



**Bayerischer  
Staatspreis für  
Nachwuchsdesigner  
2008**



**Bayerischer  
Staatspreis für  
Nachwuchsdesigner  
2008**

**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.

- 5 Vorwort  
Emilia Müller  
Bayerische Staatsministerin für Wirtschaft,  
Infrastruktur, Verkehr und Technologie
  
- 7 Die Jury 2008
  
  
- 10 Staatspreis **Industriedesign**  
Home Chare
- 12 Würdigung des Preisträgers
- 14 Anerkennung Industriedesign
- 16 Teilnehmer/innen Industriedesign
  
  
- 24 Staatspreis **Kommunikationsdesign**  
Chemieraum
- 26 Würdigung der Preisträger
- 28 Staatspreis **Kommunikationsdesign**  
Neamachina
- 30 Würdigung der Preisträger
- 32 Anerkennung Kommunikationsdesign
- 34 Teilnehmer/innen Kommunikationsdesign
  
  
- 40 Staatspreis **Interior Design**  
Begehbares Musikstück
- 42 Würdigung der Preisträgerin
- 44 Staatspreis **Interior Design**  
Sporthocker
- 46 Würdigung des Preisträgers
- 48 Anerkennung Interior Design
- 50 Teilnehmer/innen Interior Design
  
  
- 56 Staatspreis **Modedesign**  
Inside Out
- 58 Würdigung der Preisträgerin
- 60 Anerkennung Modedesign
- 62 Teilnehmer/innen Modedesign
  
  
- 66 Staatspreis **Textildesign**  
One piece apparel/cut your style
- 68 Würdigung des Preisträgers
- 70 Anerkennung Textildesign
- 72 Teilnehmer/innen Textildesign
  
  
- 76 Staatspreis **Gestaltendes Handwerk**  
H/ausgeflochten
- 78 Würdigung des Preisträgers
- 80 Anerkennung Gestaltendes Handwerk
- 82 Teilnehmer/innen Gestaltendes Handwerk
  
  
- 89 Die Teilnehmer/innen
  
- 92 Ausschreibung  
Bayerischer Staatspreis für  
Nachwuchsdesigner 2008
  
- 96 Impressum



**Emilia Müller**  
**Bayerische Staatsministerin für Wirtschaft,  
Infrastruktur, Verkehr und Technologie**



Der Wettbewerb von heute wird auf dem Feld der Innovation entschieden. Dabei sind vor allem Qualität und Design wichtige Kernfaktoren, die ein innovatives Produkt aus der Masse hervorheben. Gutes Design, wird gesagt, ist Qualität, die man sieht.

Innovation und Design sind untrennbar miteinander verbunden. Innovation ohne Design kann den technischen Fortschritt oftmals nicht kommunizieren. Die innovative Idee und die technische Wertigkeit eines Produktes müssen durch ein ansprechendes und funktionelles Design vermittelt werden und den Käufer so in seiner Kaufentscheidung positiv beeinflussen.

Design ist daher für den Großteil aller Unternehmen und Branchen zu einem wichtigen wirtschaftlichen Erfolgsfaktor geworden. Selbst in traditionellen, bislang eher designfernen Branchen, wie etwa der mittelständischen Industriegüterindustrie, kommt dem Design als wichtigem Hilfsinstrument bei der Verfolgung einer konsequenten Qualitäts-, Preis- und Markenstrategie immer größere Bedeutung zu.

Design erhöht in vielfältigen und äußerst wirkungsvollen Formen die Nähe des Anbieters zum Kunden. Gutes Design ist unverwechselbar. Es hebt das einzelne Produkt hervor und verleiht dem Anbieter Profil. Auch der immer stärker werdende Kundenwunsch nach Individualisierung der Produkte kann nur mit zielgruppenspezifischem Design befriedigt werden. Die Frage „Design – ja oder nein?“

stellt sich daher nicht mehr. Wer heute kein professionelles Design einsetzt, ist beim Werben um die Gunst des Kunden im Nachteil.

Die meisten mittelständischen Unternehmen kennen den Wert guten Designs, aber noch mehr könnten danach handeln. Hier setzen wir mit unserer Förderung an. Der Bayerische Staatspreis für Nachwuchsdesigner ist ein wichtiger Baustein in unserem klar anwendungsbezogenen Förderkonzept, das zum Ziel hat, die Designkompetenz bayerischer mittelständischer Unternehmen zu steigern.

Der Bayerische Staatspreis für Nachwuchsdesigner hat eine gute Tradition. Er wird in diesem Jahr zum 13. Mal verliehen und zeigt mit seinem breiten Spektrum an eingereichten Arbeiten die Kreativität der Nachwuchskräfte und den Einfluss des Designs auf die vielfältigsten Aspekte des täglichen Lebens.

Ich gratuliere den diesjährigen Preisträgerinnen und Preisträgern des Wettbewerbs ganz herzlich. Sie haben die Jury mit kreativen Ideen im Wettbewerb um die Preise und Anerkennungen aus den Bereichen Industriedesign, Kommunikationsdesign, Interior Design, Modedesign, Textildesign und Gestaltendes Handwerk überzeugt.

Ich bedanke mich bei allen, die bei der Vorbereitung und Durchführung dieses renommierten Wettbewerbs mitgewirkt haben und wünsche den Teilnehmerinnen und Teilnehmern am Wettbewerb für die Zukunft viel Erfolg.



Die Jury 2008

Hochschule Coburg, Designcampus Hofbrauhaus  
08. September 2008

7



Insgesamt wurden 318 Arbeiten  
zur Vorauswahl eingereicht:

Kategorie	Industriedesign	94
	Kommunikationsdesign	70
	Interior Design	47
	Modedesign	46
	Textildesign	15
	Gestaltendes Handwerk	46

Der Hauptjury wurden 105 Arbeiten  
zur Bewertung vorgelegt:

Kategorie	Industriedesign	20
	Kommunikationsdesign	17
	Interior Design	17
	Modedesign	20
	Textildesign	14
	Gestaltendes Handwerk	17







---

10 Staatspreis

---

14 Anerkennung

---

16 Teilnehmer/innen

**Industriedesign**

Kommunikationsdesign

Interior Design

Modedesign

Textildesign

Gestaltendes Handwerk

Home Chare  
Pflegestuhl

---

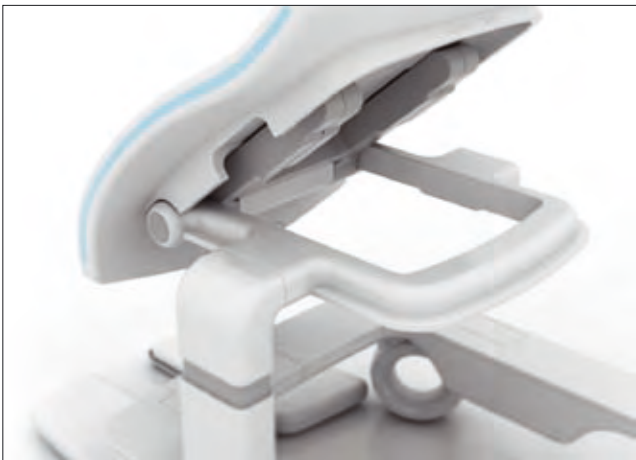
Diplomarbeit  
Hochschule Darmstadt  
Fachbereich Gestaltung  
Studiengang Industriedesign | 2008  
Betreuer: Prof. Tom Philipps



*Home Chare* ist ein Pflegestuhl, der die Anzahl benötigter Hilfsprodukte reduziert und die Menschenpflege vereinfacht. Er vereint Rollstuhl, Liege und Patientenlifter in einem Produkt und erleichtert den problematischen Patiententransfer (Umsetzen, Anheben, Aufstehen). Der Stuhl ermöglicht drei Verstellpositionen – Liegen, Sitzen, Stehen.

Die modulare Bauweise besteht aus Sitz- und Transporteinheit, die über eine asymmetrische Anbindung miteinander verbunden sind. Das Transportmodul ist austauschbar. Ein Rollstuhlmodul mit Greifrädern wird beispielsweise durch ein Trolley Modul mit Rollen für die häusliche Nutzung ersetzt. Das Sitzmodul kann über die universelle Anbindung mit einem Treppenlifter oder einem KFZ verbunden werden. Der Patient muss dadurch nicht angehoben und umgesetzt werden.

Die Sitzverstellung erfolgt über elektroaktive Polymere, die Antriebstechnik und Trägermaterial vereinen. Über eine elektrische Spannung wird die Form des Polymers gezielt manipuliert und ermöglicht verschiedene ergonomische Sitzpositionen.



12 Die häusliche Pflege kranker und hilfsbedürftiger Menschen ist ein wichtiges soziales Thema in unserer Gesellschaft. Die Genesung bzw. Pflege im vertrauten häuslichen Bereich ist besonders für alte Menschen von Bedeutung. Problematik der häuslichen Pflege sind oft örtliche Gegebenheiten – Stichwort barrierefreies Wohnen – und der personelle Pflegeaufwand.

Christen Halter hat sich in seiner Diplomarbeit äußerst konsequent mit dieser Problematik befasst. Überzeugt wurde die Jury durch das innovative Konzept und die ganzheitliche Ausarbeitung dieses neuen Pflegeprodukts. Konzeption, ausgeführter Entwurf und die Präsentation des Home Chare sind von beispielhafter Qualität und Überzeugungskraft.

Hervorzuheben sind die professionelle Recherche, die in einem schlüssigen modularen Konzept aufgeht: Für jede Transportsituation/ Problematik im Pflegealltag wird ein Modul angeboten und somit der schwierige Transfer des Patienten vermieden.

„Form follows Function“ heißt der gute alte Lehrspruch des Designs, aber erst neuartige Technologien machen es möglich, gestalterische Quantensprünge zu vollziehen: Intelligent wird die neue Technologie EAP (elektroaktive Polymere) als Ersatz für eine aufwändige und schwere Sitzverstellung vorgeschlagen. Somit gelingt ein leichter, gestalterisch ansprechender und gut zu reinigender Sitz.

Oft leidet die gestalterische Qualität bei Produkten mit so hohen technischen und funktionalen Anforderungen. Christen Halter gelang mit seinem integrativen und ganzheitlichen Gestaltungsprozess jedoch eine überzeugende ästhetische Interpretation und Umsetzung dieser anspruchsvollen Aufgabenstellung, die geprägt ist von der Absicht, ein Gerät zu entwickeln, das zugleich gestalterisches Selbstverständnis und Zurückhaltung vermittelt.

Oliver Sieghart  
BMW Group, München





---

SRD – Sea Rescue Device

---

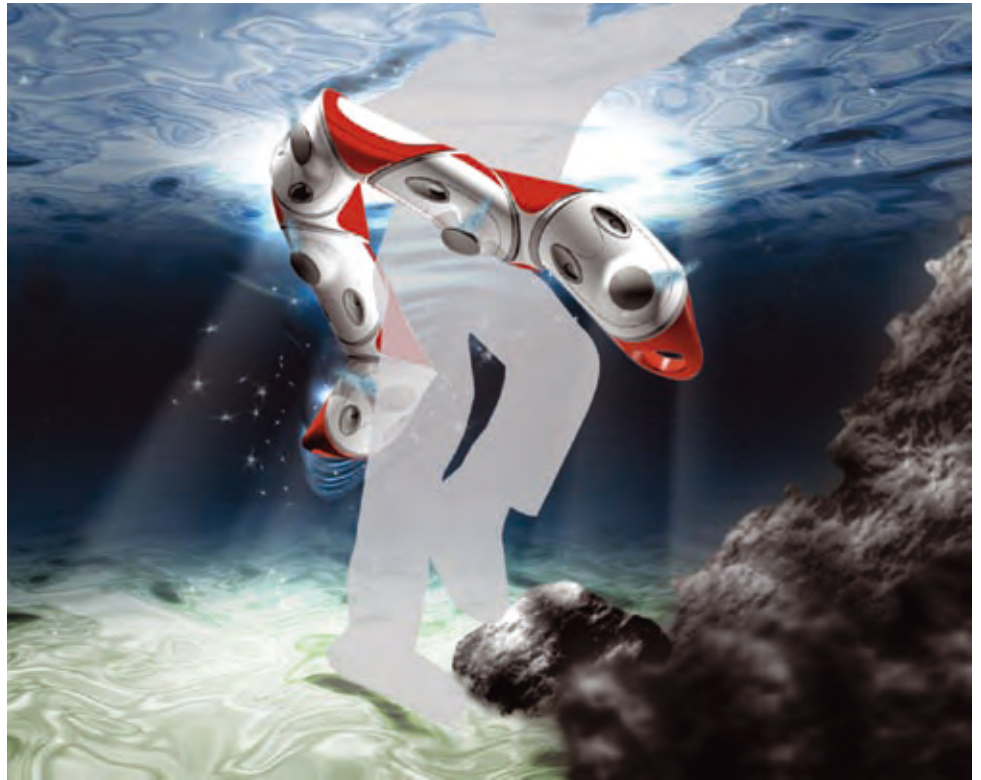
Diplomarbeit  
Hochschule Darmstadt  
Fachbereich Gestaltung  
Studiengang Industriedesign | 2008  
Betreuer: Prof. Tom Philipps



Die Welt des winzig Kleinen, der Mikrobe-reich, enthält viele faszinierende Phänomene. Eines davon ist die Amöbe, eine Lebensform, die ihre Gestalt ständig ändern kann. Dieses Phänomen diente als Inspiration und stellt die Grundlage des Entwurfs dar.

