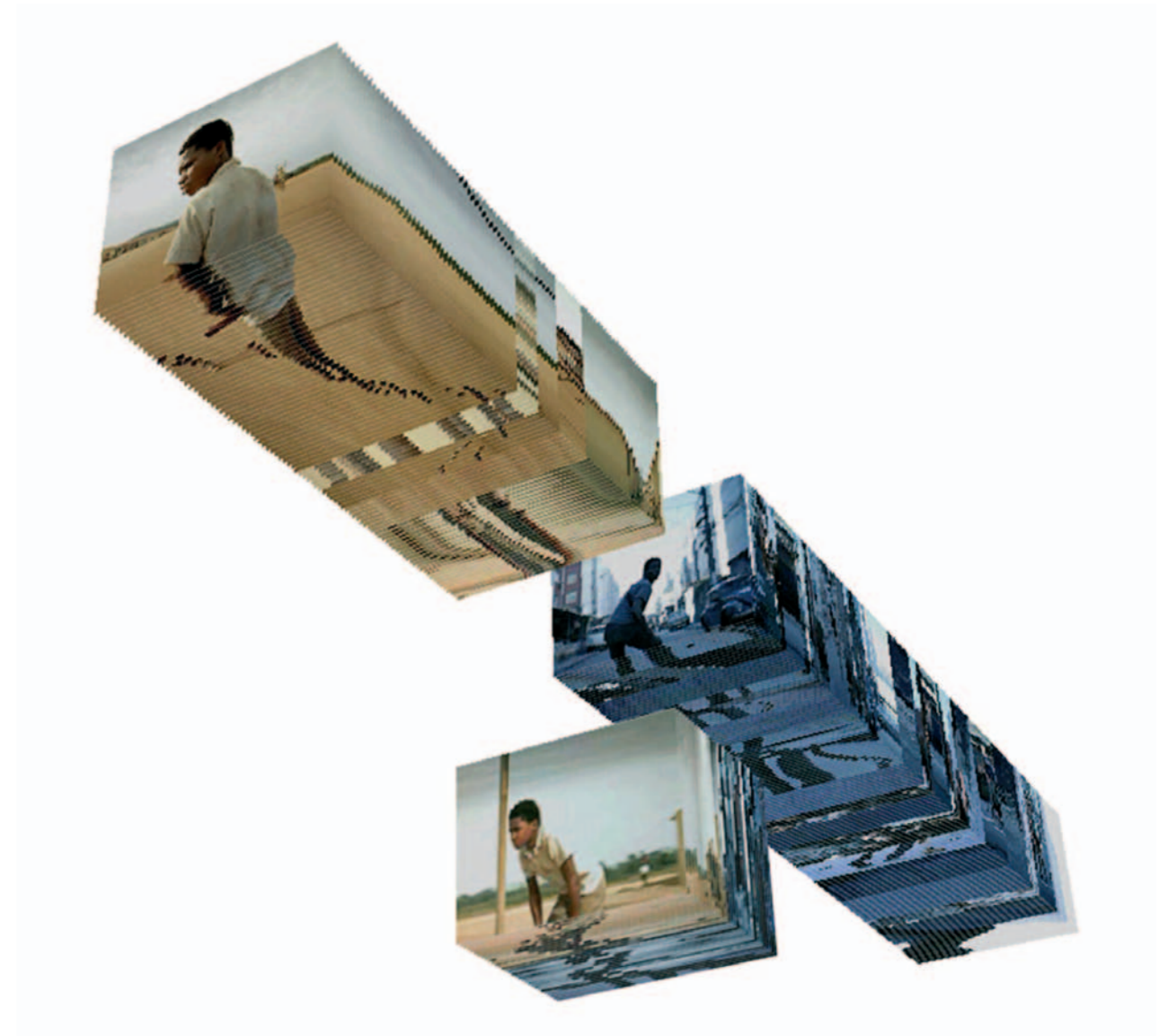
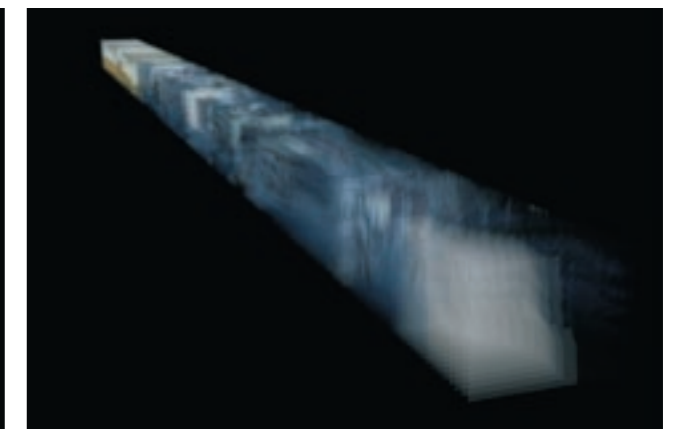
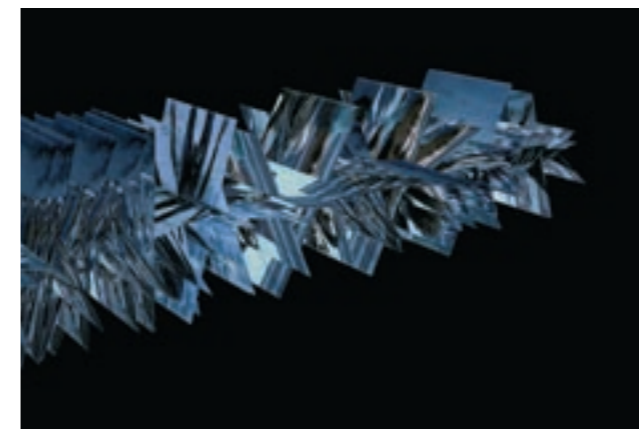
Diplomarbeit
Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt
Fachbereich Gestaltung | 2005
Betreuer: Prof. Erich Schöls
Prof. Kerstin Stutterheim



Recreating Movement ist ein interaktives Werkzeug zur Untersuchung von Filmsequenzen in einem dreidimensionalen Raum. Neue Einblicke in die Struktur von Filmmaterial und Bewegungsabläufen werden mittels verschiedener Filter und Einstellungsoptionen möglich.

Das Werkzeug extrahiert die Einzelbilder einer Filmsequenz und ordnet sie im dreidimensionalen Raum hintereinander an. Es entsteht ein schlauchartiger Komplex der eine bestimmte Zeitspanne eines Films „einfriert“. Die Navigation erfolgt durch die Tastatur und

ermöglicht jede beliebige Ansicht der Filmsequenz. Eine Menüleiste kann eingeblendet werden, um direkt Einfluss auf die Einzelbilder zu nehmen. Neben Grundfunktionen, wie z. B. Einstellung der Bildabstände, Bildauswahl, Vorschau oder Abspielfunktionen gibt es eine Vielzahl nützlicher Zusatzwerkzeuge. Unter anderem können bestimmte Farbbereiche eines Bildes entfernt werden, so dass nur das Hauptmotiv dargestellt wird. Ein komplexer Bewegungsablauf wird dadurch zu einer Informationsgrafik, die vergleichbare Größen abbildet.





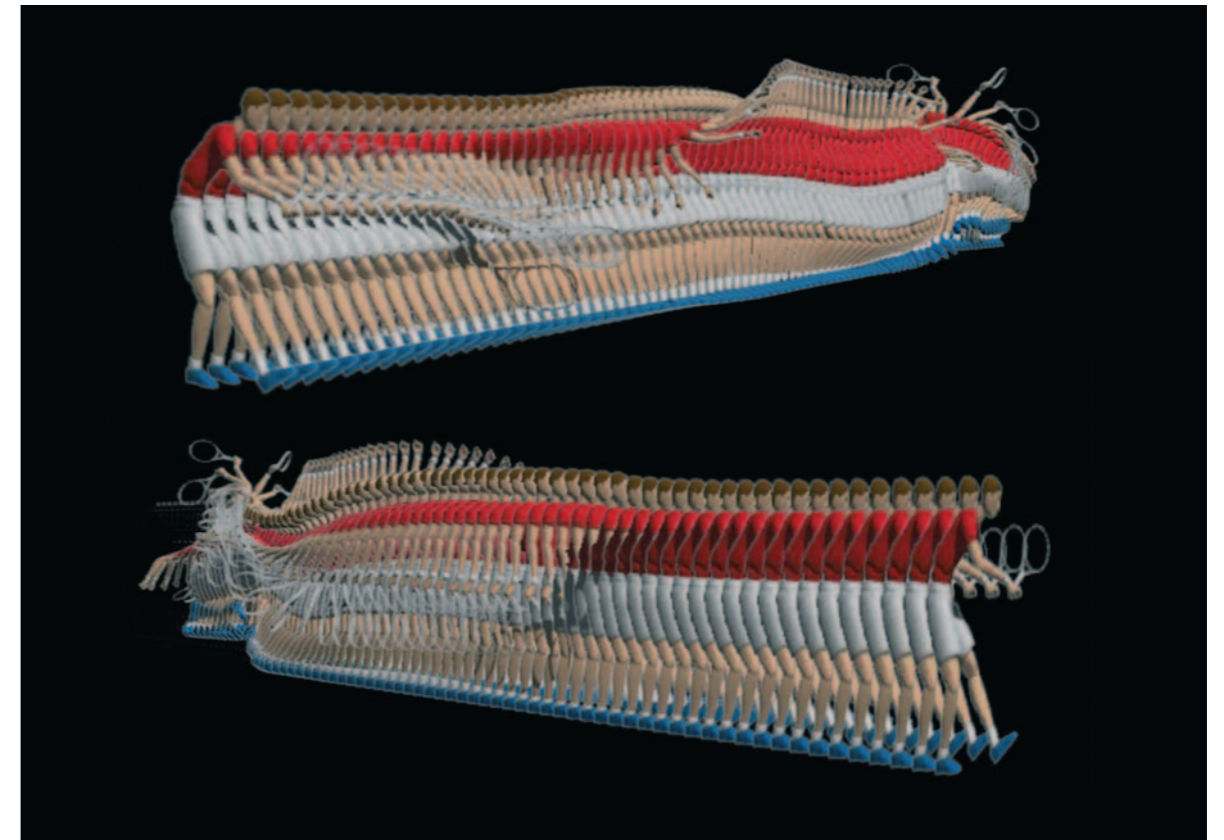
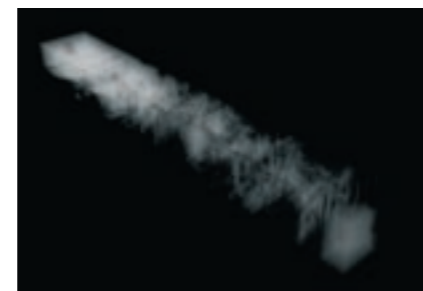
Recreating Movement – Werkzeuge zur Untersuchung filmischer Abläufe nennt Martin Hilpoltsteiner seine Arbeit. Bewusst weist er auf den Werkzeugcharakter hin, somit wird das zu Bearbeitende, das Werkstück – hier zeitbasierte Vorgänge – zum eigentlichen Objekt seiner Gestaltung. Das Prozessuale und die Variabilität wird zur kommunikativen Qualität. Kommunikationsdesign im besten Sinne und gleichzeitig eine Manifestation eines Paradigmenwechsels im Kommunikationsdesign. Nicht mehr das solitäre, abgeschlossene Designprodukt (Magazin, Buch, Plakat etc.) ist zunehmend Mittelpunkt grafischer Auseinandersetzungen, sondern das Visualisieren, das Filtern und das Analysieren von komplexen Prozessen. Es macht Sachverhalte somit erfahrbar, erkennbar und interpretierbar. Gestaltung ist hier wirklich interdisziplinär und interaktiv, besetzt also Positionen zwischen den unterschiedlichen Disziplinen, vermittelt, verbindet, erweitert und ermöglicht einen höheren Grad an Ver-

ständnis und Erkenntnis. Nicht zuletzt schafft es neue und nachhaltige Tätigkeitsfelder für Kommunikationsdesignerinnen und -designer.