Ob auf Bohrinseln, Kreuzfahrt- und Transportschiffen oder Hochseeyachten: Im Falle einer Notsituation auf See herrscht Lebens-gefahr. Drei Punkte sind bei einer erfolg-reichen Rettung im Wasser wichtig: 1.) es muss bemerkt werden, dass jemand über Bord gegangen ist, 2.) man darf trotz rauer See das Opfer nicht aus den Augen verlieren und 3.) es muss schnell geborgen werden.

Auf der Basis dieser Erkenntnisse entstand die Idee für den Entwurf eines automatischen Rettungsschwimmers, der einen Menschen im Wasser finden kann, aus sich selbst einen „Rettungs“-Ring um ihn bildet, der den Geretteten über Wasser hält und somit eine Bergung ermöglicht.





**Gregor Dauth**

**Cube Urban Street Concept**

Ein sportliches Stadtrad

Diplomarbeit

Hochschule Coburg, Fakultät Design

Studiengang Integriertes Produktdesign

2007–2008

Betreuer: Prof. Gerhard Kampe

Cube Bikes, Waldershof

Für die Messe „Eurobike“ hat sich Cube an die Hochschule Coburg gewandt und im Rahmen einer Diplomarbeit ein Concept-Bike entwickeln lassen. Hierbei sollte ein Stadtrad entstehen, das den sportlichen Ansprüchen der Cube-Kunden gerecht wird.

Der Ansatz des Entwurfs ist ein Faltrad, das leichter in die Wohnung bzw. an den Arbeitsplatz transportiert werden kann. Ein entscheidendes Merkmal ist die sportliche und aggressive Anmutung, die dem Kunden die nötige Präsenz in einer hektischen Stadt gewährleistet. Durch zwei Drehpunkte kann es in zwei Stellungen zusammengefaltet werden. Die Lichtanlage ist komplett integriert und Scheibenbremsen lassen das Concept-Bike sicher und schnell durch enge Straßen steuern.



Aulis

Forstmaschine

Bachelorarbeit

Hochschule für Gestaltung

Schwäbisch Gmünd

Studiengang Produktgestaltung | 2008

Betreuer: Prof. Franz Biggel

Benjamin Schöpfer

Forstunternehmen Künstle



Ziel der Gestaltung dieser Holzvollerntemaschine, auch Harvester genannt, ist die Schonung und nachhaltige Behandlung des Waldbodens und des Waldes sowie die Optimierung der Arbeitsabläufe des Nutzers. Die Basis des Konzepts bildet daher die Analyse des Arbeitsablaufs des Dienstleiters mit dem Großharvester sowie die Analyse des Arbeitsablaufs des Forstwirts mit dem Forstraktor.

Der gestalterische Grundstein ist das flexible Fahrwerk (Krebsgang) des Kleinharvesters. Die Achsschenkel werden einzeln durch Hydraulikzylinder angesteuert. Durch die individuell steuerbaren Räder kann ein 0-Wendekreis erreicht werden. Die Fahrgastzelle mit integrierten Scheinwerfern und großen Glasflächen bietet optimalen Schutz, maximale Rundumsicht und Ausleuchtung.

Der Greifarm hat einen Ausleger von maximal 8750 mm. Eine integrierte Seilwinde im Prozessor verkürzt die Laufwege des Forstarbeiters. Die Baumstämme können dadurch in den Arbeitsbereich des Auslegers gezogen werden. Im darauffolgenden Arbeitsschritt werden die Baumstämme mit dem Prozessor aufgenommen, entastet und auf die gewünschte Länge zugesägt.



Sustainable Water

Diplomarbeit

Hochschule für Gestaltung

Offenbach am Main

Studiengang Produktgestaltung | 2007

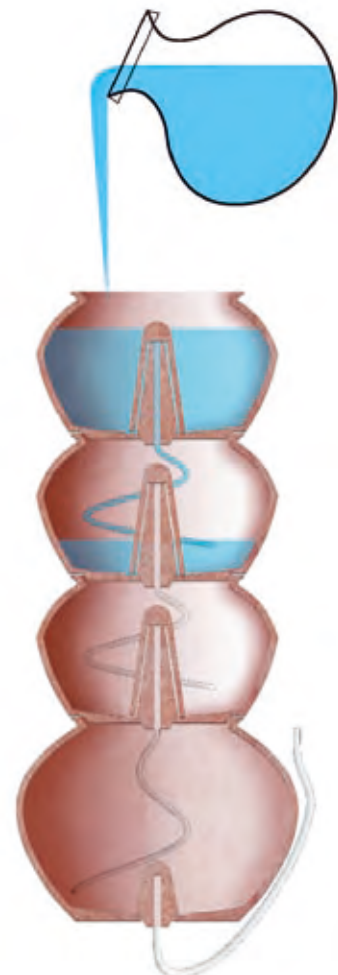
Betreuer: Prof. Dr. Martina Heßler

Prof. Dieter Mankau

*Sustainable Water* ist eine auf natürlichen Prozessen beruhende Lösung zur Reinigung von Wasser in Bangladesch. Häufig sind angedachte Lösungen hier zu teuer, technisch aufwändig oder sorgen für weitere Abhängigkeiten von äußeren Strukturen. Mit dem Samen des Moringa Oleifera-Baumes werden durch kontinuierliche Agitation Schwebstoffe, Bakterien und Mikroorganismen zu Flocken formiert und können dem Wasser mittels Filter entnommen werden.

Im Falle des Moringa-Samens ist eine kontinuierlich ablaufende acht- bis zehnminütige

Agitation für ein positives Ergebnis von entscheidender Bedeutung. Die benötigte Strömungsbewegung des Wassers wird von den Gefäßen durch das physikalische Prinzip des Saughebers automatisch vollzogen. Der Grad der Trübung dient hierbei als Indikator für die Reinheit des Wassers. Das unkonventionelle Produkt greift auf handwerkliche Fähigkeiten und Materialien vor Ort zurück und umgeht somit gezielt die industrielle Fertigung, aber auch das Einführen von westlichen Importgütern. Somit wird langfristig die Möglichkeit geboten, aus eigener Kraft heraus einen Zugang zu sauberem Trinkwasser zu erhalten.



---

**Anja Nickel**

---

**V-Bag**

Fahrbarer Schulranzen

---

Diplomarbeit

Hochschule Darmstadt

Fachbereich Gestaltung

Studiengang Industriedesign | 2008

Betreuer: Prof. Holger Poessecker

*V-Bag* ist ein Schulranzen für Grundschul-  
kinder, der fast ausschließlich gefahren wird.  
Dadurch wird der Kinderrücken vom meist  
viel zu schweren Ranzengewicht entlastet.  
Die Synthese aus Kickboard und Ranzen kann  
kinderleicht bedient werden. Mit wenigen  
Handgriffen lässt sich *V-Bag* vom Trageranzen  
zum Fun-Fahrzeug umwandeln.

Farb- und Formgestaltung sind kind-  
gerecht. So ermöglicht der extensive Einsatz  
von Reflexmaterial und der Signalfarbe  
Orange eine hohe passive Sicherheit. Dazu  
tragen ebenfalls die bei Rotation illuminierten  
Räder bei. Durch die individuell wählbare  
Boardflächengestaltung drückt das Kind sei-  
nen persönlichen Geschmack aus.

*V-Bag* erreicht durch angenehme Polster-  
ung und ergonomische Gestaltung der  
Trageseite einen hohen Tragekomfort. Dies  
unterstützen die im Fahrbetrieb automatisch  
eingezogenen, individuell anpassbaren  
Trageriemen. Der Innenraum kann durch die  
weite Öffnung leicht befüllt werden und ist  
durch Trennnetze strukturiert.



---

**Susanne Stauch**

---

**Isopt**

Parametrisches Isolationsporzellan mit integrierter Induktionstechnologie

---

Diplomarbeit

Kunsthochschule Berlin-Weißensee  
Studiengang Produktdesign | 2008

Betreuer: Prof. Helmut Staubach

Prof. Burkhard Schmitz  
(Universität der Künste, ID5,  
Projektgruppe für interaktive  
Systeme)



*Isopt* ist ein innovatives Produkt, das Kochen und Essen vereint. Durch die integrierte Induktionstechnologie kann direkt in den Gefäßen gekocht werden, die Mikrowelle wird überflüssig. Speisen können erwärmt und Teller vorgewärmt werden. Die doppelwandigen Gefäße wirken isolierend, es bedarf keiner Griffe oder Henkel, da die Gefäße außen nicht heiß werden. Teller, flach oder tief, dienen auch als Deckel, so reduziert sich die benötigte Menge an Einzelteilen. Optional können passende Siebe für die Gefäße generiert werden, die auch zum Dampfgaren verwendet werden können. Neben der Funktionalität ist eine weitere, entscheidende Innovation die Integration des Benutzers in die Gestaltung. Rapid Manufacturing ermöglicht nicht nur den formal komplexen Aufbau sondern auch völlige Formfreiheit. Über ein Interface kann das vorkonstruierte Metamodell formal manipuliert und damit individualisiert werden. Selbst das Lochmuster der Siebe kann eigenständig erstellt werden (Rasterung von Fotos). Darüber hinaus sind Farbe und Dekor der Gefäße selbstverständlich auch individualisierbar.



---

**Lennart Wenzel**

---

**Aeos**

Robotik für die operative Medizin

## Diplomarbeit

Muthesius-Hochschule Kiel

Studiengang Technisches Design +

Interfacedesign | 2007

Betreuer: Prof. Ulrich Hirsch

Prof. Frank Jacob

21



Aeos stellt einen völlig neuartigen Telearbeitsplatz für minimal-invasiv operierende Chirurgen dar. Das kompakte System besteht durch seine Flexibilität und Anpassungsfähigkeit in Hinblick auf die Körpermaße und den Bewegungsablauf des Chirurgen, der nun entkoppelt vom OP-Tisch und Patienten arbeitet. Der Operateur kann während der mehrstündigen Eingriffe zwischen der stehenden und den verschiedenen sitzenden Arbeitshaltungen frei wählen. Somit wird ihm ein ergonomisch sinnvolles Arbeiten und eine bisher unerreichte Präzision und Qualität beim Eingriff ermöglicht. Dies resultiert in der Optimierung des klinischen Outcomes für den Patienten.

Die Sterilität des Geräts im OP-Bereich wurde durch die reduzierte, flächige Gestaltung vereinfacht. Ferner bieten das optische System und die Eingabegeräte ein unvergleichliches, immersives Erleben des Operationsablaufs des oft weit entfernt liegenden OP-Tisches, wo ein Telemanipulator (Roboterarme) mit winzigen Instrumenten den Eingriff am Patienten ausführt.





---

24 Staatspreise

---

32 Anerkennung

---

34 Teilnehmer/innen

Industriedesign

**Kommunikationsdesign**

Interior Design

Modedesign

Textildesign

Gestaltendes Handwerk



Jens Franke | Thomas Gläser

Chemieraum

Anfassbare Chemie im Ausstellungsraum

Bachelorarbeit

Hochschule für Gestaltung

Schwäbisch Gmünd

Studiengang Kommunikationsgestaltung

2008

Betreuer: Prof. Hans Krämer

Prof. Jörg Beck

TUMLab: Prof. Peter Härter

Dr. Andreas Kratzer

Forschungsgruppe haptICS:

Götz Wintergerst

Ron Jagodzinski

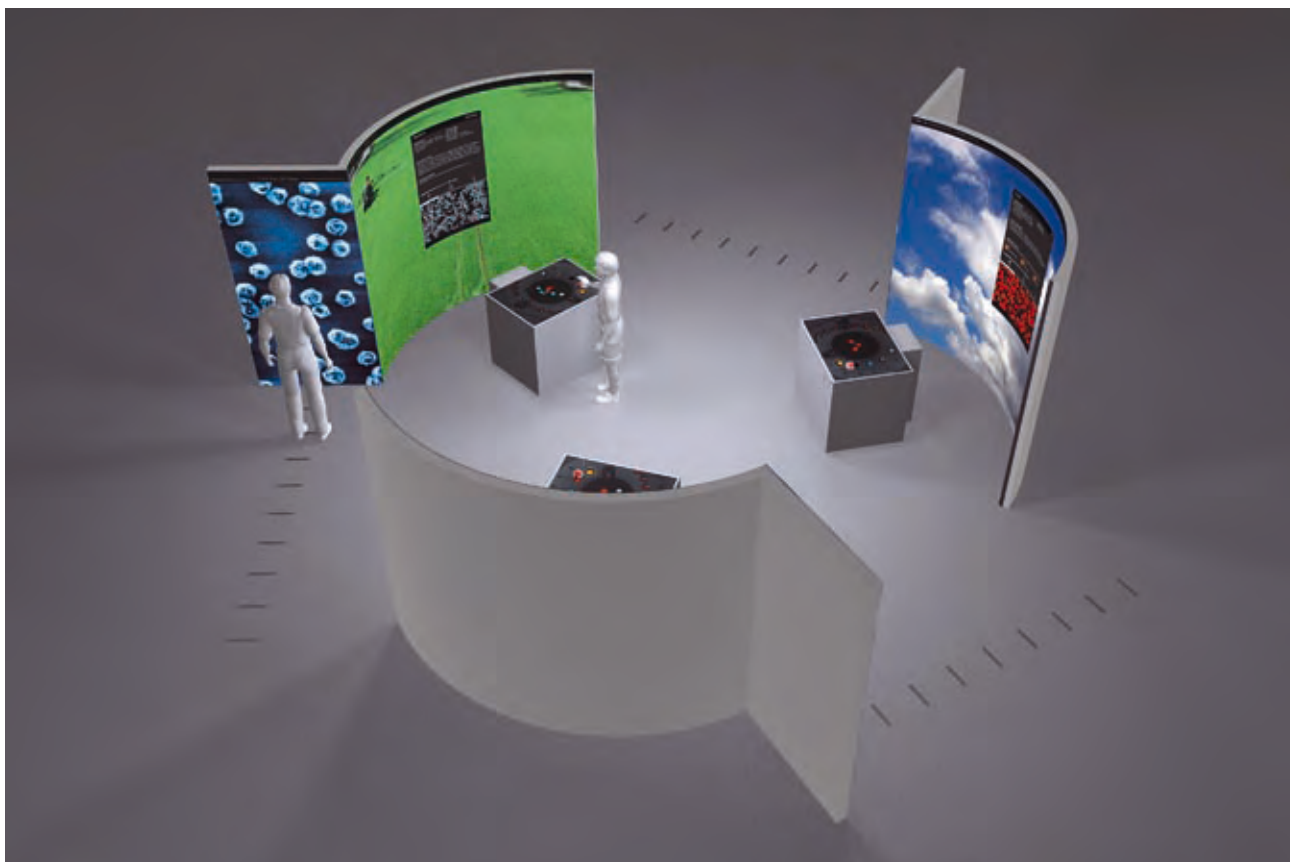
Das Konzept des *Chemieraums* wurde in Zusammenarbeit mit dem TUMLab des Deutschen Museums in München realisiert und lässt die Welt der Atome für Jugendliche interaktiv und haptisch erfahrbar werden. Der *Chemieraum* besteht aus einem Medientisch, unterstützt durch eine inszenierende Wandprojektion. Aufgrund des modularen Aufbaus lassen sich die einzelnen Segmente an



die Raumgröße und das Besucheraufkommen anpassen. Je näher der junge Besucher dem Aufbau kommt, desto stärker zoomt er sich selbst bis auf die Molekülebene ein. Dieser Schritt soll den Besucher aus der Alltagswelt in die Welt der Moleküle überführen. Auf dem Tisch selbst kann der Benutzer mit einem Eingabegerät („Puck“) aus einer Bibliothek ganze Moleküle wählen oder sich mithilfe des „Baukastens der Elemente“ aus einzelnen Atomen selbst Moleküle fertigen.

Begleitend zeigt die inszenierende Wandprojektion Informationen über die Eigenschaften des aktuell gewählten Stoffes sowie dessen Alltagsbezug. Über einen Temperaturregler können die Aggregatzustände der auf dem Tisch eingeblendeten Stoffe ständig ver-

glichen werden. Dabei unterstützt ein neuartiges Eingabegerät den visuellen Reiz mit einer haptischen Rückmeldung: So vibriert der „Puck“ bei der Erhöhung der Temperatur stärker und leuchtet in den Farben des gerade aktiven Atoms auf. Genauso spürt der Besucher beim Bau eines Moleküls einen Widerstand, wenn das Molekül kein neues Element mehr aufnehmen kann.



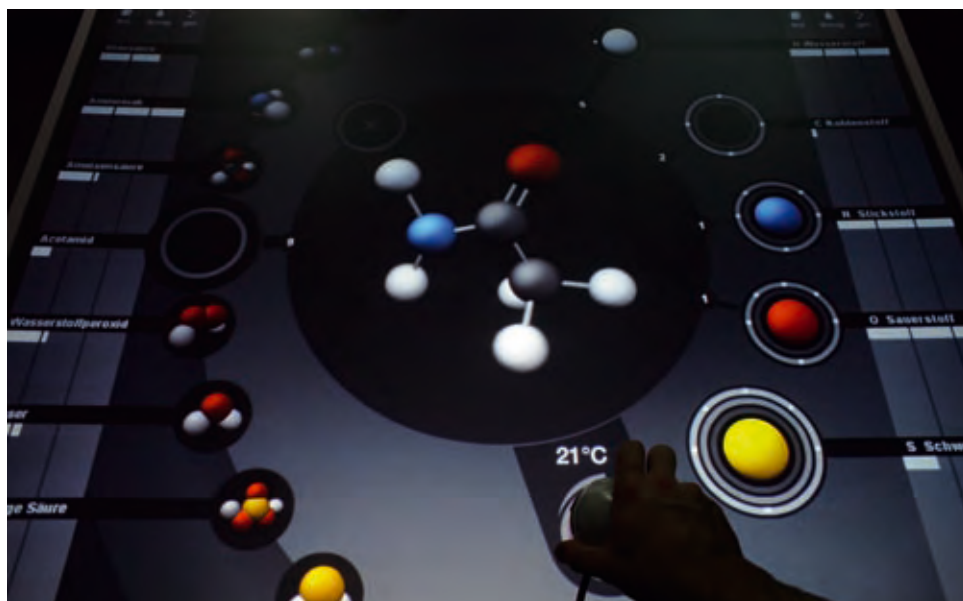
26 In der Projektarbeit *Chemieraum* zeigen Jens Franke und Thomas Gläser auf beeindruckende Weise, wie elektronische Medien komplexe Sachverhalte anschaulich und nachvollziehbar vermitteln können. Die Arbeit besteht aus interaktiven Stationen, die Kindern und Jugendlichen die Welt der Chemie spielerisch und intuitiv nahe bringt. Herausragend bei diesem Projekt sind die Konsequenz und die Logik der Umsetzung. In ausführlichen Studien und formativen Nutzertests mit Schülern eines Gymnasiums wurden die strukturellen und gestalterischen Ergebnisse permanent evaluiert, um spätere Verständnisprobleme und Fehlerquellen frühzeitig zu eliminieren.

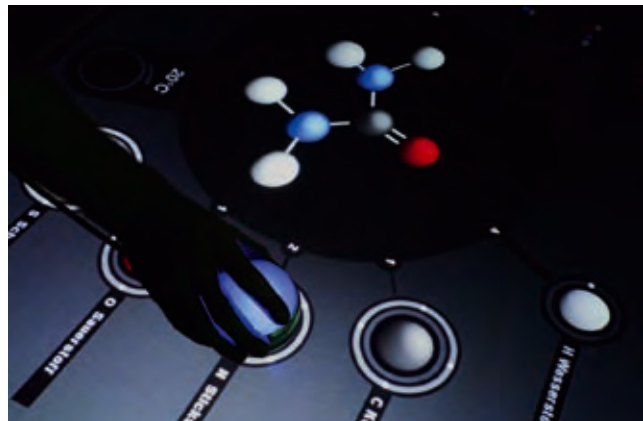
Aufbauend auf den gewonnenen Erkenntnissen entstand ein richtungsweisendes, didaktisches Werkzeug, das sowohl inhaltlich als auch gestalterisch in jeder Hinsicht überzeugen kann. Darüber hinaus wurde für die

Projektarbeit ein eigenes Interface entwickelt, das die formale Sprache des Themas und den inhaltlichen Bezug stilsicher aufgreift. Dadurch wird das gemeinschaftliche Entdecken, Erfahren und Erleben beim Gebrauch des Systems möglich gemacht.

*Chemieraum* ist ohne Frage ein großartiges Beispiel für die anstehenden Aufgaben des modernen Kommunikationsdesigns. Die Arbeit macht deutlich, wie eine richtige Symbiose aus Inhalt und formaler Umsetzung zu einer besseren Vermittlung komplexer Botschaften führen kann. Die Arbeit verfällt nicht den oft oberflächlichen Tendenzen interaktiver Medien, sondern nutzt deren Möglichkeiten souverän und informationsgrafisch bemerkenswert.

Prof. Erich Schöls  
Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt







Martin Poschauko | Thomas Poschauko

Neamachina

Ein Kreativexperiment: 2 Gestalter /  
4 Monate / über 1000 Einzelarbeiten

Diplomarbeit

Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt  
Fakultät Gestaltung

Studiengang Kommunikationsdesign | 2007

Betreuer: Prof. Nicolai Sarafov

Prof. Erich Schöls

Prof. Uli Braun





Das Buchprojekt *Neamachina* (griech. für „die neue Maschine“) ist ein Kreativexperiment, dessen Ziel es war, möglichst viele und unterschiedliche formale Varianten und Ideen innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums von vier Monaten zu erschaffen. Dabei werden zwei festgelegte Elemente (das Portrait eines Menschen und der Titel *Neamachina*) auf unterschiedlichste Arten stilistisch variiert und miteinander kombiniert.

Die Arbeit nutzt die selbstentwickelte Kreativmethode „Kopf – Bauch – Hand – Computer“: durch die Gleichberechtigung und den permanenten Austausch von a) planerischen

und spielerischen Kreativtechniken und b) handwerklichen und computerbasierten Arbeitstechniken kommt der kreative Prozess nie zum Stillstand. Dies ermöglicht eine große Steigerung des gestalterischen Outputs.

Die Kernthemen der Arbeit sind:

- Renaturierung des automatisierten Computerberufs „Designer“
- Kongeniale Verbindung von Handwerk und Computer
- Das Machen als Voraussetzung des Denkens

30 Die Diplomarbeit *Neamachina* von Martin und Thomas Poschauko ist in mehrfacher Hinsicht herausragend. In zwei Büchern mit umfassenden Gestaltungsreihen und einem zusätzlichen Theorieband zeigen die beiden, wie eine konsequent durchdachte „Kreativmethode“ zu einem bestechenden grafischen Ergebnis in beeindruckender Vielfalt führen kann.

*Neamachina* vernetzt als Gestaltungsprinzip gleichberechtigt alle technischen und kreativen Möglichkeiten im Design mit dem Ziel, die gewonnenen Ergebnisse immer wieder in neue Kreativprozesse einfließen zu lassen. Dadurch befreien sich Entwerfer von äußeren Zwängen und können so ihr gesamtes Potential ideal ausschöpfen. *Neamachina* emanzipiert sich als Entwurfsmethode von allen medial-technischen Zwängen und nutzt

souverän und selbstverständlich den Computer gleichrangig mit anderen, handwerklichen Verfahren.

Das Ziel der „Neuen Maschine“ ist die fruchtbare Verbindung der konzeptionellen mit einer eher emotionalen Herangehensweise in der Gestaltung. Aus dem Machen heraus denken, um planerisch zu handeln wird so zum Postulat für das bessere Design. Diese großartige Arbeit zeigt in ihrem praktischen Teil also nicht nur die Kompetenz zweier hervorragender Gestalter, sondern liefert zusätzlich einen inhaltlich fundierten und wissenschaftlich richtungsweisenden Ansatz für Designer vor, während und nach der Ausbildung.