Das von Martin Hilpoltsteiner entwickelte interaktive Programm *Recreating Movement* visualisiert Details in Bewegtbildabläufen und trennt dadurch Wichtiges von Unwichtigem. Auf Grund der vielfältigen Bearbeitungsmöglichkeiten ist dieses Werkzeug auch für wissenschaftliche Untersuchungen einsetzbar und kann dank seiner intuitiven Navigationsstruktur ohne lange Einarbeitungszeiten genutzt werden.

Recreating Movement nutzt für seine Darstellung filmischer Abläufe in Einzelbildern den dreidimensionalen Raum. Dabei werden die Motive entlang der z-Achse hintereinander gestellt. Aus den Einzelbildern, die im Film normalerweise nur den Bruchteil einer Sekunde zu sehen sind, entsteht ein schlauchartiger Komplex, der eine Filmsequenz „einfriert“. Der große Vorteil dieser Darstellung liegt in der Informationsvermittlung, da sich durch die räumliche Wahrnehmung der Inhalt eines Films auf mehreren Ebenen erschließt. So können Bewegungsabläufe ebenso grafisch vermittelt werden, wie akustische Merkmale, Farben oder ID-Tags (übergeordnete Einzelbild-Informationen).

Das Programm ist in seiner Struktur äußerst innovativ aufgebaut, denn der Dialog zwischen Interface und Objekt ist sehr direkt und die Navigation folgt einer schlüssigen



Grammatik. Als offenes System erlaubt es den Einsatz in vielen Bereichen. Neben den klassischen Feldern der Filmbewertung oder -gestaltung kann es auch in der Industrie oder der Wirtschaft eingesetzt werden. Bei einigen Aufnahmen von Crash-Tests in der Automobilindustrie wird deutlich, wie vorteilhaft und exakt *Recreating Movement* arbeitet. Komplexe Videoaufnahmen können durch eine rasche Bearbeitung grafisch zu einer Liniendarstellung umgewandelt werden, was den direkten Vergleich mehrerer Fahrzeuge in idealer Weise erlaubt.

Recreating Movement ist in seiner Designqualität deshalb so bemerkenswert, weil es als grafisches Werkzeug auf visuelle Art Aufgaben in unterschiedlichen Bereichen

lösen kann. Es ist nicht das Design einzelner Buttons oder die Farbigkeit der Screens, die den alleinigen Reiz dieser Arbeit ausmachen, sondern die Tatsache, dass aus einer erkannten Problemstellung mittels visueller Kommunikation und der Entwicklung einer informationsarchitektonischen Logik ein innovatives Produkt mit kulturellem und wirtschaftlichem Wert entstanden ist.

Prof. Uli Braun
Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt

Ofen

Entwurf und Gestaltung eines Ofens

Akademie für Handwerksdesign

Gut Rosenberg | 2005

Betreuer: Elmar Heimbach



Der Ofen besteht aus Feuerbeton, Schamotte und Metall. Die gegossenen Feuerbetonplatten bilden den Ofenkörper und werden alleine durch Metallklammern, die als Füße dienen, zusammengehalten. Auf der Ofenoberseite laufen die drei Metallklammern in einer Metallplatte zusammen, die gleichzeitig Aufnahme des Rauchrohrs ist. Alle Metallteile sind gefärbt und geölt, der Beton ist unbehandelt.

Die Konstruktion, die Verbindung der Materialien soll sinnvoll und schlüssig sein. Der Entwurf wird von einem System durchzogen. Es gibt drei baugleiche Füße, welche die sechs Platten umschließen. Die Füße greifen alle in die obere Metallplatte und laufen auf der Unterseite wieder zu einem

Punkt zusammen, sie schließen das System. Ein breites Band läuft optisch um den Ofen. Beginnend in der Ofenplatte setzt es sich nach hinten im Fuß fort, bildet die Ofenbodenauflage und geht über die Ofenklappe wieder in die Ofenplatte zurück.

Der gezielte Einsatz von Stahl und Beton verdeutlicht den Charakter und die Eigenschaften der Materialien: die Stahlfüße/-klammern, die Zug- und Druckkräfte aufnehmen, stabilisieren und können elastisch sein; der Beton als statischer Körper und Halt, der Wärme speichert und sie langsam wieder abgibt. Beide kommen ohne einander nicht aus. Sie bilden ähnlich dem Stahlbeton in der Architektur eine harmonische Verbindung.



Der bayerische Staatspreis für Nachwuchsdesigner im Bereich des Gestaltenden Handwerks wird im Jahr 2006 an den aus Arnstorf in Niederbayern stammenden Metallgestalter Andreas Reiter verliehen. Andreas Reiter hat seine handwerkliche Ausbildung in Bayern absolviert. Nach vier Gesellenjahren in verschiedenen Betrieben, unter anderem in einem Schmiedebetrieb mit dem Schwerpunkt Ofenbau, besuchte er von 2002 bis 2003 die Meisterschule in München und schloss dort mit dem Metallbaumeister ab. Seit dem Jahr 2003 besucht Andreas Reiter die Akademie für Handwerksdesign auf Gut Rosenberg bei Aachen. Während dieser Weiterbildung entstand im Jahr 2005 sein Ofen, für den er mit dem Bayerischen Staatspreis für Nachwuchsdesigner ausgezeichnet wird.

Der Ofen besteht aus Feuerbeton, Schamotte und Metall. Die gegossenen Feuerbetonplatten bilden den Ofenkörper und werden allein durch Metallklammern, die auch als Füße dienen, zusammen gehalten. Auf der Ofenoberseite laufen die drei Metallklammern in einer Metallplatte zusammen, die gleichzeitig der Aufnahme des Rauchrohrs dient. Alle Metallteile sind gefärbt und geölt, der Beton ist unbehandelt, der Ofen hat die Ausmaße 70 cm lang, 43 cm breit, 87 cm hoch.

Die Jury überzeugte sowohl der Entwurf, wie die Konstruktion und Ausführung des Ofens. In seiner Gesamterscheinung wirkt der wohlproportionierte Ofen eher zierlich und einfach, auch bedingt durch die Wahl der Materialien Beton und Eisen. Bei genauerem

Hinsehen entdeckt man jedoch den Reiz der ausgeklügelten Konstruktion und der Verbindung, wie die drei baugleichen Metallfüße die Betonplatten umklammern und festigen. Sie greifen alle in die obere Metallplatte und laufen auf der Unterseite wieder zu einem Punkt zusammen. Sie schließen das System. So läuft ein breites Band optisch um den Ofen. Beginnend in der Ofenplatte setzt es sich nach hinten im Fuß fort, bildet die Ofenbodenaufgabe und geht über die Ofenklappe wieder in die Ofenplatte zurück. Der gezielte Einsatz von Stahl und Beton verdeutlicht den Charakter und die Eigenschaften der Materialien.

Der Ofen wird ausschließlich mit Holz beheizt, einem nachwachsenden, ausreichend vorhandenen Rohstoff. Die Holzverbrennung basiert auf der Grundofenbauweise, die viele Vorteile bietet. Sie liefert Strahlungswärme, eine sonnenähnliche Wärme, die Gegenstände beziehungsweise Körper und nicht die Luft aufheizt. Im Ofeninneren findet eine



fast vollkommene Verbrennung des Holzes statt, das heißt, es fällt nur wenig Asche an, was den Reinigungsaufwand minimiert. Der Holzverbrauch ist gering, da der Grundofen einen hohen Wirkungsgrad und damit hohe Wirtschaftlichkeit aufweist. Alle Ofenwände stehen auf der Betonbodenplatte frei für Dehnungsaufnahme und ohne Mörtelverbindung. Rissbildung in den Fugen wie bei Kachelöfen ist somit nicht möglich.

Feuerbeton eignet sich hervorragend als Material, da es extrem hitzebeständig ist (bis

zu 2.000° C), in der Industrie verwendet wird (Hochöfen), darum auch in großen Mengen verfügbar ist, einen sehr geringen Wärmeausdehnungskoeffizienten besitzt und zudem noch günstig als Rohstoff zu beziehen ist. Außerdem hat Feuerbeton den Vorteil wie auch normaler Beton, dass man ihn in beliebige Formen gießen kann. Ein weiterer Vorteil ist, dass Feuerbeton in verschiedenen Farben erhältlich ist und somit mehr Gestaltungsmöglichkeiten bietet.

Der Ofenidee von Andreas Reiter liegt ein seit Jahrhunderten bewährtes Grundprinzip des Kachelofenbaus zugrunde. In seiner äußeren Erscheinungsform kommt er jedoch zu einer neuen zeitgemäßen Lösung. Der Ofen wirkt in seiner Schlichtheit vollkommen selbstverständlich. Durch einige wenige handwerklich perfekt ausgearbeitete Details besticht er durch seine gestalterische Qualität. Der Ofen wirkt nicht schwer, sondern grazil und leicht und scheint sich einer jungen, zeitgemäßen Architektur ohne Probleme anzupassen.

Insgesamt liegt der Idee zugrunde, dass hier ein Beton-Stahl-Ofen im Baukastensystem verwirklicht wird, der auf Wunsch des Kunden selbst zusammengebaut und aufgestellt werden kann. Der Holzofen wird nach dem Prinzip des Grundofens gebaut, was zahlreiche ökologische, preisliche und kundenspezifische Vorteile mit sich bringt. Beim derzeitigen Stand der Energie- und Rohstoffdiskussion und der zunehmenden Akzeptanz von alternativen, regenerativen Energiequellen, besitzt der Ofen von Andreas Reiter alle Eigenschaften einer jungen, aktuellen Arbeit des Gestaltenden Handwerks und zeigt damit, welche Bedeutung die Akademien für Gestaltung im Handwerk inzwischen eingenommen haben.

Wolfgang Lösche
Bayerischer Handwerkstag, München

Amarok
Hundeschlitten

Diplomarbeit
Hochschule für Gestaltung
Schwäbisch Gmünd | 2005
Betreuer: Prof. Frank Zebner
Kerstin Kaczmar

Amarok ist ein long distance-Hundeschlitten, ein Sportgerät, mit dem meist abseits der Wege langtägige Touren gefahren werden.