Prof. Erich Schöls  
 Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt









### Humanmonitoring

Verortete, feedbackgesteuerte Visualisierung der menschlichen „Datenaura“ in Korrelation umweltbezogener Wahrnehmungsparameter, als Möglichkeit der menschlichen Wahrnehmungsoptimierung in der erweiterten Realität

#### Masterarbeit

Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt  
Fakultät Gestaltung  
Master Information-Design | 2008  
Betreuer: Prof. Erich Schöls  
Prof. Uli Braun



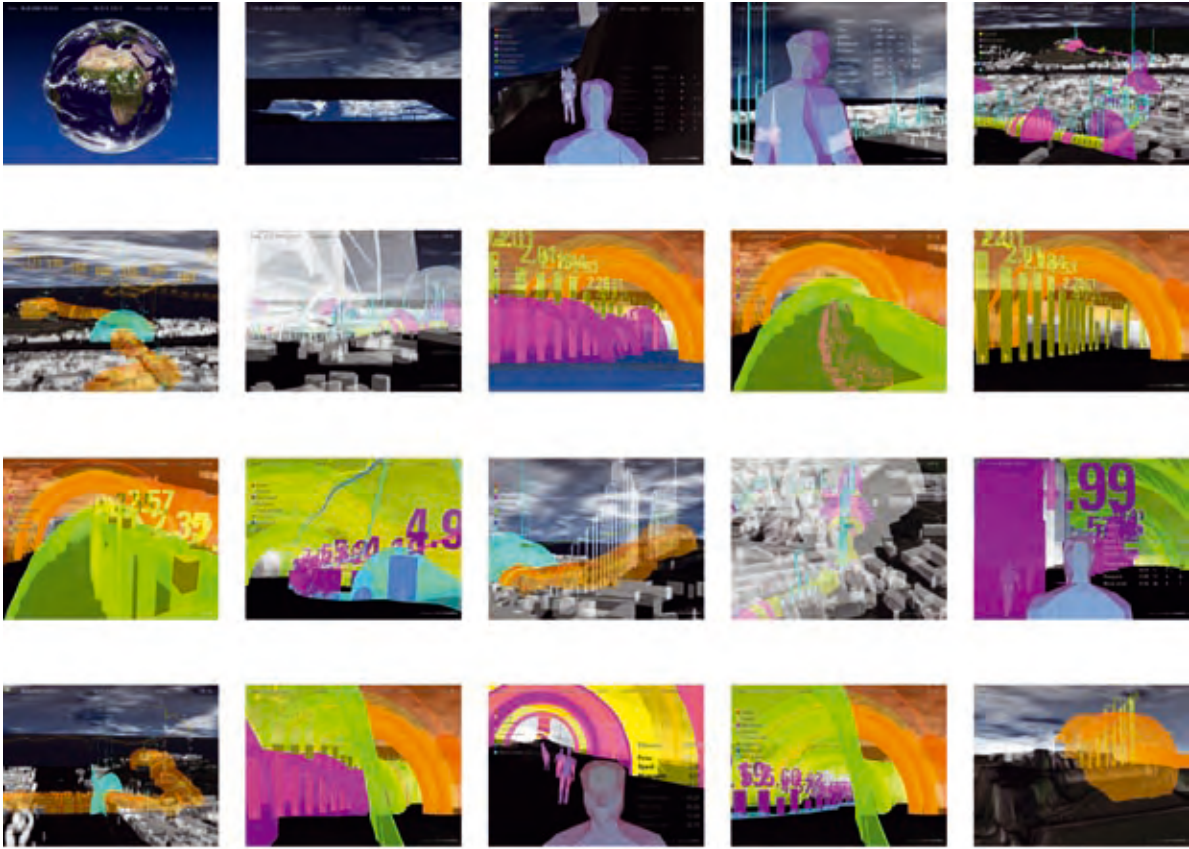
Der Mensch als Rezipient äußerer Einflüsse steht während seiner Bewegung im Raum in stetigem Wirkungsgefüge zwischen Körper und Umwelt. Die sensorische Erfassung dieser Werte kann durch korrelative Darstellung kausale Zusammenhänge aufzeigen.

Durch verortete Visualisierung in der „Erweiterten Realität“ können Wahrnehmungsprozesse optimiert werden. Ein Avatar als digitales Pendant dient dabei als direkte Feedbackkomponente des persönlichen Zustands.

Zustände werden ortsbezogen „eingefroren“; durch Rückblick ist so der eigene Systemverlauf verortet abzulesen. Zur Nachbetrachtung sind diese Informationen in einem virtuellen Modell abrufbar und interpretierbar.

Die entstandene Applikation ist als Prinzipskizze zu sehen. Je nach Anwendungsart und Art der gemessenen Werte können sich unterschiedlichste Einsatzgebiete ergeben. Das Spektrum reicht über den medizinischen, sportlichen und umweltbiologischen Einsatz bis in Automotive-Bereiche oder zur Optimierung von Raumforschungsprozessen.





**Florian Hardwig**

Von Luftlinien, Flammenbögen & Speedloops  
Die Formen der ersten Schrift

Diplomarbeit  
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig  
Studiengang Kommunikationsdesign | 2006  
Betreuer: Prof. Ulrike Stoltz  
Prof. Regina Henze  
Prof. Hans Andree  
Georg-Eckert-Institut, European Network of  
Forensic Handwriting Experts



Die Handschrift eines Menschen gilt als Persönlichkeitsmerkmal. Entgegen der landläufigen Meinung sind ihre Grundformen aber alles andere als individuell: Das in der Schulzeit erlernte Norm-Modell hinterlässt seine Spuren. Da die Institution Schule in der Regel national organisiert ist, lassen sich Handschrift-Stile verschiedener Länder (und Zeiträume) voneinander unterscheiden.

In der Arbeit werden diese „Dialekte“ der Handschrift untersucht. Rund 20 aktuelle Lehr- und Lern-Modelle aus 13 Ländern (mit lateinischer Schrift) werden vorgestellt und verglichen.

---

**Benjamin Mayer | Martin Spengler**

---

**Sensisphere**

Berührungsloses Interaktionskonzept  
für eine raumfüllende Installation

---

## Diplomarbeit

Hochschule für angewandte

Wissenschaften Augsburg

Studiengang Multimedia | 2007

Betreuer: Prof. Robert Rose

Prof. Dr.-Ing. Thomas Rist

Deka Messebau GmbH, Augsburg

Ausgehend von ortsbezogenen Weltkarten wurde ein Interface entwickelt, das es ermöglicht, den seit „Google Earth“ so beliebten digitalen Globus auf ganz natürliche Art und Weise zu bedienen – mit der eigenen Hand!

*Sensisphere* kombiniert die Vorteile digitaler Inhalte mit den Vorteilen analoger Bedienung. Die dreidimensionale Projektionsfläche in Form einer Halbkugel trägt ihren Teil dazu bei, dass sich die Erde nicht mehr in zweidimensionale Monitore quetschen muss, um all die dynamischen Inhalte zugänglich zu machen.

Die verwendete Technik des „Electric-Field Sensing“ (EFS) ist auf vielfältige Flächen übertragbar und lässt der Fantasie freien Lauf. Genauso flexibel wie die äußere Form sind die Inhalte. Neben neuartigen Topologien für den Globus wurden weitere Inhalte entwickelt, die die Möglichkeiten erahnen lassen: in einer Jukebox bekommt die künstlerische Gestaltung der CD wieder eine wesentliche Rolle zugeteilt und unterstützt die akustischen durch visuelle Reize. Eine andere Echtzeit-Anwendung zeigt, dass Informationsgrafik mehr sein kann als die unübersichtliche Aneinanderreihung von Textzeilen.





**Sybille Neumeyer**

X plus 1 Realität  
Anschauung in 360°

Diplomarbeit  
Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt  
Fakultät Gestaltung  
Studiengang Kommunikationsdesign | 2008  
Betreuer: Prof. Gertrud Nolte  
Prof. Erich Schöls



*X plus 1 Realität* ist eine experimentell forschende Arbeit, die auf das Erarbeiten einer eigenen Anschauung zielt. Diese Anschauung, basierend auf subjektivem und konstruktivistischem Realismus, wird definiert in der mathematischen Formel „ $x+1$ “. Die Sprache der Mathematik wird genutzt, um einen abstrakten Grundgedanken logisch und reduziert wiederzugeben. Und in der Addition spiegelt sich auch der so grundlegende Prozess des Verbindens und Verknüpfens wider. In einer Realität, die zwar subjektiv erfahren, aber intersubjektiv geteilt wird, kann alles miteinander verknüpft werden und ist alles auch miteinander verbunden, schon allein durch die betrachtende oder handelnde Person zwischen zwei Elementen. Die Abstraktion der Mathematik steht in Analogie zur Abstraktionskraft im grafischen Prozess. Die Verbindung von Elementen im Sinne von Assoziation ist zudem der Prozess, mit dem wir Realität formen, stabilisieren und gestalten.

---

**Hannes Nordiek**

---

**Zyklus**

Installation zur Erkundung  
bionischer Prinzipien

---

Diplomarbeit

Muthesius-Hochschule Kiel

Studiengang Kommunikationsdesign | 2008

Betreuer: Prof. Tom Duscher



Die Installation *Zyklus* will den Blick auf evolutionär gewachsene Systeme, natürliche Prozesse und bionische Prinzipien sensibilisieren. Die Grundform ist ein Kreis mit einem Durchmesser von 5,5m und einer Höhe von 0,5m. Die Form wird durch die runde Panoramailustration bedingt und umgibt den Betrachter nach Betreten vollständig, er taucht gewissermaßen in die Aura der Installation ein.

Die Grundelemente sind eine statische Illustration und ein frei darüber bewegliches Display. Dieses gibt dem Betrachter die Möglichkeit individuell an interessanten Passagen der Illustration weiter „zu forschen“, indem er den Monitor über den entsprechenden Bereich schiebt und so eine animierte Erweiterung des abgebildeten Themenkomplexes bekommt. Somit kann der Bildschirm abhängig von der gewählten Position als Lupe, Röntgengerät, Zeitraffer, Weitwinkel, Mikroskop o.ä. fungieren.

Das traditionell sehr wissenschaftlich-technische Gebiet der Bionik wird in dieser Installation durch freie illustrative Ansätze auf subtile Art und Weise vermittelt.





40	Staatspreise
48	Anerkennung
50	Teilnehmer/innen

Industriedesign  
Kommunikationsdesign  
**Interior Design**  
Modedesign  
Textildesign  
Gestaltendes Handwerk



**Diana Carbach**

Begehbares Musikstück

Michaels Reise durch die Oper „Licht“

Diplomarbeit

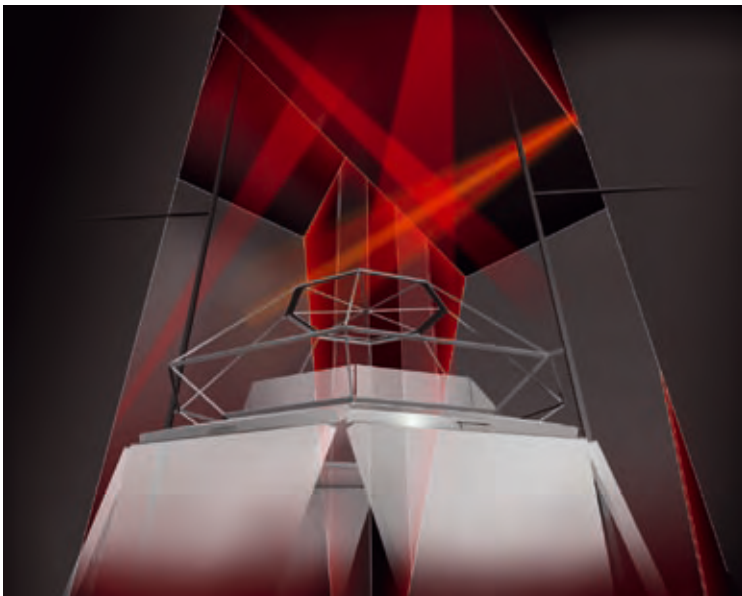
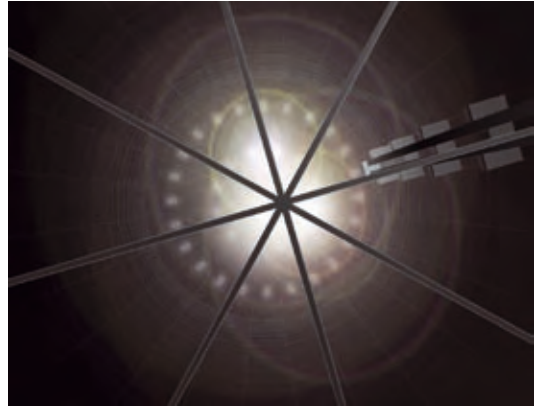
Fachhochschule Wiesbaden

Fachbereich Design Informatik Medien

Studiengang Innenarchitektur | 2007–2008

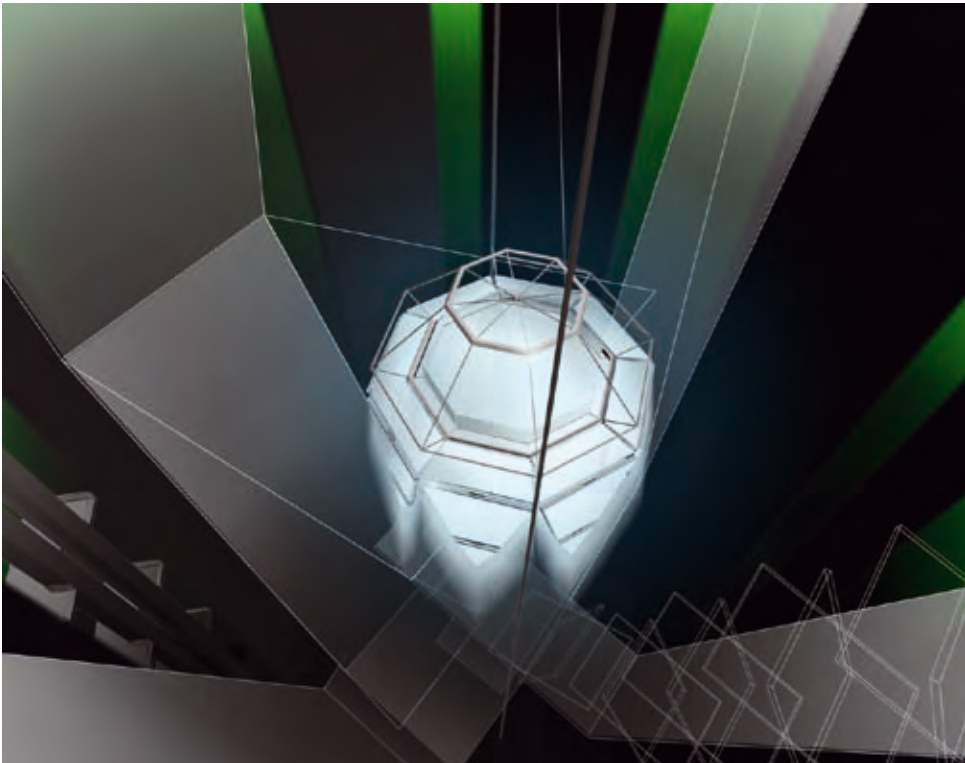
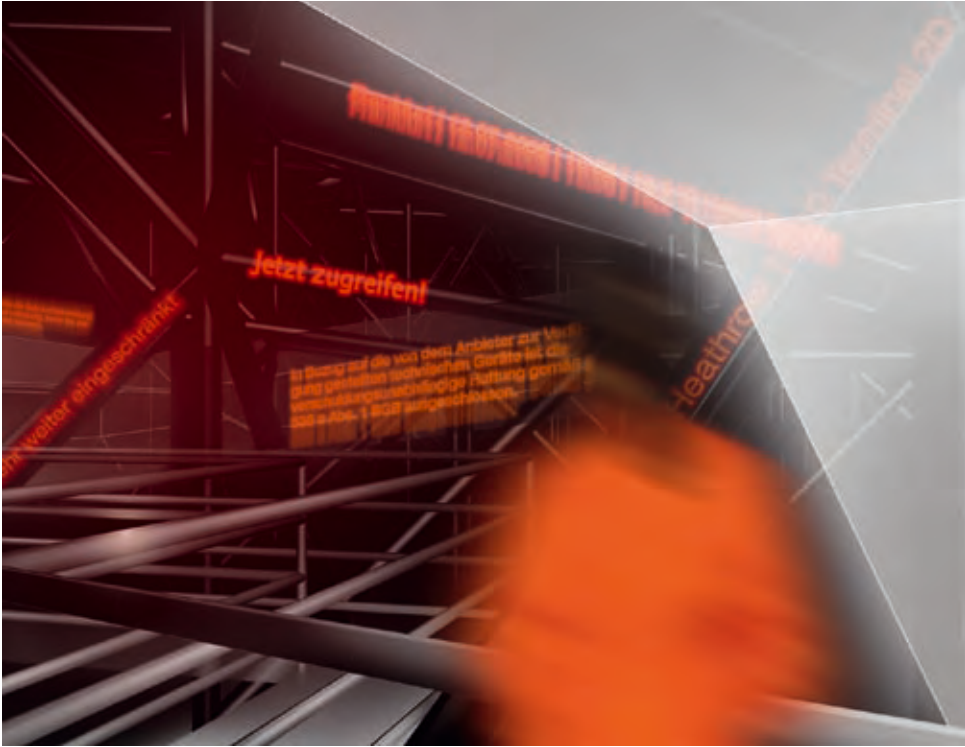
Betreuer: Prof. Johannes Kiefer

Prof. Reiner Wiesemes



Bei diesem Eventkonzept zu Karl-Heinz Stockhausens Opus „Licht“ wird der Gasometer Oberhausen zum riesigen, „begehbaren Musikstück“. Auf Stegen und mit Hilfe eines raumschiffartigen Aufzugs durchquert das Publikum eine gigantische Raummaschine aus beweglichen Wänden, Licht- und Soundeffekten.

Dargestellt wird die Oper aus der Sichtweise des Protagonisten Michael. Er nimmt die Besucher mit auf eine Reise durch den Kosmos, versinnbildlicht durch den Gasometer, um ihnen das Wirken der verschiedenen Kräfte im Universum zu zeigen. Merkwürdig verändert sich der Kosmos auf der Reise vom Gasometerboden nach oben. Aus dem Nichts klappen Wände um, es entstehen neue Räume, sie öffnen sich wieder oder kehren sich um. Oben angekommen fällt ein Vorhang, der das Ende der Reise markiert. Der raumschiffartige Aufzug kehrt zum Gasometergrund zurück. Am Boden angekommen, scheint alles so wie am Anfang. Allerdings hat der Besucher durch seine Reise auch einen anderen Blickwinkel auf den Kosmos kennen gelernt.



42 Die ausgezeichnete Arbeit setzt sich ebenso originell wie wegweisend mit einer neuen Art der Erlebnisfähigkeit von Musikwerken in einem zeitgemäßen und modernen, da restaurierten historischen Raumkontinuum auseinander und entwickelt damit eine Vision darüber, wie in Zukunft durch inszenatorische Mittel Musikgenuss und Raumerlebnis zu einem Gesamtkunstwerk verschmelzen und dadurch neue Zielgruppen für Musik erreicht werden können.

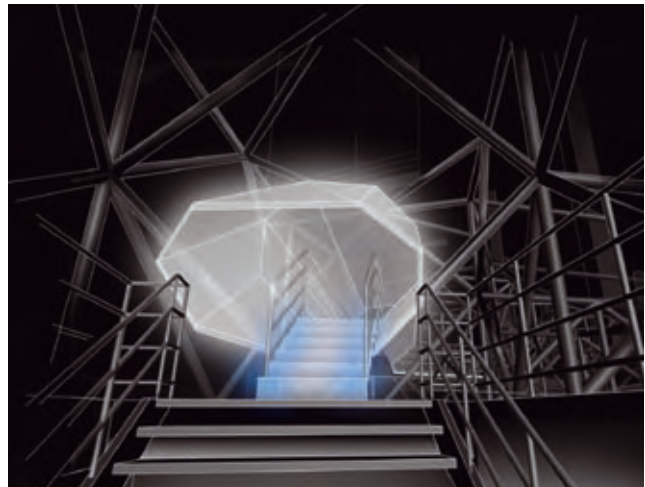
Karlheinz Stockhausens siebenteiliger Opern-Zyklus „Licht“ erfährt im überraschenden Raumimpressario eines historischen Gasometers eine erstmalige und einzigartige szenische Umsetzung in ein räumliches Gefüge, bei dem Licht- und Klangimpressionen korrelieren und aufeinander abgestimmt komponiert werden. Auf diese Weise entstehen Bühnenbild-Räume, die sich erlebnishungrige Musikliebhaber erarbeiten und begehen können. Mit Begleitung von Multimedia wird der Besucher unmittelbar selbst Teil der Inszenierung, kann sich mitten

im Opus finden und neben dem Musikbezug auch sehr starke räumliche Wahrnehmungsbeziehungen zur Mythologie eines der wichtigsten zeitgenössischen Komponisten herstellen.

Mit diesem Konzept werden neue Wege der Inszenierung von Musik- und Opernwerken aufgezeigt, die den konventionellen architektonischen Rahmen klassischer Opernhäuser mit der Trennung von Auditorium und Bühne verlassen und die mit modernen technischen Mitteln die Welt der Musik und der Oper unmittelbar und intensiv erlebbar werden lassen. Damit wandeln sich passiv konsumierende Zuschauer und Zuhörer in aktive Erarbeiter und Erleber. Menschen werden damit selbst zu geistig und körperlich beweglichen Protagonisten.

Eine insgesamt mutige, Mut machende Arbeit, die eine neuartige Synthese von Musik und Raum aufzeigt.

Prof. Rudolf Schricker  
Hochschule Coburg



---

**Stephan Landschütz**

---

**Sporthocker**

Eine Synthese aus Sportgerät und Möbel

---

Diplomarbeit

Muthesius-Hochschule Kiel

Studiengang Industriedesign | 2007

Betreuer: Prof. Ulrich Hirsch



Der *Sporthocker* ist eine einzigartige Synthese aus Sportgerät und Möbelstück. Er besitzt Eigenschaften wie kein anderer Hocker und ist auf die neue, artistische Trendsportart „Hockern“ optimiert.

Unzählige neue Tricks wurden mit ihm erfunden und gar erst möglich. Durch die Griffkante hat man eine noch nie da gewesene Greifkontrolle. Die flachen Kegel bieten eine ergonomische Greifzone und verringern die Fingerstoßgefahr. Die Deckel sind leicht eingelassen und haben eine definierte Kante, die eine bessere Kontrolle beim Werfen, Greifen oder beim stehend Kippen ermöglicht. Durch die Konstruktion und das Material ist er fast unkaputtbar.

Gerade Kinder und Jugendliche sind von diesem multifunktionalen Spiel- und Sportgerät begeistert.





46 Die ausgezeichnete Arbeit besteht durch die genial einfache Idee, mittels eines hocker-ähnlichen Produkts, die Menschen zu motivieren, sich zu bewegen, ihre Leistungsfähigkeit durch Bewegung neu erkennen zu können, durch Lust und Spaß an der Balance völlig neue Möglichkeiten der Gleichgewichtsfindung zu entdecken.

Die damit einhergehende neue Disziplin des „Hockerns“ suggeriert das Spiel zwischen Spannung und Ausgewogenheit; lässt dabei wohlthuend die sonst üblichen Verhaltensmaßregeln vermissen und lädt ein zum Ausloten eigener kreativer und körperlicher Leistungsmöglichkeiten und -grenzen.

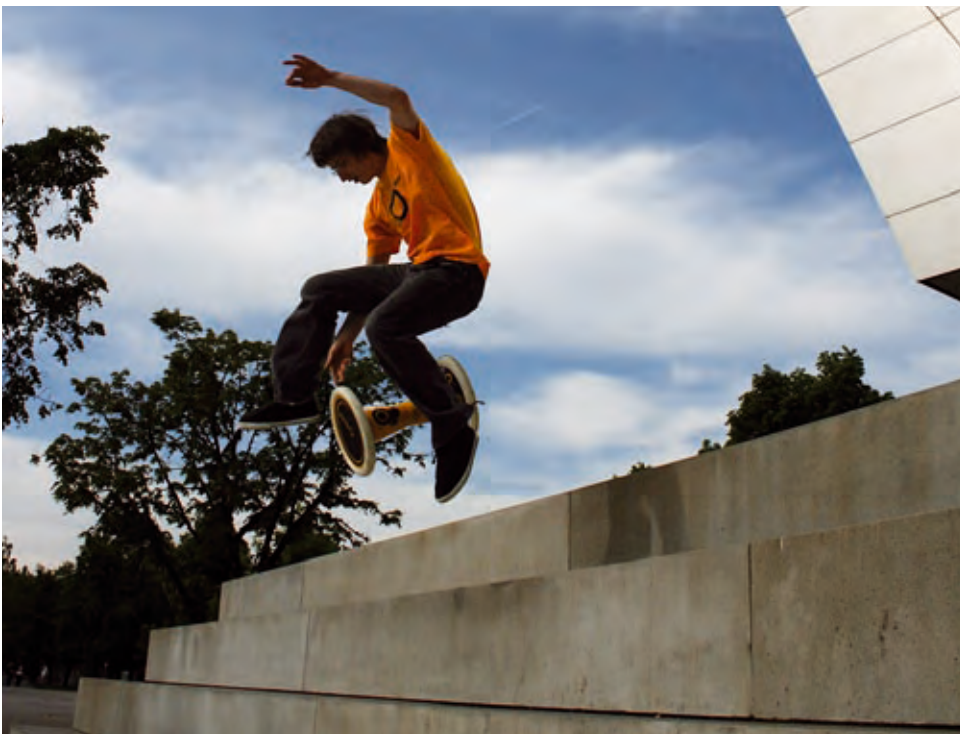
Ein in der Form simples, technologisch intelligent entwickeltes und gesellschaftsrelevantes Produkt, das körperliche und geistige Aktivität mit Spaß verbindet und sich wunderbar im Alltagsleben integrieren lässt, formuliert damit eine hoch interessante Anreicherung der Diskussion um Bewegungskultur in einer ansonsten bewegungsarmen Gesellschaft.