Der Entwurf entstand unter Berücksichtigung der Anforderungen an ein solches Produkt und in Diskussion mit Fahrern und Schlittenbauern. Die moderne Erscheinung ist geprägt von funktionalen Merkmalen, wie beispielsweise dem ergonomisch geformten Haltebügel, einem innovativen Steuerbremsystem, gedämpften Hauptverbindungen und einem funktionalen Gepäcksack. Das Ergebnis ist ein Schlitten, der trotz seiner Größe leicht beherrschbar bleibt. Der Fahrer hat die Möglichkeit, seinen ganzen Körper beim Lenken einzusetzen. Durch die Steuerbremse erhält der Hundeschlitten erstmals eine aktive Steuerung, die den Fahrer bei schwierigen Manövern unterstützt, ohne auf die Effizienz einer herkömmlichen Bremse zu verzichten.

Der Schlitten vereint alle Bauteile zu einem verständlichen und klaren Gesamteindruck und unterstreicht den naturnahen Kontext des Produktes.



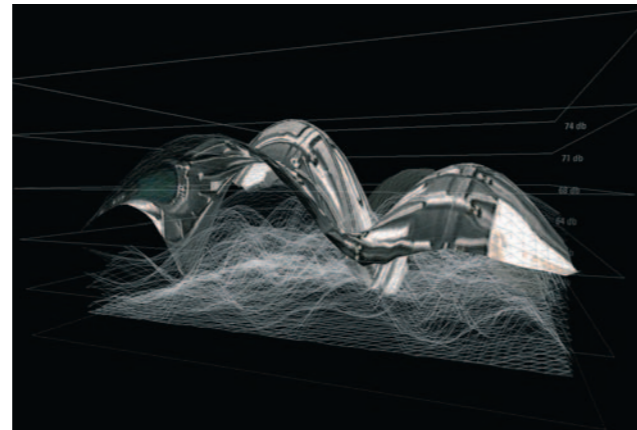
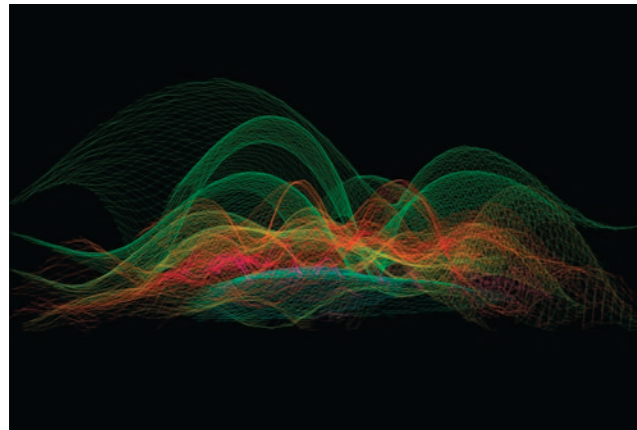
Digitale Akustische Kartographie

Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt

Fachbereich Gestaltung | 2005

Betreuer: Prof. Erich Schöls

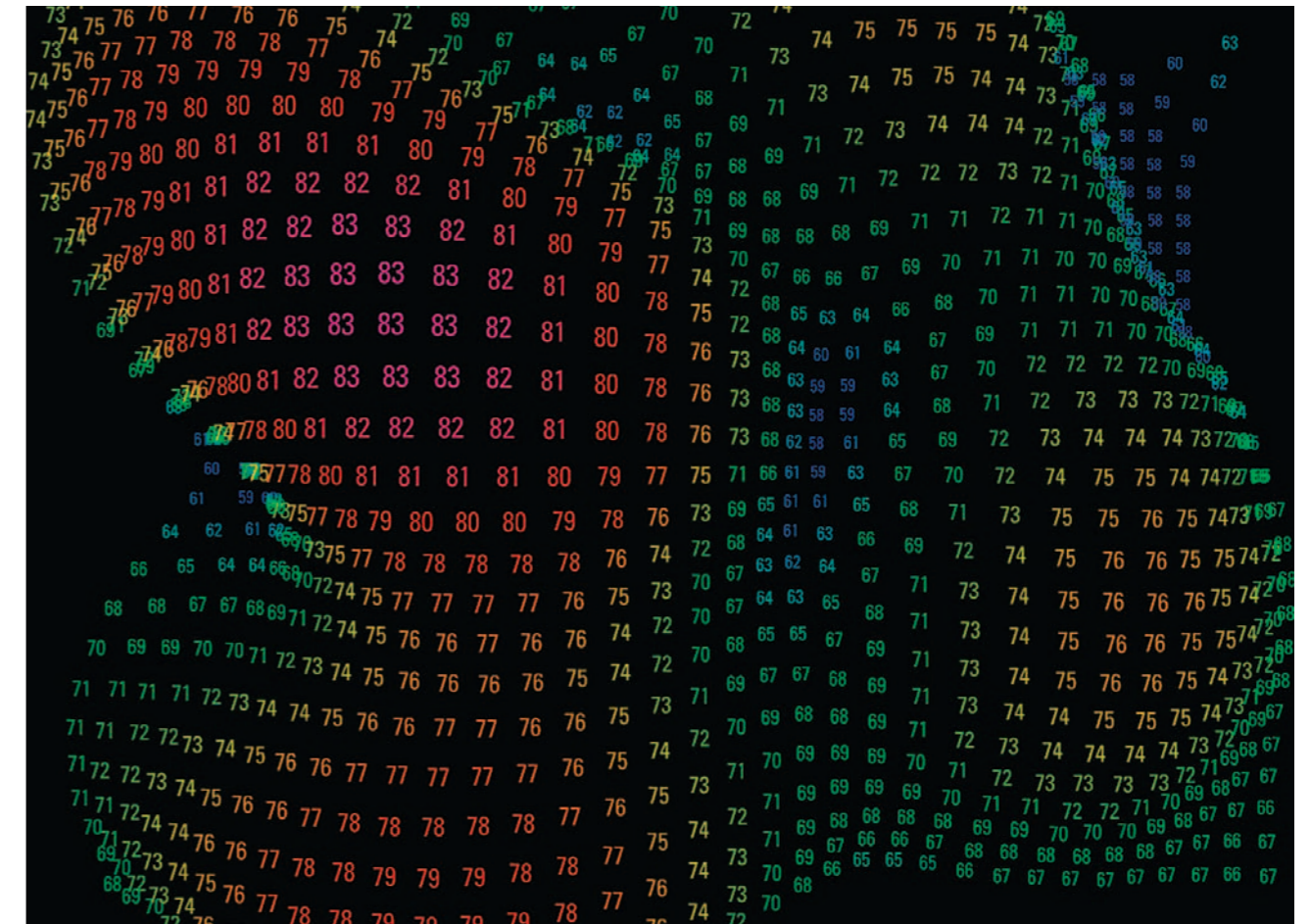
Prof. Uli Braun



Digitale Akustische Kartographie ist eine interaktive Informationsgrafik, die akustische Daten in eine konkrete visuelle Sprache übersetzt.

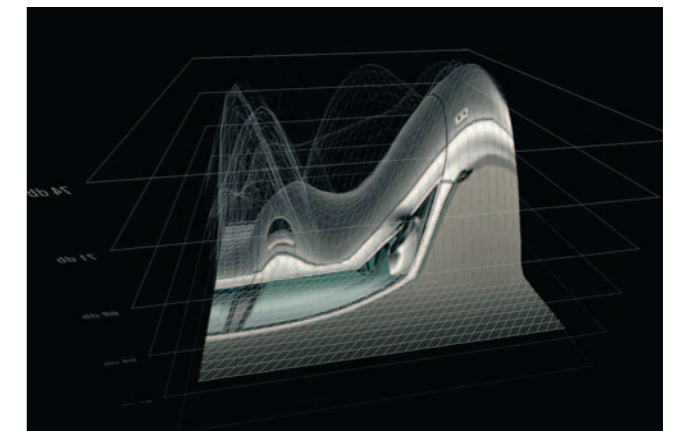
Digitale Systeme bieten sich heute mehr denn je als Sensoren zur Erweiterung unserer eigenen Wahrnehmungsfähigkeit (z. B. in der Akustik) an. Sie erlauben uns, (fast) unbegrenzt, komplexe Daten zu erfassen, zu verarbeiten, zu archivieren und diese miteinander zu vernetzen. Vor allem fehlt es uns heute an Abbildungsmodellen und Visualisierungen, die es ermöglichen, diese komplexen Zusammenhänge zu verstehen und zu interpretieren.

Ausgangspunkt für die Visualisierungen



sind bereits vorhandene Aufzeichnungen der „Akustischen Kamera“ (entwickelt von der Gesellschaft zur Förderung angewandter Informatik, Berlin).

Die aufgezeichneten akustischen Einzelbilder und Bildsequenzen werden mit einer für dieses Projekt entwickelten Software in Echtzeit analysiert und abgebildet. Das Farbspektrum dient als Verzerrungsmatrix, die das Originalbild in ein dreidimensionales Höhenrelief übersetzt. Diese Methode ermöglicht es, bisher nur schwer abbildbare akustische Facetten zu visualisieren. Sie erlaubt neue Interaktionsmodelle in der Analyse akustischer Messungen.



Thomas Jumpertz

Treppe als System

Akademie für Handwerksdesign

Gut Rosenberg | 2005

Betreuer: Elmar Heimbach

Thomas Torkler

Eine hängende Wange, eine stehende Wange,
dazwischen eine Stufe.

Ein Element.

Mehrere Elemente gefügt, eine Treppe.

Und eine Wand.

Eine Wand, die den Raum gliedert
oder den Keller versteckt.

Offen, oder doch geschlossen.

Eine „ruhige“ Treppe, ungewöhnlich aber einfach.

Einfach herzustellen, gut vorzubereiten.

Adaptionsfähig.

Im Grunde ein System.



Tobias Berneth

Sonoclean
Ultraschallreinigungsgerät
für die Küche

Staatliche Akademie der
Bildenden Künste Stuttgart
Studiengang Industrial Design | 2005
Betreuer: Prof. Winfried Scheuer
Stephan Schmidt



Neue Gesellschaftsstrukturen und höhere Ansprüche an Spontanität beeinflussen auch das Reinigungsverhalten. Eine Spülmaschine ist besonders für Singles und ältere Menschen nicht nur oft unrentabel, sondern einfach nicht in der Lage Geschirr kurzfristig (z. B. während des Kochens) zu reinigen.

Sonoclean reinigt sofort und spielend einfach durch Ultraschallwellen. Das Gerät

basiert auf einer Ultraschallstrahldüse, die hochenergetische Schallwellen von 40 kHz durch einen fließenden Wasserstrahl auf die zu reinigende Oberfläche leitet. Ein Generator, an den das Handstück angeschlossen wird, erhitzt das Wasser, welches in zwei schmalen Filmen durch die Düsenöffnung geführt wird. Kontaktflächen an der Düse schalten bei Druck den Ultraschall hinzu.