Eine hervorragende Aufforderung, aus individueller Bewegungsqualität neue eigene Lebensqualität zu generieren.

Prof. Rudolf Schricker  
Hochschule Coburg







**Frank Lars Wehner**

EuroShop Designer Village 2008  
Retail Architecture and Design

Diplomarbeit  
Hochschule Coburg, Fakultät Design  
Studiengang Innenarchitektur | 2007–2008  
Betreuer: Prof. Werner Kintzinger  
Aaron Rößner  
Messe Düsseldorf GmbH  
Designer Collegium GmbH





Die Sonderfläche *EuroShop Designer Village 2008* war von der Messe Düsseldorf als Kommunikationsplattform für Shop-Planer, Designer und deren internationale Kunden ausgelobt worden. Auf über 700 m<sup>2</sup> konnten sich 23 Aussteller aus fünf europäischen Ländern auf der Messe „EuroShop“ präsentieren.

Gefordert waren unterschiedlich große Grundflächen und die individuelle Ausgestaltung der Einzelflächen bei guter Erkennbarkeit der Gemeinschaftsfläche.

In anmutiger Ästhetik hieß der Messestand seine Besucher willkommen, ohne Grenzen, zu allen Seiten offen. Kleine Plätze im Inneren, sich stetig ändernde Blickachsen und die angenehme Lichtstimmung luden ein zum Erkunden, Verweilen und zum Austausch von Informationen. 22 überdimensionale Schau- fenster boten den Ausstellern den Rahmen für deren Inszenierung.



**Steffen Bauer**

**LaLunar**

Entwurf einer Leuchte aus Lichtleitfasern

Diplomarbeit

Hochschule Coburg, Fakultät Design

Studiengang Innenarchitektur | 2008

Betreuer: Prof. Werner Kintzinger

LBM Lichtleit-Fasertechnik GmbH



Fast schwerelos und leicht wie ein Hauch – minimalistischer kann eine Leuchte kaum sein. *LaLunar* besitzt kein klassisches Leuchtmittel im Leuchtenkörper. Sie besteht aus feinen, kugelförmig verflochtenen und verklebten Lichtleitfasern. Das Geflecht ist in sich selbst statisch und bedarf keiner tragenden Unterkonstruktion.

Während Lichtleitfasern darauf ausgelegt sind, das Licht mit geringsten Verlusten über lange Strecken zu transportieren, wird bei *LaLunar* genau das Gegenteil erzielt. Die Mantelflächen der Lichtleitfasern sind so behandelt, dass ein Großteil des Lichts an diesen gebrochen wird und austritt. Die Leuchte setzt unübersehbare Akzente im Raum und besticht durch ihre federleichte Anmutung. Durch die Verwendung von Farbrädern im Projektor können verschiedenfarbige Szenarien erzeugt werden.

---

## Henrike Stefanie Gänß

---

### Dreiecksbeziehungen

oder wenn das Dreieck sieben Möbel tanzt

---

Burg Giebichenstein

Hochschule für Kunst und Design Halle

Studiengang Innenarchitektur | 2008

Betreuer: Prof. Klaus Michel



Der Entwurfsansatz für diese Möbel waren die als gegensätzlich erscheinenden Zielvorstellungen zwischen Ingenieuren und Designern. Liebt der Designer das Regalbrett ohne statische Winkel an der Wand, verbaut der Statiker diese gerne und grundsätzlich. Die Ziele beider Professionen scheinen gegensätzlich. Das Dreieck hat für die Konstruktion zweifellos die besten statischen Eigenschaften, wo liegen aber seine gestalterischen Potentiale? Dreiecke können aus gestalterischer Sicht doch nicht nur mangelhafte Ästhetiken hervorbringen? Aus dieser Frage und Unglauben heraus entwickelten sich Möbel mit verschiedensten Funktionen, Eigenschaften und Formensprachen. Alle haben eines gemeinsam: *Dreiecksbeziehungen!*



**Rocco Kruse**

**White Cube 4020**

Umbau eines Schubleichters zu einem modularen Gastronomie- und Eventschiff

Diplomarbeit

Hochschule Coburg, Fakultät Design  
Studiengang Innenarchitektur | 2008

Betreuer: Prof. Werner Kintzinger  
Prof. Auwi Stübbe



Das *White Cube 4020* ist ein modulares Gastronomie- und Eventschiff. Die Ausgangsbasis ist ein alter Schubleichter, dessen enormer Laderaum Platz für ein Bestandskonzept im Unterdeck, jedoch auch Stauraum für ein modulares Containerraumsystem bietet, das eigenständig mittels eines Brückenkrans ein- und ausladbar sowie auf- und abbaubar ist.

Bedingt durch genormte Schleusenabmessungen und Brückendurchfahrtshöhen im europäischen Binnenschiffverkehrsverkehr liegt der Schwerpunkt im Entwurf, der Konstruktivität und letztendlich der flexiblen Einsetzbarkeit und Modularität des Gesamtkonzepts. Verschiedene Konzepte können auf dem Oberdeck und den Schwimmpontons spezifisch einzelnen Kundenwünschen angepasst und zusammengefügt werden. Modulare Wandelemente sind so gestaltet, dass sie vielseitig einsetz-, kombinier- und zusammenfügbar sind.

Zudem befinden sich im Unterdeck zwei Bars, Lounge, Tanzfläche, Küche, Personalraum, Lager und Toiletten. Der Grundriss

wurde so angeordnet, dass das gesamte Containersystem mit allen Zubehörteilen im beladenen Zustand im Rumpf Platz findet. Somit ist es möglich, Räume für unterschiedlichste Nutzungskonzepte zu schaffen. Alle für das Konzept benötigten Module führt der Schubleichter mit sich. Er kann nach Belieben seinen Standort wechseln und sich entfalten.





---

**Claudia Leuchs**

---

**Kindergartengestaltung**

Evangelischer Kindergarten in Gruitzen

---

Diplomarbeit

Hochschule Coburg, Fakultät Design

Studiengang Innenarchitektur | 2008

Betreuer: Prof. Auwi Stübbe

Aaron Rößner

*„Ein Kind hat (...) hundert Welten zu entdecken, hundert Welten zu erfinden, hundert Welten zu träumen...“* Loris Malaguzzi

Hundert Welten für Kinder – eine Chance dazu gibt es nun im evangelischen Kindergarten in Gruitzen.

Der Entwurf soll das Beste aus dem Bestand holen, die Abläufe verbessern und die Räumlichkeiten kindgerechter gestalten ohne große Kosten für bauliche Veränderungen zu generieren. Neben der Optimierung des Bestands beflügeln verschiedene Spielelemente die Fantasie der Kinder, fördern ihre Entwicklung und sind zudem leicht und kostengünstig herzustellen.

Die Verantwortlichen des Kindergartens können aus einem Ideenpool schöpfen und die Lösungsvorschläge nach eigenem Ermessen umsetzen.





56	Staatspreis
60	Anerkennung
62	Teilnehmer/innen

Industriedesign  
Kommunikationsdesign  
Interior Design  
**Modedesign**  
Textildesign  
Gestaltendes Handwerk

---

**Jula-Anna Reindell**

---

Inside Out

---

University of the Arts London  
London College of Fashion (LCF)  
Studiengang Master of Fashion Design  
and Technology | 2007–2008

Betreuer: Darren Cabon

Dai Rees

Sue Jenkyn Jones

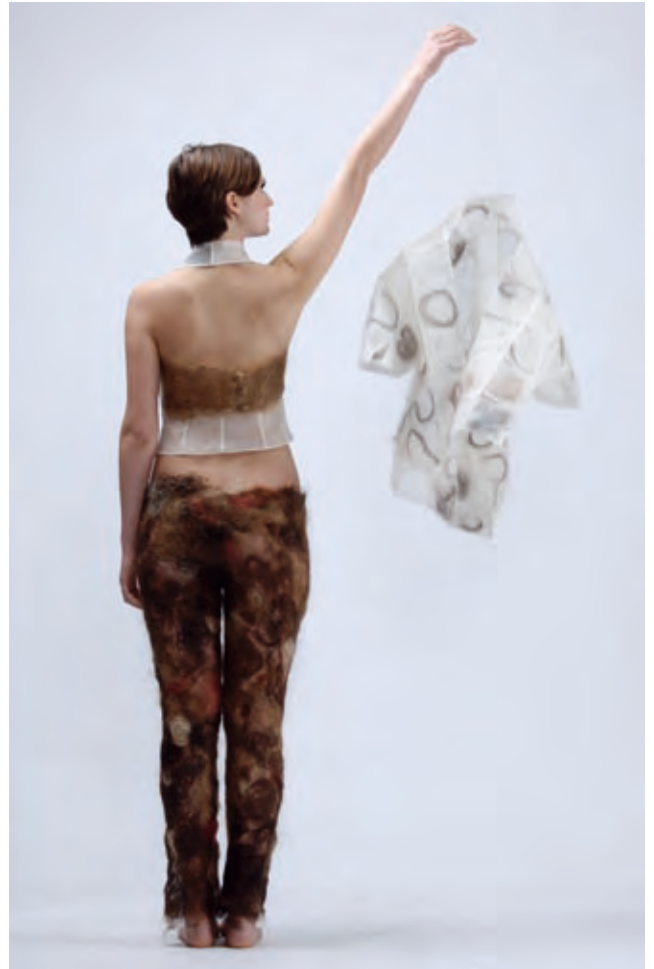
Sandy Black

*„Nichts fürchtet der Mensch mehr als die Berührung durch Unbekanntes. (...) Überall weicht der Mensch der Berührung durch Fremdes aus.“* Elias Canetti

Das Gefühl von Schönheit und lustvollem Ekel als Motivation für eine Kollektion. Die Idee entstand in der Londoner U-Bahn: *„Vor mir stand eine Frau und auf ihrer weißen Jacke lag ein einzelnes, loses, schwarzes Haar. Bevor ich es realisieren konnte, hatte ich fast das Haar von ihrer Schulter heruntergepickt, im letzten Moment konnte ich mich noch zusammenreißen. Die Angst, in die persönliche Zone zu fassen, die den Menschen wie eine Blase umgibt, war zu groß.“*

Auf der einen Seite ist der Zuschauer angezogen durch die Schönheit der Haare, gleichzeitig fühlt er, dass etwas nicht stimmt. Im Betrachter entsteht ein Mischgefühl aus Lust, das Kleidungsstück anzufassen und gleichzeitig die Angst vor dem Berühren und das damit verbundene Eindringen in die persönliche Zone des Trägers. Die Kollektion spielt mit diesen zwiespältigen Gefühlen und fordert Betrachter und Träger heraus.





58 Die Auszeichnung der Modekollektion *Inside Out* mit dem Bayerischen Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2008 gilt der innovativen Idee, ein gewöhnliches Material höchst ungewohnt zu verarbeiten, es einer neuartigen kreativen Gestaltung zuzuführen und damit etwas Außergewöhnliches zu erreichen. Es geht um die Verwendung von Haaren.

Das kreative Potential der Arbeit beeindruckt, werden doch Haare verwendet als Ornament unter transparenten Stoffen, als Füllung eines Steppmantels, als Fetischobjekt, als Flügel und Gloriole, als Fransen und Umhang sowie als Krawatte bis hin zu so etwas Konventionellem wie als langer Rock und als Hose. Haare werden als Metapher für männliche Stärke und für weibliche Erotik thematisiert ebenso wie als ein wiederkehrendes Element in der Kunst des Surrealismus.

Der vielfältigen ästhetischen Gestaltung entsprechen ebenso vielfältige Verarbeitungstechniken von Natur- und Kunsthaaren; sie sind geknüpft, geklebt, genäht, gewachst und verfilzt sowie als digitaler Print eingesetzt.

Die 13 fertigen Modelle decken die Bandbreite von Mode als Angewandte Kunst bis zu konfektionstauglicher Mode ab, wie dies nicht zuletzt eine detaillierte Preiskalkulation der einzelnen Modeteile beweist.

Diese, sowohl in kreativer und materieller Hinsicht als auch nach ökologischen Kriterien, außergewöhnliche Arbeit verdient den Bayerischen Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2008. Gratulation!

Prof. Dr. Ingrid Loschek  
Hochschule für Gestaltung, Technik  
und Wirtschaft, Pforzheim







---

**Anke Ott**

---

**Chamäleon**

Eine Business-Travel-Kollektion für die  
Firma W. L. Gore & Ass. GmbH

---

Diplomarbeit

Westfälische Hochschule Zwickau  
Fachbereich Angewandte Kunst Schneeberg  
Studiengang Modedesign | 2008  
Betreuer: Prof. Edith Friebel-Legler  
Lutz Biewer (Fa. Gore)



Tiere haben im Laufe der Evolution erstaunliche Mechanismen entwickelt, sich an verschiedene Lebensräume und Situationen anzupassen. Das Chamäleon, eines der flexibelsten und wandlungsfähigsten Tiere, wurde zum Gegenstand und zur Inspirationsquelle dieser Diplomarbeit. Tarnen und Auffallen, Dresscode und Individualität, Klassik und Innovation stehen im Kontrast zueinander und vereinen sich in einer Kollektion.

Das Konzept wurzelt in der Verhaltensanalyse von Mensch und Tier, nutzt diese Erfahrungen und interpretiert sie neu. Das vom Diplompartner gestellte Thema, eine Business-Travel-Kollektion zu entwerfen, setzte zudem eine intensive Auseinander-

setzung mit den Phänomenen Dresscode und Etikette voraus. Klassische, stilvolle Merkmale fließen in die Formensprache ein und befinden sich in einem spannungsvollen Kontrast zu dynamischen, asymmetrischen und organischen Linien des Chamäleons. Die Kleidung und Accessoires sollen dabei nicht nur funktionale Bekleidung sein, sondern gleichzeitig zu einem Teil seines Trägers und seines Lebens werden.





---

**Miriam Lehle**

---

Golden Decay

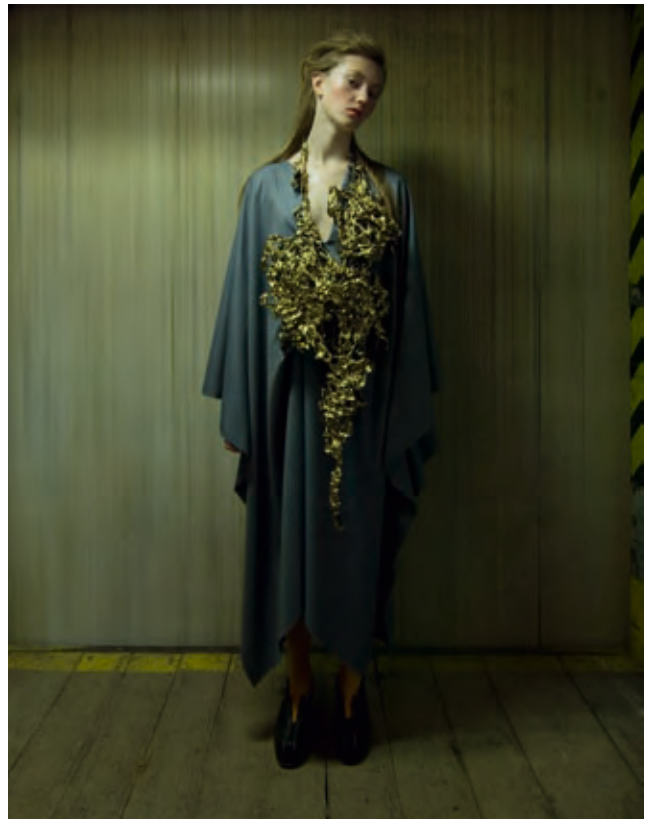
---

Eigenentwicklung | 2008

Die Suche nach dem Schönen im Vergänglichen: Der Fokus der Kollektion liegt auf dem experimentellen Umgang mit dem Textil. Das Material wird dabei einem drastischen, beinahe zerstörerischen Umformungsprozess unterworfen: durch Hitzeeinwirkung wird es geschmolzen. Dadurch verformt sich ein industrielles Erzeugnis – der Stoff – in ein organisch wucherndes Objekt, welches sich

am Körper seinen Weg zu bahnen scheint. Gleichzeitig erfährt der preiswerte Stoff eine ästhetische Aufwertung. Er wird zum edlen Kleidungsstück bzw. ornamentalen Körperschmuck. Der Zufall greift bei der experimentellen Herangehensweise ein und beeinflusst den Schaffensprozess. Hierbei steht nicht die Körperhaftigkeit im Mittelpunkt des künstlerischen Interesses; die Silhouette fügt sich den Charaktereigenschaften des Materials.

In Schnitt und Farbwahl zurückhaltende Basics dienen nicht als Kontrapunkt, sondern lenken die Aufmerksamkeit auf Fragen der Balance und der harmonisierenden Abrundung der Kollektion.



---

## Johannes Martin

---

The things you own end up owning you!

---

Diplomarbeit

AMD Akademie für Mode & Design | 2008

Betreuer:

YKK Deutschland

Hellenic Fabrics S.A., Griechenland

Legler, Italien

Gütermann, Deutschland



63

Im Gegensatz zur allgemeinen, meist rein wirtschaftlich geführten Diskussion über Globalisierung beleuchtet die Kollektion *The things you own end up owning you!* das Thema in einem soziologischen Kontext.

Sie dient ihren Trägern einerseits als Schutz im heutigen urbanen Leben und gibt ihnen andererseits durch den Kontrast zwischen Bunt- und Nichtfarben eine global verständliche, nonverbale Kommunikationsmöglichkeit an die Hand. Der Träger entscheidet durch das Offenlegen oder Verdecken der Buntfarben, ob, wann und wie er mit anderen in Kontakt treten möchte.

Die Kollektion besteht aus dunklen Jacken, Hosen und Mänteln sowie bunten Shirts und Pullovern. Sie ist rein modular gehalten: Jedes Kollektionsteil ist mit jedem anderen kombinierbar. Im heutigen „Heute-hier-Morgen-da“-Zeitalter bedeutet das eine Minimierung von Gepäck.



---

**Anja Pawlik**

---

J'ai mal à la tête

---

Diplomarbeit

AMD Akademie für Mode & Design

Studiengang Modedesign | 2008

Betreuer: Dr. h. c. Ali Ansari

Chori-Chori Ind., Osaka (Japan)

Conzelmann Etiketten

Definierte und puristische Linien bestimmen das Bild von *J'ai mal à la tête*. Spannung entsteht durch unauffällige, aber extravagante Details, wie Raffungen oder Kellerfalten, die meist hinten platziert werden oder erst auf den zweiten Blick erkennbar sind. Die Konfrontation zweier Welten wird ebenso durch das Spiel mit Volumen und schmalen Silhouetten dargestellt, wie durch die Kombination klarer, strenger Linien und kindlich anmutender Elemente. 7/8 Hosen und zu kurze Ärmel scheinen wie ein Relikt aus Kindertagen und symbolisieren eine Art traumgleiche Erinnerung an eine Zeit intensiven Fühlens und kompromisslosen Hoffens und Sehns.





Industriedesign  
Kommunikationsdesign  
Interior Design  
Modedesign  
**Textildesign**  
Gestaltendes Handwerk

---

66 Staatspreis

---

70 Anerkennung

---

72 Teilnehmer/innen

---

**Christian Frank Müller**

---

**One piece apparel/cut your style**

Kleidung in einem Teil gewebt

---

Hochschule für Angewandte Wissenschaften  
Hof, Abteilung Münchberg, Fakultät Textil +  
Design, Studiengang Textildesign | 2007

Betreuer: Prof. Anita Oswald

Prof. Dr. Frank Ficker

Stoeckel + Grimminger KG

Textile Finishing Sparneck GmbH

Farbchemie Braun KG

Textilgruppe Hof Garne GmbH

*One piece apparel* – Bekleidung nicht als Sammelsurium einzelner Schnittteile, sondern als Kompaktprodukt. Besteht bis dato ein Kleidungsstück aus mehreren Stoffteilen, die zusammengenäht werden, wird hier das Kleidungsstück direkt am Webstuhl durch ein- und zweiflächige Bindungen gewebt.

Das Kleidungsstück ist nach dem Weben und Veredeln fertig und muss nur noch ausgeschnitten werden. Es entfällt der aufwendige Arbeitsschritt des Nähens, da die gewebte Verbindung der Stofflagen die Naht ersetzt. Trotzdem ist das Kleidungsstück belastbarer als eines mit einer Naht. Somit lässt sich auch eng anliegende, gewebte Kleidung fertigen, da der Zug beim Anziehen auf eine größere Verbundstelle verteilt wird. Auch Muster können ohne verschobene Rapportanschlüsse im Kleidungsstück eingewebt werden.

Wenn Stoffstücke statt fertiger Bekleidung verkauft werden, ist der Zuschnitt selbst durchführbar und wird durch einen aufgedruckten oder eingewebten Schnittplan erleichtert.





68 *One piece apparel/cut your style* ist ein raffiniertes Bekleidungskonzept, basierend einerseits auf der Fully-fashioned Technologie von Maschenwaren, andererseits auf der genialen A-POC Idee des Modedesigners Issey Miyake, aus einem Strickschlauch individuelle Kleidungsstücke heraus zu trennen, bzw. zu schneiden. Was diese Arbeit nun auszeichnet und auszeichnungswürdig macht, ist die Transformation in die Jacquardgewebetechologie mit völlig neuen Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten.

Spezielle Materialauswahl in Kombination mit adäquaten komplexen Bindungstechniken

kreieren neue Oberflächen und schaffen Volumen und Weite im Kontrast zu körpernahen Partien. Sie erzeugen flexible, elastische bis hin zu transluzenten Zonen im Wechselspiel mit starren, blickdichten Bereichen und sie ermöglichen nicht zuletzt neuartige und innovative Schnittformen sowie Bekleidungsteile. In einem Satz zusammengefasst: Die ursprüngliche Idee wird multipliziert durch Variation und Vielfalt und schafft somit ungeahntes Potential für eine höchst individuelle Nutzung.

Prof. Anita Oswald  
Hochschule Hof-Münchberg







---

**Sylvia Döhler**

---

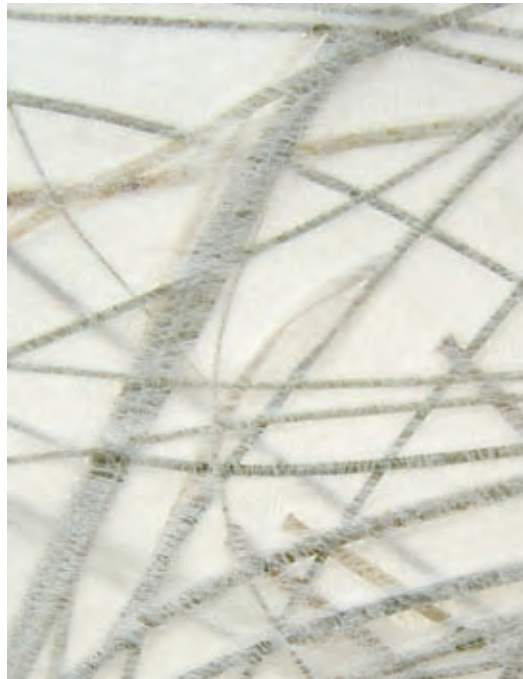
**Nonwovens**

Textilien mit eingearbeiteten  
Naturmaterialien

---

Hochschule für Angewandte Wissenschaften  
Hof, Abteilung Münchberg, Fakultät Textil +  
Design, Studiengang Textildesign  
2006–2008

Betreuer: Prof. Michael Barta  
mit freundlicher Unterstützung des  
sächsischen Textilforschungsinstitutes e.V.  
Chemnitz

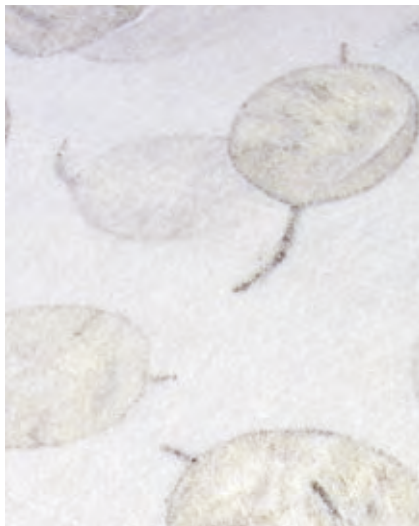
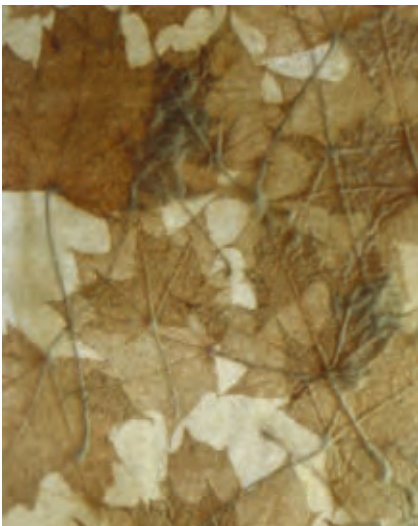


Unter dem Label *Nonwovens* werden Textilien entwickelt, in die verschiedene Naturmaterialien eingearbeitet sind. Diese erzeugen im Verlauf des Herstellungsprozesses die Strukturen und Muster, teilweise sogar die Farbe der Stoffe. Die *Nonwovens* finden ihre Anwendung in der Raum- und Flächen-gestaltung der Innenarchitektur.