Pelin Celik

Senso. My personal lifebook
Ein Begleiter fürs Leben

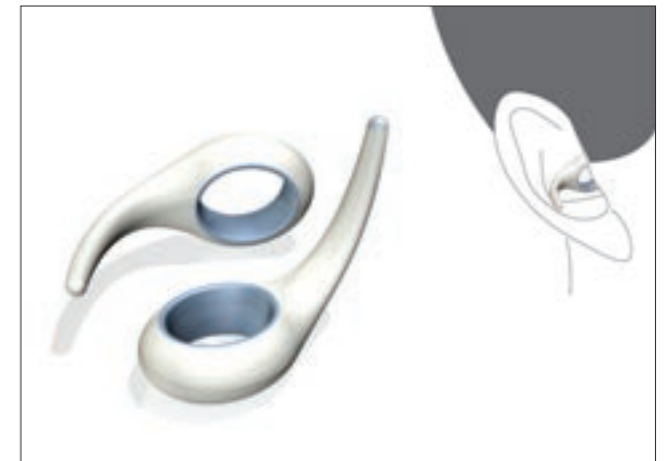
Diplomarbeit
Fachhochschule Coburg
Integriertes Produktdesign | 2005
Betreuer: Prof. Gerhard Kampe
Dip.Des. Harm Hogenbirk
(Pilotfish GmbH)

Senso besteht aus drei Produktkomponenten und setzt zeitlich bereits weit vor einer Demenzerkrankung an.

Eine Art digitales Tagebuch ermöglicht es, schon bevor die Vergesslichkeit einsetzt, Adressen, Telefonnummern, Fotos und Erinnerungen zu speichern und jederzeit abzurufen. So entsteht im Laufe der Jahre ein elektronisches Gedächtnis, das es ermöglicht, sich an Personen, Orte oder Erlebnisse zu erinnern. Wie ein Schmuckstück wird es um den Hals oder um das Handgelenk getragen. Darüber hinaus verfügt es über eine Suchfunktion, mit der verlegte Gegenstände, die mit einem RFID-Chip ausgestattet wurden, geortet werden können.

Es wird ergänzt durch den „Souffleur“, der im Ohr getragen wird. Der „Souffleur“ überwacht die Vitalfunktionen, dient als Telefonhörer und Hörgerät. Wenn das Gegenüber nicht mehr erkannt wird, kann der „Souffleur“ die Person identifizieren und dem Dementen den Namen zuflüstern.

Die dritte Produktkomponente ist das „EMO Pillow“, ein Kissen, das auch als Bildschirm dient, um Fotos oder Filme anzusehen. Es kann die Oberflächenstruktur wechseln, Düfte speichern und so das Erinnerungsvermögen auf einer emotionalen Ebene stärken.



Hannes Fütting

Keiler

Entwicklung eines Sommer-Downhillsportgerätes

Diplomarbeit
 Fachhochschule Coburg
 Integriertes Produktdesign | 2004
 Betreuer: Prof. Peter Raab
 Dr. Eckehard Moritz
 (Sportkreativwerkstatt München)



Der *Keiler* ist ein Sommer-Downhillsportgerät, welches zum einen dem Nutzer ein wintersportähnliches Abfahrtsgefühl bietet, zum anderen die ökonomische Auslastung bestehender alpiner Lifтанlagen im Sommerhalbjahr ermöglicht.

Zum Abfahren hat der Nutzer zwei Körperpositionen zur Auswahl: Knieend, mit tiefem Schwerpunkt, für hohe Kurvenstabilität bei hohen Geschwindigkeiten. Stehend, mit dem gesamten Körper als Federelement für stark unwegsames Gelände. Die Bewegungsform des „Keilerns“ ist bewusst völlig neu, um die Zielgruppen Skifahrer, Snowboarder und Mountainbiker im Sommer gleichermaßen anzusprechen.

Die Gestaltung unterstützt mit ihrer Leichtigkeit den sportlichen Charakter des aus Umweltgründen antriebslosen Sportgerätes und befriedigt mit ihrer Eigenständigkeit das starke Individualisierungsbedürfnis der zwischen 13 und 35 Jahren alten „Trendsport“-Zielgruppe.

Thomas Gunkel

Katana

Multifunktionsfahrrad

Diplomarbeit
 Burg Giebichenstein | Hochschule für Kunst und Design | 2004
 Betreuer: Prof. Bernd Hanisch
 Dipl.Des. Andreas Papenfuss



Eine flexible Nutzung und eine neuartige ästhetische Interpretation des Fahrrades waren die Intention zu dem Entwurf *Katana*. Das Fahrrad lässt sich in seiner Geometrie verändern und so ideal ergonomisch anpassen, zwischen einer Rennrad- und einer Mountainbike-Geometrie verstellen und für einen flexiblen Transport zusammenklappen. Der zentrale Ring bildet dabei optisch und funktional das Zentrum.

Alle Veränderungen sind mit wenigen Handgriffen und ohne Werkzeug zu realisieren. So lässt sich z. B. die Verstellung zwischen Rennrad und Mountainbike (inkl. Laufradsatz-tausch) in nur 5 Schritten bewerkstelligen. Damit wird einer spontanen, sportlich ambitionierten Zielgruppe ein Rad zur Verfügung gestellt, das in jeder Situation optimal funktioniert und sich ideal anpassen lässt.

Julia Hanisch, Timo Wurz

Crano Fixator

Cervikalorthese
(zur Stabilisierung der Halswirbelsäule nach Verrenkung oder Fraktur)

Diplomarbeit
Hochschule für Gestaltung
Schwäbisch Gmünd | 2005
Betreuer: Prof. Frank Zebner
Michael Tinius
(Busse Design)



Der *Crano Fixator* stellt eine Weiterentwicklung des bestehenden Halo-Fixator-Systems dar, welches dem Patienten vom Facharzt angelegt wird. Hierbei wird ein Kopfring mittels vier Schrauben in der äußeren Schädeldecke fixiert. Dieser Ring ist durch Stützen im Brust- und Rückenbereich auf einer fellgefütterten Weste abgestützt. Der Patient muss diese Orthese vier Monate permanent tragen.

Die Daten aus der Computertomographie-Untersuchung werden nicht mehr nur zur Diagnose verwendet, sondern sind auch Grundlage zur Erstellung des Crano-Kopfgitters. Durch den Einsatz dieses Teils kann auf die Kopfschrauben verzichtet werden. Desweiteren kommen neuartige Textilien zum Einsatz, die das Tragen der Weste komfortabler machen. Der *Crano Fixator* ist im Gegensatz zu seinem Vorgänger patientengerechter. Seine ergonomisch angepasste Gesamtform stellt einen freundlichen Kontrast zum gerüstartigen Halo-System dar.

Ursula Hummel

Used

Eine Spurensuche

Diplomarbeit
Fachhochschule Coburg
Integriertes Produktdesign | 2005/06
Betreuer: Prof. Peter Raab
Dr. Klaus Batz

Spuren sind die ständigen Begleiter des Menschen. Folglich sind Gebrauchsspuren Indizien für die Verwendung eines Gegenstands. Heutzutage entspricht eine Gebrauchsspur allerdings meist einer Verletzung. Dennoch sind Spuren häufig die Grundlage für eine emotionale Bindung zwischen Mensch und Objekt.

Diese im theoretischen Teil ausgearbeiteten Erkenntnisse waren die Basis für die Entwicklung der Produktreihe *usedtobeused*.



– Anfangs ist das T-Shirt einfarbig - allerdings ist die Farbe nicht an allen Stellen gleich stark fixiert. Zuvor ausgewählte Bereiche waschen sich stärker aus als andere. Nur wenn es getragen und gewaschen wird, kommt das Muster zum Vorschein.

– Die Schichten des Ringes werden von unterschiedlich langen Stiften durchdrungen. Nach und nach werden sowohl Ebenen als auch Stifte abgetragen. Manche Stifte sind aus Blei und machen das bewusste Erzeugen von Spuren, z. B. in Form von Strichen an der Wand, möglich.

– Beim Surfen entstandene Internet-Cookies sind virtuelle Spuren. Eine Homepage vollzieht die Transformation der Spurensinformation in ein computergeneriertes Muster, das der User schließlich als individuellen Schmuck – ein Ausdruck auf Tattoofolie, der vom Ink-Jet-Drucker erstellt wird – tragen kann.

Alexander Iwan

network | home-entertainment
Vernetzte Unterhaltungselektronik

Hochschule für Gestaltung
Offenbach am Main
Fachbereich Produktgestaltung | 2005
Betreuer: Prof. Peter Eckart
Günter Moeller



Das Gerätesystem *network* thematisiert die wachsenden Anforderungen an Vernetzung und Interoperabilität von Unterhaltungsmedien. Ehemals eigenständige Geräte wie TV, Musikanlage und PC werden mit Hilfe neuer Technologien zu einem homogenen und leicht verständlichen Netzwerk vereint.

Die zentrale Komponente dieses Systems ist das Speichermedium „Valorus“, das als Behälter für sämtliche virtuelle Besitztümer seines Benutzers, wie Fotos, Musik, Videos und sonstige digitale Dokumente agiert. An verschiedenen Schnittstellen können die auf „Valorus“ gespeicherten Daten dann so genutzt werden, wie es ihren Eigenheiten entspricht. An der einen Schnittstelle können die Daten bearbeitet werden (Processor), eine weitere ermöglicht die Einbindung in ein Home-Cinema (Spectator) und die dritte ist zum Musikkonsum konzipiert (Jukebox).



Birgit Leutner

ci.vivo.mobile
Komfortstudie im Bereich Intensive
Care mit Schwerpunkt Mobilität

Diplomarbeit
Fachhochschule Coburg
Integriertes Produktdesign | 2004
Betreuer: Prof. Peter Raab
Gerd Helmreich
(Designaffairs GmbH
Erlangen)



Der mobile Intensivpatientenversorgungsplatz *ci.vivo.mobile* (ital. *circulatione*: Herzkreislauf, *vivo*: lebendig, *mobile*: Mobilität) ist das Ergebnis einer Komfort- und Gestaltungsstudie im Bereich Intensive Care mit Schwerpunkt Mobilität.

Das Ziel der Ausarbeitung war, einen mobilen Intensivpatientenversorgungsplatz zu schaffen, der durch die Gestaltung das Funktionsprinzip kommuniziert und so aus den unterschiedlichen Komponenten ein schlüssiges Ganzes macht.

Die Medikamenten- sowie die Beatmungsarmatur sind individuell in Höhe und Position am und um das Patientenbett positionierbar. Für den Transport können die Armaturen, welche an Schwenkarmen am Bett befestigt sind, über den Beinbereich (Medikamentenarmatur) des Patienten und an die Kopfseite des Bettes (Beatmung) positioniert werden. So wird ein aufwändiges „Umbauen“ des Intensivplatzes für den Transport vermieden, was den Zeit-

und Personalaufwand sowie auch das Sicherheitsrisiko für den Patienten minimiert. Der Patient ist der Mittelpunkt des Geschehens – dies wird ebenfalls durch die Gestaltung des Systems verdeutlicht. Die Armaturen kreisen um den Patienten ohne ihn einzukreisen. Die Kompatibilität des Patientenbettes zu den Haltesystemen der Geräte und Apparaturen ist als innovativer Ansatz im Bereich der Intensivmedizin zu betrachten.

Der Patientenplatz bietet ein funktional und ergonomisch optimiertes Arbeiten am und mit dem Patienten und sorgt dadurch für einen entspannteren Aufenthalt zur Unterstützung des Genesungsprozesses.

Ci.vivo.mobile kommuniziert durch seine Gestaltung Funktion, Übersichtlichkeit, Leichtigkeit, Hygiene, Mobilität und Dynamik, und steigert dadurch weiter das Vertrauen in die Hochleistungsmedizin.

Antonia Roth

Kafka

Kaffeemaschine aus Porzellan

Kurt Schwitters Forum
 Fachhochschule Hannover
 Fachbereich Design und Medien
 2004/05
 Betreuer: Prof. Gunnar Spellmeyer
 Andrej Kupetz
 (Rat für Formgebung)



Kafka, eine Kaffeemaschine aus Porzellan, verbindet moderne Technik mit einem neuen, ungewöhnlichen Erscheinungsbild für Elektrogeräte.

Die Technik wird durch ein traditionelles Material – Porzellan – so verkleidet, als handle es sich um eine gewöhnliche Kaffeekanne. In der klassischen Porzellankeanne befindet sich eine Perkolatoren-Brüheinheit, der metallene Deckel weist dezent darauf hin. Die Kanne steht auf einer Porzellanbasis. In dieser Basis befindet sich ein modernes Induktionskochfeld. Diese beiden Komponenten reichen aus, um in Minutenschnelle einen sehr aromatischen Kaffee direkt in der Kanne zuzubereiten. Die technischen Komponenten integrieren sich in das gewohnte Erscheinungsbild der in Vergessenheit geratenen Porzellankeanne und holen sie so auf unseren Tisch zurück.

Das Material Porzellan eignet sich für die Gestaltung hervorragend. Einerseits ist es ein fester Bestandteil unserer Kaffeekultur, andererseits besitzt es auch nach längerem Gebrauch gute Hygieneigenschaften und ist resistent gegenüber Säuren.

Björn Scharf

Katamaran Taniwha

Entwurf eines Mehrrumpfbootes für den Segler im Amateurbereich

Diplomarbeit
 Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart
 Studiengang Industrial Design | 2004
 Betreuer: Prof. Winfried Scheuer

Der *Katamaran Taniwha* ist als Einsteigermodell für Katamaran-Segler perfekt zugeschnitten. Er ist als Einhand-Segler konzipiert.

Die Innovation an dem Entwurf ist neben der modernen Gestaltung des Decks eine schnelle und werkzeuglose Montage, die einfache und sichere Handhabung sowie der Einsatz moderner Materialien wie Karbon. Durch das neuartige Schnallen-System, mit dem das Trampolin gespannt wird und der Katamaran seine endgültige Stabilität erhält, entsteht eine flächige Verbindung ohne Lücken und Stolperfallen.

Die GFK-Rümpfe bestehen aus zwei identischen Unterteilen. Bei den Oberteilen gibt es dagegen rechte und linke Form. Dank der angerauten Oberfläche hat man einen besseren Stand. An den Enden der Rümpfe befinden sich zwei Staufächer, die wasserdicht verschlossen werden können. Die Rümpfe besitzen Kielhaken statt Schwertern, da diese sehr robust sind und den Rumpf gleichzeitig verstärken. Der Bug hat einen negativen Steven, wodurch der Katamaran erheblich ruhiger und somit schneller fahren kann.



Alexander Schlesier

Yegg

Fahrzeugstudie mit
variablen Kundennutzen

Diplomarbeit

Burg Giebichenstein | Hochschule
für Kunst und Design | 2005/06

Betreuer: Prof. Dr. Reinhard Wegner
Prof. Bernd Hanisch



Bei dem Entwurf stand die Flexibilität im Vordergrund. Das Design von Exterieur und den Einzelementen ordnet sich der Funktionalität des Gesamtkonzeptes unter.

Der *Yegg* vereint die Vorteile eines herkömmlichen Vans, eines Transporters, eines Geschäftsfahrzeugs und eines Wohnmobils. Die Abmaße von 4,53 m Länge, 1,90 m Breite und 2,45 m Höhe ermöglichen neben einer optimalen Stehhöhe im zentralen Innenbereich auch ein komfortables Handling bei engen Straßenverhältnissen. Die Interieurelemente wurden so gestaltet, dass gerade nicht benötigte Dinge sich bestmöglich in die Gesamtform integrieren lassen und somit eine optimale und flexible Raumnutzung gewährleisten. Dem Zeitgeist entsprechen unter anderem der alternative Antrieb in Form von Brennstoffzellentechnik, die Einzelradaufhängung und eine „Drive-By-Wire“-Steuerung, die eine variable Positionierung der Lenkeinheit ermöglicht.



Matthias Schmitt | Carolin Mayer

Munich Individual Movement

Sportlich orientiertes Fortbewegungsmittel für Besucher, Touristen und Einheimische Münchens

Diplomarbeit

Hochschule für Gestaltung Pforzheim
Fachbereich Gestaltung

Studiengang Industriedesign | 2005

Betreuer: Prof. Jürgen Goos

Prof. Lutz Fügner

Dipl. Des. Gerhard Friedrich
(BMW AG)

Dipl. Des. Jürgen Haussmann
(BMW AG)

Ziel der Arbeit war es, die Stadt München mit einem reizvollen und individuellen Fortbewegungskonzept zu bereichern, dabei gegebene Infrastrukturen Münchens sinnvoll mit einzubeziehen, und eine ergänzende BMW-Produktwelt in der Sportmetropole zu schaffen. Das Thema beschreibt daher ein öffentlich bereitgestelltes und mit Muskelkraft betriebenes Fortbewegungsmittel.

Das Konzept spiegelt die Identität Münchens und der Firma BMW in einer Produktfamilie von Carving-Bikes wider. Durch die Positionierung verschiedener Carver in drei Erlebnis-Zonen im Stadtgebiet, wird unterschiedlichen Ansprüchen und Zielgruppen Rechnung getragen und individuelles sportliches Fortbewegen als Alternative zum klassischen öffentlichen Nahverkehr angeboten.

Neben dem *Citycarver* für die Innenstadtzone wurde der *Racecarver* für den Olympiapark und die neu entstehende BMW-Welt bis zur Konzeptstudie ausgearbeitet.



Miriam Ertl

Der Spießler

Lebensführung für Sie und Ihn

Diplomarbeit
 Hochschule für angewandte
 Wissenschaften Hamburg
 Fakultät Design, Medien und Infor-
 mation | Studiendepartment Design
 Studienrichtung Kommunikations-
 design | 2005
 Betreuer: Prof. Wolfhard Kraiker
 Prof. Heike Grebin



Der Spießler, ein wohlbekannter Mitbürger Deutschlands? Jägerzaun, rustikales Interieur und Engstirnigkeit: diese und ähnliche Charakteristika prägen das Klischee.

Doch besitzt der Spießler auch vorbildliche Qualitäten. Das Handbuch *Der Spießler – Lebensführung für Sie und Ihn* eröffnet die Möglichkeit, den eigenen Alltag anhand einer ganzheitlichen, spießigen Methode zu strukturieren, mit dem Ergebnis zu wissen, wer man zu sein hat, was man zu tun hat und wo man hingehört. Die Aufgabe des Handbuchs besteht darin, mit Hilfe acht spießiger Grundprinzipien Weisungen für Alltagsfragen, persönliche Belange und soziales Verhalten zu erteilen. Zusätzlich zum Handbuch erhält der Leser zur Manifestierung des erworbenen Wissens ein Übungsspiel. Neben der klar konzipierten Gestaltung fließen in Typografie, Farbwahl und Illustrationsstil spießige Eigenarten subtil ein.

Die Adaption dieses Spießlerstils heißt den Leser schließlich in einer überschaubaren Lebenswelt willkommen.

Carola Götzinger | Sabine Spannagel

Entwurfswelten

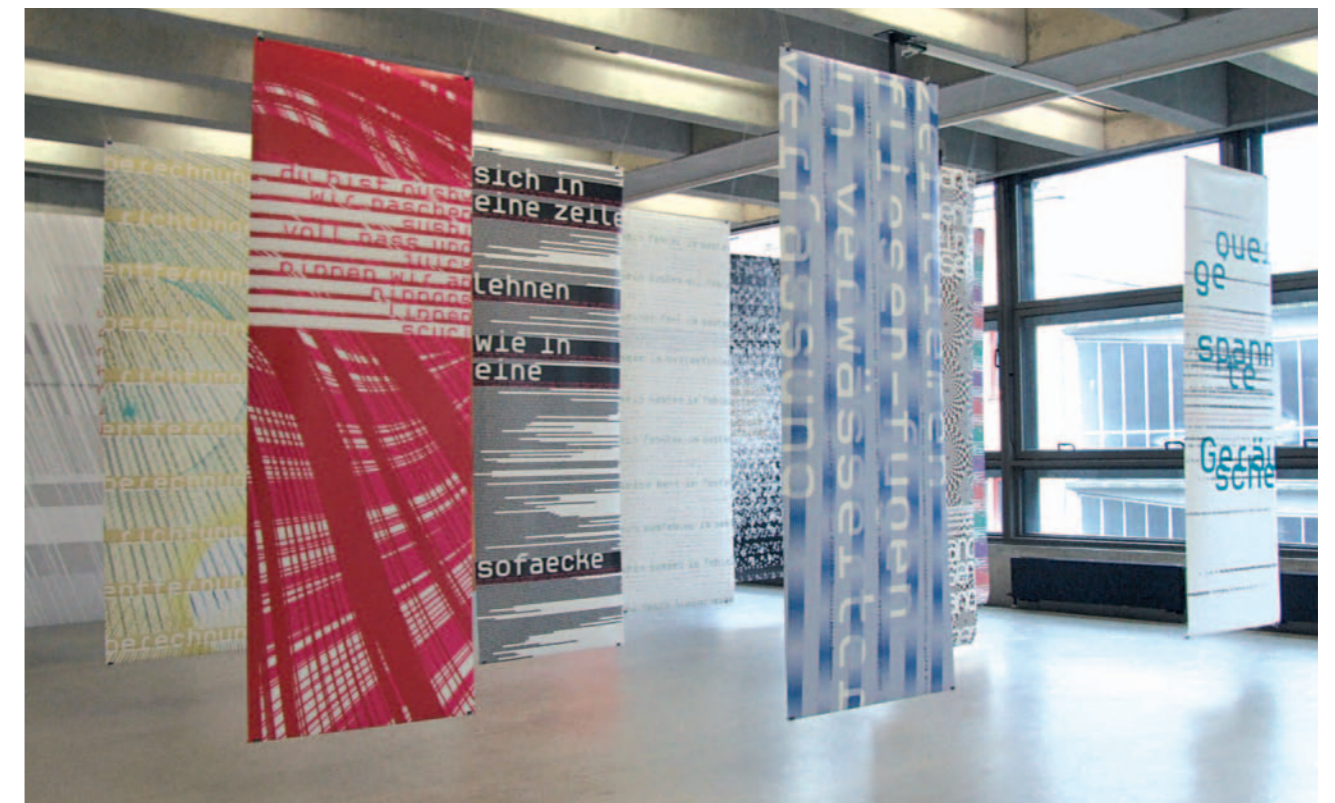
Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt
 Fachbereich Gestaltung | 2006
 Betreuer: Prof. Uli Braun

In den *Entwurfswelten* steht der Mensch als Sensor im Mittelpunkt der auf ihn eintreffenden Reize.

Die Arbeit zeigt eine neue Wahrnehmungswelt durch Herausgreifen einzelner Sinne während bestimmter Alltagssituationen, etwa Fühlen während des Duschens.

Durch die abstrakte, überstrahlte Darstellung der Reize in Kombination mit Zitaten aus deutschen Gedichten, soll der Betrachter hypersensitiv werden für seine eigene Sinneswahrnehmung. Im letzten Schritt wird er durch die wissenschaftlichen Texte der Plakate darüber aufgeklärt, wie der Mensch die Welt wahrnimmt, welchen Einflüssen von außen er ausgesetzt ist und welche Auswirkungen sie auf ihn haben.

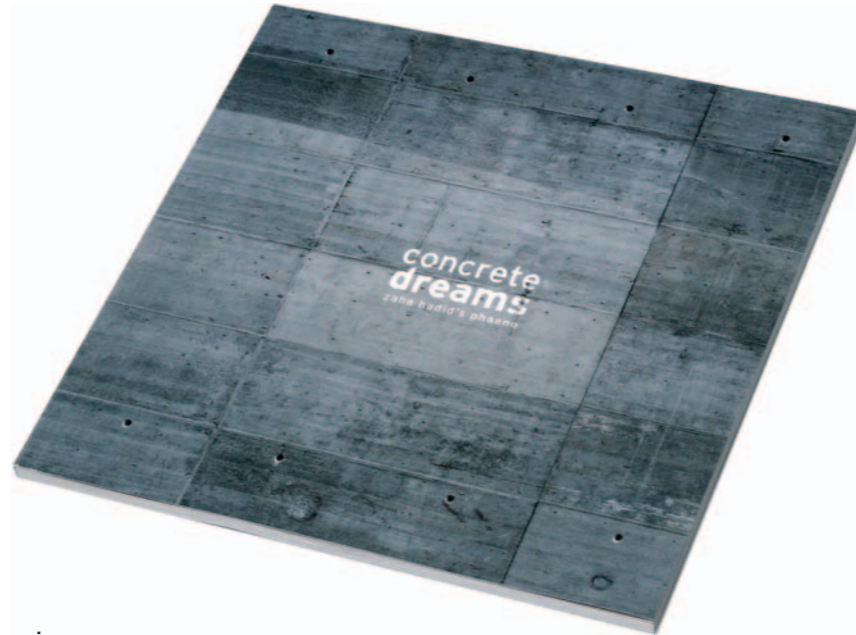
Um dem Betrachter einen Überblick der auf ihn einströmenden Sinnesreize zu verschaffen, sind die 16 Plakate als Installation gehängt. Der Betrachter bewegt sich wie durch einen Sinneswald und schafft durch den Abgleich mit seiner eigenen Wirklichkeit eine neue Entwurfswelt.



Jan Grothklags

concrete dreams
Zaha Hadids Phaeno

Hochschule der Bildenden Künste
Braunschweig | 2005
Betreuer: Prof. Michael Glasmeier



Das Phaeno Science Center in Wolfsburg, ein Gebäude von Zaha Hadid, ist ein interaktives Wissenschaftsmuseum, dessen Ausstellungskonzept und Architektur den Besuchern das eigene Entdecken und Erforschen des Wissens/Raumes näher bringen soll. Daher lautet auch das Motto des Museums: „Phaeno – ich entdecke!“. Der Besucher soll aufgefordert werden, zu entdecken und zu untersuchen, sich Fragen zu stellen und die gewohnten Antworten wieder zu verwerfen.

In den Ansätzen des Buchprojektes geht es um den Betrachter der Fotos, der die gleiche Stellung wie der Besucher des Phaeno einnimmt. Er soll das gezeigte Bild betrachten, hinterfragen und zu einem eigenen Ergebnis kommen, wodurch die Interaktivität des Betrachters mit den Fotos gefördert wird. Das Interesse für das eigentliche Bauwerk Phaeno wird somit auf die gleiche Art und Weise geweckt, mit der das fertige Gebäude auf den Besucher wirkt.



Julia Neller

9* Werkstattberichte aus
der Welt des Designs

Fachhochschule Mainz
Fachbereich Gestaltung | 2005
Betreuer: Prof. Jean-Ulysses Voelker



9* Werkstattberichte aus der Welt des Designs stellt neun Wege von erfolgreichen Grafikdesignern exemplarisch vor.

Ergebnis: Neun Werkstattberichte, neun Interviews mit Designern in Deutschland, den Niederlanden und der Schweiz. Die Bandbreite reicht vom Ein-Mann-Betrieb bis zur Mammutagentur.

Und wie sieht die Zusammenarbeit konkret aus? Spielt bei Eikes Grafischer Hort der Zeitrahmen für die Umsetzung der Projekte eine genauso untergeordnete Rolle wie beim Irma Boom Office? Unterscheiden sich die Meetings bei Fons Hickmann m23 von denen bei Kesselskramer?

Im persönlichen Interview verraten die Designer, welche Arbeitsphilosophie sie vertreten und gewähren Einblicke in neun Geschäftsmodelle, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Eine Qualitätsbeurteilung findet nicht statt – der Leser soll sich sein eigenes Bild von den Gestalterpersönlichkeiten und ih-

rer Vorgehensweise machen können. Diesem Hineinschauen in Arbeitsprozesse entspricht die raue Ästhetik und die offene Bindung des „Magazinbuches“.

Für die Gestaltung der einzelnen Hefttitel gab es eine alle neun Büros und drei Länder überschreitende Zusammenarbeit: im Anschluss an das Gespräch mussten alle eine Zeichnung anfertigen, wobei sie an das anknüpften, was der Vorgänger schon auf dem Papier hinterlassen hatte.



Vanessa Wolf | Birgit Hoelzer

Kunsthalle in progress

Dokumentation und Entwicklung eines Erscheinungsbildes

Diplomprojekt
Fachhochschule Mainz
Studiengang Design | 2005
Betreuer: Prof. Dr. Isabell Nägele



Das Projekt *Kunsthalle in progress* befasst sich in zwei Broschüren mit der Umwidmung des ehemaligen Kesselhauses am Zollhafen Mainz zur zeitgenössischen Kunsthalle auf internationaler Ebene.

Entstanden ist eine Dokumentation über die Geschichte, den aktuellen Wandel und die Zukunftsvision eines Wohn- und Kulturhafens. Die Verortung sowie die zeitliche und

räumliche Entwicklung stehen im Mittelpunkt. Parallel entstand daraus eine visuelle Sprache, einsetzbar als Erscheinungsbild für die Kunsthalle Mainz. Anhand der lokalen Charakteristika wird ein modulares System erarbeitet. Der Entwicklungs- und Arbeitsprozess wird auf der Internetplattform www.DD05.de dargestellt und im Sinne eines Tagebuches dokumentiert.



Severin Wucher

Das Gesetz und seine visuellen Folgen – La loi et ses conséquences visuelles

Diplomarbeit
Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig
Fachrichtung Buchkunst/Grafik-Design
Klasse Systemdesign | 2004/05
Betreuer: Prof. Ruedi Baur



Das deutsch-französische Buch *Das Gesetz und seine Folgen* untersucht kulturübergreifend die Wechselwirkung zwischen Normierung und Gestaltung anhand von Bildessays und Texten von Designern und Experten unterschiedlicher Fachrichtungen.

Während der Bildteil des Buches die vielfältigen Schnittstellen zwischen Normen, Gesetzen, Ritualen und ihren visuellen

Ausdrucksformen ausführlich dokumentiert, beleuchtet der Textteil die Thematik schlaglichtartig aus der Perspektive der Architektur, der Ethnologie, der Rechtswissenschaft und der Philosophie.

Ein wesentliches Merkmal des Buches ist die ausführliche Dokumentation seiner typografischen Gestaltungsregeln – es ist also auch ein Buch über das Büchermachen.



Marius Beer

Mobiler Arbeitsplatz

Akademie für Gestaltung
im Handwerk München | 2005
Betreuer: Gabriel Weber



Heutzutage müssen Journalisten, Bau- und Vermessungsingenieure oder Wissenschaftler, die in der Feldforschung tätig sind, den Computer immer parat haben. Mit diesem mobilen Arbeitsplatz wird sowohl der Einsatzbereich tragbarer Computer erweitert, als auch das Benutzen von Stift und Papier unterwegs erleichtert.

Ein festes Gehäuse dient dem Transport und zur Aufbewahrung von Arbeitsmitteln. Das Rucksackprinzip erleichtert den Transport und sorgt für eine bequeme und stabile Arbeitshaltung. Das separate Hartschalengehäuse lässt sich mit wenigen Handgriffen vom Rücken in seine Position vor dem Körper bringen und dort sowohl im Hoch- als auch im Querformat befestigen.

Neigung und Lage der Arbeitsfläche sind verstellbar. Das Tragegestell kann an den Benutzer angepasst werden. Die verwendeten Materialien sind Kunststoff, Aluminium und Leder.

Bettina Geistlich

schmuck(e)-zeichen-setzen

Diplomarbeit
Fachhochschule Trier | Fachbereich
Gestaltung | Studiengang Edelstein-
und Schmuckdesign | 2005
Betreuer: Prof. Theo Smeets



Das zentrale Thema der Arbeit *schmuck(e)-zeichen-setzen* ist die Technik des Flechtens. Die dafür verwendeten Materialien sind qualitativ hochwertige Platin-, Gold- und Silberlegierungen.

Die Schmuckkollektion gliedert sich in die drei Linien „trema“, „textrica“ und „vimina“, die sich durch die gewählten Formen der Ausgangsmaterialien unterscheiden. Da der Formfindungsprozess in der direkten Auseinandersetzung mit dem Material geschieht, resultiert die Gesamtform aus dem Zusammenspiel zwischen Material und Technik: schlicht und schlüssig, klar und konsequent. Im Herstellungsprozess ergänzen sich traditionelles Handwerk und moderne Technologie gegenseitig.

Alle Modelle eignen sich durch den Einsatz von immer wiederkehrenden Formabläufen sehr gut zur seriellen Fertigung und zeichnen sich durch eine unverwechselbare und wiedererkennbare Formensprache aus.

Michael Härteis

Lärmschutzwand aus Glas

Akademie für Gestaltung
im Handwerk München | 2004
Betreuerin: Nicole Sanner



Der Bau von Lärmschutzwänden führt oft zu massiven Veränderungen im Umfeld des Anwohners. Es treten Probleme wie Verschattung und der Verlust der Aussicht auf. Durch den Einsatz von Glas werden diese Bauproblematiken vermieden. Eingehende Recherche der staatlichen Richtlinien sowie der physikalischen Eigenschaften des Schalls führten zur Verwendung eines Zweischeibensystems, basierend auf dem Konstruktionsprinzips des Zweimassenschwingers.

Auf den Scheiben werden positive Aspekte des Schalls gezeigt. Der Belastung durch Lärm steht die Schönheit von Sprache und Musik gegenüber. Der Rapport ist das Ergebnis digitaler Bearbeitung von handgeschriebenen Musiknoten. Als Grundlage dienten Faksimiledrucke von Johann Sebastian Bach. Die senkrechten Befestigungselemente wirken als Taktstriche.

Die leicht hellblaue Färbung soll wie eine Verblauung der Ferne wirken. Den Vordergrund wird der Autofahrer durch seine Kleinteiligkeit nur als graue Streifen wahrnehmen. In einem gleichmäßigen Rhythmus von sieben Scheiben ist für ihn ein An- und Abschwellen des Grauwertes zu sehen.



**Matthias Henkel | Sebastian Kersting
Ralf Kiener | Thomas Merz**

Gecko – Tischlein streck' dich
Entwurf eines hochwertigen
Serienmöbels

Projektarbeit
Fachschule für Schreiner
Garmisch-Partenkirchen | 2005
Betreuer: Christoph Leuner
Ferdinand Mayer-Widenhorn

Der *Gecko* ist ein Ausziehtisch, der sich wie sein Namensgeber leicht und harmonisch an die Wand schmiegt.

In geschlossenem Zustand nimmt er kaum Platz ein, wobei sich seine Funktion lediglich erahnen lässt. Durch Ziehen am vorderen Ende kann man eine nach dem Rolloprinzip gefertigte Tischplatte stufenlos auf eine beachtliche Länge „ausrollen“. Die Platte verdeckt zugleich einen schmalen Korpus, der zur Aufbewahrung diverser Gegenstände dient. Bei der Oberfläche handelt es sich um Linoleum, doch kann die Platte auch mit einem Furnier versehen werden.

Eine Besonderheit ist die eigens entwickelte Führung, die sich nicht wie bei einem Rollo üblich an der Seite befindet, sondern für den Betrachter unsichtbar dahinter. Die Last der Tischplatte wird durch hölzerne Kulissen auszüge getragen, die einen störenden Tischfuß überflüssig machen.

In unterschiedlicher Höhe aufgehängt, kann der *Gecko* als Frühstücks-, Bar- oder kleiner Schreibtisch Anwendung finden.



Josef Anton Pointner

Isar-Brutzler
Klappgrill

Abschlussarbeit
Akademie für Gestaltung
im Handwerk München | 2004
Betreuer: Dozenten der Akademie
für Gestaltung



Die Idee zum *Isar-Brutzler* ist die Übertragung eines bestehenden Systems „Werkzeugkasten“ als Grundelement auf den Funktionsbereich „Grillgerät“ (kompakt, transportabel, praktisch).

Vertrautes in neuer Funktion: Das Grundelement Werkzeugkasten bleibt als Form erhalten, die Bestandteile sind in die Funktionselemente eines Grills umgewandelt.

Der Grundkörper enthält Kohlekiste, Grillrost, Belüftungsschlitze und Hebemechanismus zur Regulierung der Gluthöhe sowie eine Schiebevorrichtung mit beweglichen Lüftungslöchern. Die aufklappbaren Garschalen sind gleichzeitig der Verschluss der Kohlekiste. Aufgeklappt dient die Halbschale als erweiterte Grillfläche, die Vollschale als Warmhaltebehälter und Grillpfanne. Beide sind abnehmbar und spülmaschinenfest.

Die vier aufklappbaren Standbeine arbeiten mit einem Klappmechanismus und sind per Feststellgewinde arretierbar.

Christof Popp | Xiaotian Li

Geländeinformationssystem
ehemaliges Reichsparteitagsgelände
Nürnberg

Die Bilder zeigen das zukünftige Informationssystem zur Darstellung der Zeitgeschichte auf dem ehemaligen Reichsparteitagsgelände in Nürnberg. Es handelt sich um die Erweiterung des Dokumentationszentrums auf das Gelände hinaus. An 23 Orten werden Stationen mit variierender Anzahl von einzelnen Stelen installiert. Die Stelen im Format 1,25m x 3m sind aus zwei warm gewalzten Edelstahltafeln und einem Trägerrahmen konstruiert.

Mit Lasertechnik werden sowohl die Inschriften als auch die rechteckigen Öffnungen für ein Grafikfeld herausgeschnitten. Die Informationen sind hinter Glasscheiben gedruckt, die bündig mit den Stahltafeln verschraubt werden.



An einem Informationspunkt wird über drei Zeiträume berichtet. Hauptsächlich geht es um die NS-Zeit, aber auch um den Zeitraum vor 1933 und nach 1945.

Die Stelen lehnen scheinbar lose aneinander. Somit entstehen fragile Objekte, die einen Gegenpol zu den Monumentalbauten der Nationalsozialisten bilden. Jede Station hat ihre eigene individuelle Form. Die lapidare Art der Aufstellung wird zu einer Metapher für unsere heutige Feststellung, dass sich sogar der Umgang mit der Geschichte in einem steten Wandel befindet.

Thomas Reiser

Sitzobjekt für den Außenbereich

Abschlussarbeit
Akademie für Gestaltung
im Handwerk München | 2004
Betreuer: Dozenten der Akademie
für Gestaltung



Grundgedanke war, ein Objekt zu schaffen, das in privaten Garten- und Parkanlagen mehrere Funktionen in sich vereint. Dabei sollte es eine klare Formgebung aufweisen und in seiner Konzeption etwas völlig Neues darstellen.

So kann es als Sitzgelegenheit, Lichtquelle und dekoratives Gestaltungselement dienen. Klare Linienführung, witterungsbeständiges Material sowie seine Dimensionen machen das Objekt funktional und zudem noch bequem. Je nach Witterung und Jahreszeit tritt

die Funktion des Objekts als Leuchte oder Sitzgelegenheit in den Vordergrund. Konstruktion und Material ermöglichen ein individuelles Spiel mit den Farben.

Der im unteren Teil des Hockers integrierte Federmechanismus gestattet die Veränderung der Sitzposition, eine variable Sockelgestaltung die Aufstellung auf nahezu jedem Untergrund. Vorstellbar wäre der Einsatz ähnlich gestalteter Objekte auch im Innenbereich, z. B. als Barhocker.



Christian Seisenberger

Möbel in Leichtbauweise

Abschlussarbeit
Akademie für Gestaltung
im Handwerk München | 2005
Betreuer: Barbara Schmidt
Nicole Sanner



Die Idee war, Möbel zu gestalten, die zwar aus Holz gefertigt sind, aber in der Handhabung „leicht wie Luft“.

Der Lösungsansatz für diesen Anspruch war die Schaffung einer neuen Sandwichkonstruktion. Mit Hilfe von massiven Kantenanleimern und Echtholz furnier wird Styropor oder Schaumstoff fließend in einer Form ummantelt. Auf diese Weise wird das Möbel stabil, und ist von einem gewöhnlichen Formholzmöbel in seiner Optik nicht mehr zu unterscheiden. Der zunächst solide und schwere Eindruck der Möbel, wird beim ersten Hochheben sofort umgekehrt. Die ausgeführten Prototypen sind ein Couchtisch sowie ein Kindermöbel, welche sich in einem Gewichtsbereich von 2,5–4 kg bewegen.



Die Teilnehmer/innen

62

B Marius Beer
Mobiler Arbeitsplatz
marius.beer@gmx.de

Tobias Berneth
Sonoclean
tobias.berneth@gmx.net

C Pelin Celik
Senso. My personal lifebook
celikp@web.de

E Miriam Ertl
Der Spießler
miriam_ertl@web.de

F Hannes Fütting
Keiler
fuetting@gmx.de

G Bettina Geistlich
schmuck(e)-zeichen-setzen
formabina@bluewin.ch

Carola Göttinger
Entwurfswelten
carolagoetzinger@web.de

Jan Grothklags
concrete dreams
jgrothklags@hotmail.com

Thomas Gunkel
Katana
Thomasgunkel@gmx.de

H Julia Hanisch
Crano Fixator
rapunzel_jule@hotmail.com

Michael Härteis
Lärmschutzwand aus Glas
asiam@gmx.net

Matthias Henkel
Gecko-Tischlein streck' dich
matthias.henkel@gmx.de

Martin Hilpoltsteiner
Recreating Movement
martin.hip@gmx.de

Birgit Hoelzer
Kunsthalle in progress
birgit.hoelzer@gmx.de

Ursula Hummel
Used
hummel.ursula@gmx.de

Jaana Husso
Amarok
jaanahusso@hotmail.com

I Alexander Iwan
network | home-entertainment
alexander.iwan@gmx.de

J Thomas Jumpertz
Treppe als System
t.jumpertz@gmx.de

K Sebastian Kersting
Gecko-Tischlein streck' dich
Sebastian-kersting@web.de

Ralf Kiener
Gecko-Tischlein streck' dich
Ralf.Kiener@gmx.de

L Birgit Leutner
ci.vivo.mobile
birgit-leutner@gmx.de

Xiaotian Li
Geländeinformationssystem
ehemaliges Reichsparteitagsgelände
Nürnberg
xiaotian.li@lipopp.com

M Carolin Mayer
Munich Individual Movement
carolinmayer@aol.com

Thomas Merz
Gecko-Tischlein streck' dich
langeAnja@t-online.de

N Julia Neller
9* Werkstattberichte aus der Welt
des Designs
juleneller@gmx.de

P Josef Anton Pointner
Isar-Brutzler
josef-pointner@web.de

Christof Popp
Geländeinformationssystem
ehemaliges Reichsparteitagsgelände
Nürnberg
c.popp@lipopp.com

R Thomas Reiser
Sitzobjekt für den Außenbereich
thomas.reiser1@gmx.de

Andreas Reiter
Ofen
reiter_ndb@web.de

Sebastian Ritzler
Mygo
s.ritzler@web.de

Antonia Roth
Kafka
antonia-roth@din-a6.de

Daniel Rothaug
Digitale Akustische Kartographie
daniel@acoustic-cartography.com

S Björn Scharf
Katamaran Taniwha
bjoern@scharfnet.de

Alexander Schlesier
Yegg
st1325@burg-halle.de

Matthias Schmitt
Munich Individual Movement
matthiasschmitt@email.de

Christian Seisenberger
Möbel in Leichtbauweise
info@janua-moebel.com

Sabine Spannagel
Entwurfswelten
sabinespannagel@gmx.net

W Christof Wetzel
Amarok
wetzel-c@web.de

Vanessa Wolf
Kunsthalle in progress
vanessa.wolf@gmx.net

Severin Wucher
Das Gesetz und seine visuellen
Folgen - La loi et ses conséquences
visuelles
mail@severino.de

Timo Wurz
Crano Fixator
taw1.0@web.de

63

**Bayerischer Staatspreis für
Nachwuchsdesigner 2006**

1. Zweck

Mit der Stiftung des Bayerischen Staatspreises für Nachwuchsdesigner wird zum Ausdruck gebracht werden, wie wichtig gutes Design, gute handwerkliche Gestaltung und eine qualifizierte Ausbildung des Nachwuchses für die Wettbewerbsfähigkeit der deutschen, insbesondere der mittelständischen Wirtschaft sind. Der Preis soll die Wirtschaft auf besonders begabte Nachwuchskräfte aufmerksam machen und den Start ins Berufsleben erleichtern.

2. Der Preis

Der Preis wird 2006 zum zwölften Mal vergeben. Es stehen insgesamt drei Preise zur Verfügung, die mit je 7.500 EUR dotiert sind. Je ein Preis ist für die Kategorie Industriedesign, Kommunikationsdesign und Gestaltendes Handwerk vorgesehen. Ferner können Anerkennungen ausgesprochen werden.

3. Jury

Über die Vergabe der Preise entscheidet eine Jury. Sie setzt sich wie folgt zusammen:

- Prof. Uli Braun, Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt
- Franco Clivio, Designer, Erlenbach, Schweiz
- Prof. Hans Heitmann, Akademie für Gestaltung im Handwerk, München und Fachhochschule Augsburg
- Prof. Dr. Florian Hufnagl, Die Neue Sammlung, München
- Wolfgang Lösche, Bayer. Handwerkstag, München
- Nils Holger Moormann, Moormann Möbel Produktions- und Handelsgesellschaft mbH, Aschau
- Prof. Peter Raab, Fachhochschule Coburg

- Christoph Rohrer, KMS Team GmbH, München
- Klemens Rossnagel, AUDI Konzept Design Studio, München

Die Beratungen der Jury sind nicht öffentlich. Die Jury entscheidet mit einfacher Stimmenmehrheit. Ihre Entscheidung ist nicht anfechtbar. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

4. Auswahlkriterien

Die eingereichten Arbeiten werden vor allem nach folgenden Kriterien bewertet:

- gesellschaftlich relevante Problemstellung
- Funktion / Interface / Benutzerführung / Gebrauchswert
- Produktästhetik
- Designidee, typische (nicht universelle, beliebige) Gestaltung
- industrielle, kulturelle, gesellschaftliche Bezüge
- technische und wirtschaftliche Realisierbarkeit
- Nachhaltigkeit
- Recherchearbeit
- interdisziplinärer Ansatz
- volkswirtschaftlicher Wert, wirtschaftliche Verwertbarkeit
- Geschäftsidee, Vermarktungskonzept, betrieblicher Nutzen
- Qualität der Präsentation, Wahl der geeigneten Präsentationsmittel
- Beachtung ethischer Grundwerte.

Arbeiten aus dem Bereich Produktdesign werden zusätzlich nach folgenden Kriterien bewertet:

- technisch-funktionale Innovation
- handwerkliche Ausführung des vorgelegten Modells
- Umweltverträglichkeit.

Arbeiten aus dem Bereich Kommunikationsdesign werden zusätzlich nach folgenden Kriterien bewertet:

- Medienspezifik
- Kommunikationsleistung

Im Bereich des gestaltenden Handwerks sollen Handwerksformen ausgezeichnet werden, die Funktion, Wirtschaftlichkeit und Ästhetik formal so vorbildlich verbinden, dass sie für eine Wiederholung (z. B. als Serie) beispielhaft oder mit einem Erfolg versprechenden Geschäftskonzept hinterlegt sind. Damit grenzt sich der Preis von kunsthandwerklichen Preisen ab.

5. Preisverleihung, Ausstellung und Katalog

Die Preise und Anerkennungen werden im Rahmen einer Festveranstaltung überreicht.

In jeder Kategorie kann die Jury bis zu 20 Arbeiten nominieren, die in der Wanderausstellung gezeigt und im Katalog veröffentlicht werden.

6. Kosten und Transport

Für die Teilnahme am Wettbewerb werden keine Gebühren erhoben. Die Kosten für den Antransport trägt der Teilnehmer. Die zur Vorauswahl eingereichten Unterlagen werden nicht zurückgeschickt. Alle Arbeiten müssen vom Wettbewerbsteilnehmer bzw. dessen Beauftragten (Spedition, Verpackungsfirma) sorgfältig und fachgerecht verpackt sein; das Verpackungsmaterial muss für den Rücktransport geeignet sein.

Nach Ablauf der Jurysitzung werden die nicht zur Ausstellung ausgewählten Arbeiten zurückgesandt.

7. Versicherung

Für die Versicherung des An- und Rücktransports hat der Einreicher zu sorgen.

Der vom Bayerischen Staatsministerium für Wirtschaft, Infrastruktur, Verkehr und Technologie beauftragte Organisator schließt für die eingereichten Wettbewerbsbeiträge eine Versicherung ab. Die Arbeiten werden maximal bis zu einem Betrag von 5.000 EUR versichert. Für Verlust und Schäden, die durch den Versicherungsvertrag nicht gedeckt sind, wird keine Haftung übernommen. Die Arbeiten gelten als versichert im Rahmen der „Allgemeinen Versicherungsbedingungen für die Ausstellungsversicherung“ vom Zeitpunkt des Auspackens beim Organisator bis zum Zeitpunkt Einpacken für den Rückversand an den Einreicher.

Haftung wird ausschließlich für nachweislich grob fahrlässig oder vorsätzlich hervorgerufene Schäden übernommen. Etwaige Ansprüche sind dem Organisator mitzuteilen.

8. Teilnahmebedingungen

Teilnahmeberechtigt sind

- a) Absolventinnen und Absolventen einer in der Bundesrepublik Deutschland gelegenen Designausbildungsstätte, die im Studienjahr 2004, 2005 und 2006 ihre Ausbildung abgeschlossen haben,
- b) deutsche* Absolventinnen und deutsche* Absolventen einer ausländischen Designausbildungsstätte, die im Studienjahr 2004, 2005 und 2006 ihre Ausbildung abgeschlossen haben,

* Deutsche im Sinne von Art. 116 des Grundgesetzes

c) in der Kategorie „Gestaltendes Handwerk“ Nachwuchskräfte (Gesellen, Meister, Akademieabsolventen) mit einer abgeschlossenen handwerklichen Berufsausbildung bis zum Alter von 35 Jahren.

Eingereicht werden können nur Diplom- bzw. Abschlussarbeiten und Arbeiten im Rahmen der Berufsausübung, die in den letzten zwei Jahren entstanden sind.

Der Bewerbung sind zusätzlich in anonymisierter Form beizufügen:

- maximal 8 informative und kurz betitelte Darstellungen, als Photographien oder Ausdrucke (schwarz-weiß oder farbig, maximal 24 x 30 cm bzw. DIN A 4),
- eine ausgedruckte Kurzbeschreibung der Arbeit mit 800–1000 Anschlägen als Word-Dokument und
- eine windows-kompatible, lauffähige CD-ROM mit maximal 8 digitalen Bildern der Arbeit (1280 x 1024 Pixel, Querformat, TIFF-Format, LZW-Komprimierung, windows-kompatibel) und mit der Kurzbeschreibung als Word-Datei oder TXT-Datei. (Diese Bilder und die Kurzbeschreibung werden ggf. für die Veröffentlichung im Katalog herangezogen.)
- optional kann ein maximal zweiminütiger Videoclip in guter Qualität auf der windows-kompatiblen, lauffähigen CD-ROM (AVI-Format/DivX-Codec oder Quicktime-MOV, Auflösung 640 x 480 Pixel) beigelegt werden.

Zur Anonymisierung ist das Geburtsdatum (TTMMJJ) des Teilnehmers auf der Rückseite der Photographien und dem rechten, oberen Rand der Kurzbeschreibung der Arbeit und der CD-ROM deutlich sichtbar zu vermerken.

Umfangreichere Unterlagen werden nicht berücksichtigt. Die Unterlagen werden nach der Vorauswahl vernichtet und nicht mehr zurückgeschickt.

Die Bewerbungsunterlagen können im Internet unter www.staatspreis.de heruntergeladen werden. Ferner können die Bewerbungsunterlagen schriftlich beim Bayerischen Handwerkstag unter der oben genannten Adresse

oder telefonisch unter der Rufnummer 089/5119-241 oder der Faxnummer 089/5119-245 angefordert werden.

Die Vorauswahl lässt jeweils bis zu 20 Arbeiten aus den Bereichen Industriedesign, Kommunikationsdesign und Gestaltendes Handwerk zur Hauptjury zu. Aus der Zulassung zur Hauptjury ergibt sich noch kein Anspruch auf Aufnahme in die Ausstellung und den Katalog. Alle für die Ausstellung ausgewählten Arbeiten müssen während eines Zeitraums von 6 Monaten nach der Preisverleihung für die Ausstellung zur Verfügung stehen. Eine vorzeitige Rückgabe ist nicht möglich.

9. Auswahlverfahren

Die Vorauswahl trifft eine Fotojury.

Vom Ergebnis der Vorauswahl (Fotojury) werden die Teilnehmer umgehend unterrichtet. Die von der Fotojury ausgewählten Bewerber erhalten zugleich die Unterlagen für ihre schriftliche Anmeldung sowie nähere Informationen zur Einreichung der Arbeit.

Zur Hauptjury sollen die ausgewählten Arbeiten von den Juroren umfassend und in ihrer Gänze beurteilt werden können. So sind nach Auswahl und Aufforderung einzureichen:

- die Dokumentation der Arbeit als Print-Booklet,

- die gestaltete Arbeit, ein Prototyp, ein Modell/Ausdruck,
- Zeichnungen, Skizzen,
- funktionsfähige windows-kompatible CD-ROMs (Powerpoint-Präsentationen, Windows-Director-Projektoren, Video-clips) oder DVDs

10. Termine

1.) Termin zur Vorauswahl

Die unter Ziffer 8 genannten Unterlagen sind bis spätestens

10. Februar 2006 einzusenden an:

- für die Kategorie Industriedesign:
Coburger Designforum Oberfranken
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2006“
Am Hofbräuhaus 1 · 96450 Coburg
- für die Kategorie Kommunikationsdesign:
Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2006“
Münzstraße 12 · 97070 Würzburg
- für die Kategorie Gestaltendes Handwerk:
Bayerischer Handwerkstag e.V.
Abt. Messen und Ausstellungen
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2006“
Max-Joseph-Straße 4 · 80333 München

2.) Termin zur Hauptjury

Die unter Ziffer 9 genannten Unterlagen und Arbeiten sind erst nach gesonderter Aufforderung an die darin genannte Lieferadresse einzureichen.

3.) Preisverleihung

Die Preisverleihung findet voraussichtlich im Juni 2006 statt. Anschließend werden die Arbeiten im Neuen Museum für Kunst und Design in Nürnberg ausgestellt. Die weiteren Standorte der Wanderausstellung stehen noch nicht fest.

Impressum

68	Copyright	Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft, Infrastruktur, Verkehr und Technologie München, Juli 2006
	Internet	www.staatspreis.de www.stmwivt.bayern.de
	Organisation	Coburger Designforum Oberfranken e.V. Am Hofbräuhaus 1 96450 Coburg Tel +49 9561 317-434 Fax +49 9561 317-442 kontakt@c-d-o.de www.c-d-o.de
	Grafik-Design	Aaron Rößner, Coburg
	Fotos	Wettbewerbsteilnehmer Dieter Ertel, Coburg
	Druck	Schneider Printmedien, Weidhausen