Die Natur dient immer wieder als Inspirationsquelle in Gestaltungsprozessen und so steht sie auch bei der Entwicklung von Textilien regelmäßig Pate. Unzählige Male wurden ihre Farben, Formen und Strukturen auf einem Stoff nachempfunden und abgebildet. Die Herausforderung besteht hier darin, Textil und Natur so zu verbinden, dass die Natur

durch ihre eigene Gestaltungskraft das textile Material gestaltet. Indem die Naturmaterialien in den Stoffen dauerhaft festgehalten sind, bleiben die Urformen und Farben der Natur sichtbar und erscheinen in einem modernen Kontext.

Die Idee für diese Textilien entstand während des Studiums und wurde im Rahmen der freiberuflichen Tätigkeit bis zur Marktreife weiterentwickelt.



72

---

**Valentina Napolitano**

---

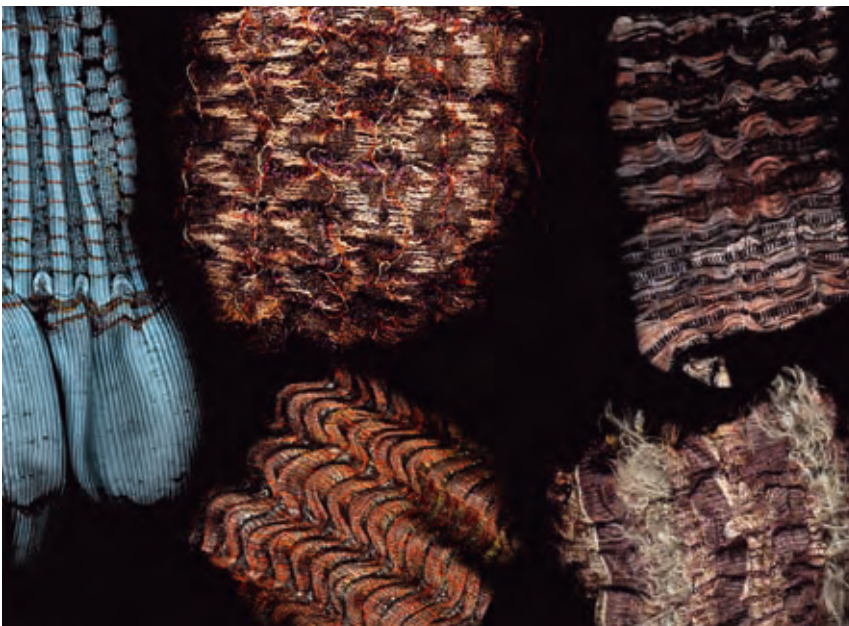
Vom analogen Unikat zur digitalen Serie  
Modulares System für die individuelle  
Gestaltung von Flächen

---

Diplomarbeit  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften  
Hof, Abteilung Münchberg, Fakultät Textil +  
Design, Studiengang Textildesign | 2008  
Betreuer: Prof. Michael Barta



Mit Hilfe eines digitalen Baukastensystems können analoge Unikate zu neuen Flächen-  
designs angeordnet werden. Die textile  
Produktästhetik wird beim Digitalisieren vom  
Dreidimensionalen ins Zweidimensionale ver-  
wandelt und mit Hilfe digitaler Drucktechnik  
vervielfältigt. Eine Rezeptur für eine indivi-  
duelle Gestaltung im Bereich des Interieurs  
und der Mode.





---

## Alexandra Pippig

---

### Slicker than average – HipHop meets Classic Style

Textile Flächen für die Angebotskollektion  
an die Firma Puma AG

---

#### Diplomarbeit

Westfälische Hochschule Zwickau  
Fachbereich Angewandte Kunst Schneeberg  
Studiengang Textildesign | 2007

Betreuer: Prof. Gudrun Hanisch

Prof. Astrid Zwanzig

Textilforschungsinstitut Greiz e.V.

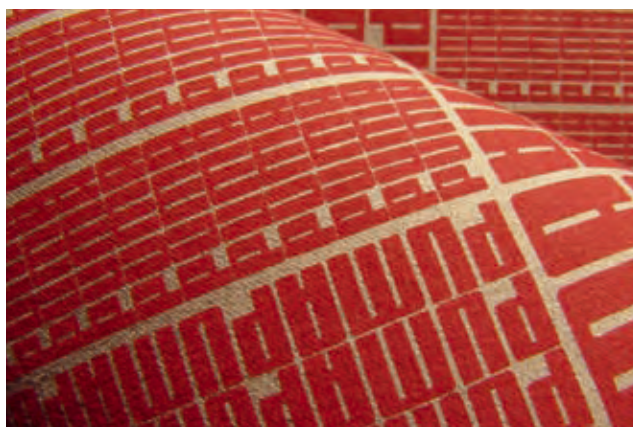
Fa. Ertex Jacquard

Fa. Schneider Textilveredelung

Fa. Otto Dotzauer, Stickerei

Schaustickerei Plauen e.V.

Fa. Madeira, Fa. Gunold, Fa. Puma AG



Unter Berücksichtigung aktueller Trends, Zielgruppenanalyse, Inspirationen durch klassische Epochen wie Barock und Biedermeier, ist eine Arbeit entstanden, die mit Handsieb- und Transferdruck, Stickerei und Weben realisiert wurde. Dabei war die Herausforderung die Entwicklung einer eigenen Formensprache, die die Breite von HipHop aufgreift und in klassische Formzusammenhänge bettet.

Die Stoffkollektion besteht aus drei Gruppen, die in unterschiedlichen Gewichtungen die Fusion von Klassischem und HipHop zeigen. Sie zeigt die Grenzen von „schon klassisch“, „noch klassisch“, „schon HipHop“ und „noch HipHop“ auf – und lässt etwas Neues entstehen.

---

**Juliane Zeißler**

---

Loden erzählt... skripturale  
Flächengestaltung

Schriftelemente als Gestaltungsansätze für  
eine textile Flächengestaltung – Lodenstoffe  
für Wohn- und Lebensräume

---

Diplomarbeit

Hochschule für Angewandte Wissenschaften  
Hof, Abteilung Münchberg, Fakultät Textil +  
Design, Studiengang Textildesign | 2006

Betreuer: Prof. Dietmar Spörl

Prof. Anita Oswald

Steiner GmbH & Co. KG

Elemente aus Kalligraphie und Typographie fungieren als grafische Zeichen und Kompositionenformen. Mit dem spielerischen Umgang von Sprache und freier Syntax soll das Loslösen von Inhalt und Form geschehen. Subtile, skripturale Motive betten sich von der Designidee über die Funktion der Stoffe bis zur grafischen Darstellung in der schriftlichen Arbeit ein.

Es entstehen industrielle und experimentelle Gewebe. Im Experimentellen entstehen skripturale Bindungen am Handwebstuhl. Sie reihen sich unwillkürlich aneinander und lassen haptische Flächen, jenseits vom textilen Rapport, entstehen.

Im Industriellen geschieht die Auseinandersetzung mit dem Material „Loden“. Grafische Bilder entstehen. Diese muten zum „Frei Denken“ von Inhalt und Form an. Das reine Wahrnehmen einer Form, einer Fläche und deren Ästhetik stehen so Pate für neue Gestaltungsformen auf traditionellen textilen Strukturen.





Industriedesign  
Kommunikationsdesign  
Interior Design  
Modedesign  
Textildesign  
**Gestaltendes Handwerk**

---

76 Staatspreis

---

80 Anerkennung

---

82 Teilnehmer/innen

76

---

**Emmanuel Heringer**

---

**H/ausgeflochten**

Bausatz zum Flechten eines Holziglus

---

Abschlussarbeit

Akademie für Gestaltung im  
Handwerk München | 2007



Eine der ursprünglichsten Arten sich einen Raum, eine schützende Hülle, zu schaffen, ist das Flechten. Dies liegt an der Einfachheit der Verbindung, die durch wechselseitigen Druck und die Verformung biegsamer Materialien einen stabilen Verbund entstehen lässt. *H/ausgeflochten*, ein Bausatz für kreative und interessierte Selbstbauer, soll ein Stück zu diesen Ursprüngen zurückführen.

Auf spielerische Weise entsteht so eine geflochtene Halbkugel, die als temporärer Rückzugsraum im Garten oder großen Räumen zum Verweilen einlädt. Zuerst werden der

Anleitung nach die vorgefertigten Streifen mit Aufdopplungen und O-Ringen zu einem formgebenden Grundgerüst verbunden, welches dann Streifen für Streifen ausgeflochten wird. Ohne Vorgaben und doch immer darauf achtend, dass die Struktur eine gleichmäßige Unordnung ergibt, ist gerade das Flechten eine interessante Aufgabe für jung und alt.

Sowohl die UV-stabilisierten O-Ringe als auch das wasserfest verleimte und enorm biegsame 4 mm starke Birkenperrholz überzeugen und sind zeitgemäße Materialien für diesen Zweck.



78 Emmanuel Heringer ist Zimmerer und Flechtwerkgestalter. Mit den Erfahrungen aus beiden Handwerksberufen entwickelte er einen Iglubausatz aus Birkenperrholzstreifen. Das Flechten ist eine der ältesten Techniken, sich einen Raum zu schaffen. Der wechselseitige Druck und die Verformbarkeit der biegsamen Materialien ergeben dabei einen stabilen Verbund.

*H/ausgeflochten* nennt Emmanuel Heringer seinen Bausatz aus Birkenperrholzstreifen. Auf spielerische Weise entsteht eine geflochtene Halbkugel, die von Kindern und Jugendlichen alleine oder in der Gruppe mit Erwachsenen gebaut wird. Sie kann als Rückzugsraum im Garten oder in großen Räumen dienen. Nach einer Anleitung werden zuerst die vorgefertigten Streifen durch eine

einfache aufgedoppelte Holzverbindung, die mit Gummiringen fixiert ist, zu einem Grundgerüst verbunden. Dieses Gerüst gibt bereits die halbkugelige Form vor. Dann wird die Oberfläche Streifen um Streifen ausgeflochten. Die Aufgabe, eine gleichmäßige Unordnung zu schaffen ist eine Herausforderung für jung und alt.

Der Bausatz ist nicht nur eine innovative und intelligente neue Lösung, kleine Räume zu schaffen; in ihm steckt auch ein didaktischer Wert, einfache konstruktive Verbindungen verständlich und erlebbar zu machen. Der Bausatz ist für die Serienfertigung vorgesehen.

Wolfgang Lösche  
Bayerischer Handwerkstag, München









---

**Tom Jumpertz**

---

Linea  
Sitzmöbel

---

freie Entwicklung | 2007

*Linea* entstand als nachhaltiges, handwerkliches Produkt, das ohne aufwendigen Herstellungszyklus und ohne umweltbelastende Verfahren gefertigt wird. Das Sitzmöbel hat gute Reparatureigenschaften und einen hohen Recyclingwert.

Dem Konstruktionsplan liegt ein Raster zugrunde, der dem Materialquerschnitt von Holz und Metall (12 mm) entspricht. Das Untergerüst aus Vierkantstahl wird zugeschnitten und verschweißt, die Oberfläche verzündert oder pulverbeschichtet. Die Sitzfläche aus geräucherter Eiche wird mit reinem Leinöl und Propolis behandelt.





---

**Pascal Bosetti**

---

**Nautilus**  
Strandkorb

---

Zwischenprüfung/Abschluss  
Akademie für Handwerksdesign  
Gut Rosenberg | 2007  
Betreuer: Dr. phil. Hans Präffcke

Der Strandkorb besteht aus einzelnen Streifen, die sich beliebig auffächern und verstellen lassen. Sie bilden Überschneidungen und Freiräume, die jedem, der sich in seine Obhut begibt, ein erstaunliches Spiel aus Licht und Schatten bieten. Ein Vorteil der Konstruktion besteht darin, dass sie den Wind nicht fängt, sondern mit ihm spielt und sich mit ihm bewegt. So ist der Strandkorb nicht zusätzlich zur Sicherung mit dem Untergrund zu verbinden. Aufgehalten wird der Strandkorb durch einen Gummizug. Er wird so durch die Streifen gefädelt, dass er im ausgeklappten Zustand eine kürzere Strecke benötigt. Die Konstruktion ist so selbsttragend, sich selbst aufstellend.



---

**Bernhard Ellmann**

---

Zack!

Tee-Uhr

---

freie Entwicklung | 2007

Die Tee-Uhr *Zack!* ist quaderförmig mit schrägen Seitenflächen. Zum Messen der Zeit wird sie hochkant auf eine dieser Seitenflächen gestellt. Sie steht dann leicht schräg und befindet sich in einem instabilen Gleichgewicht.

Im Inneren der Uhr sind zahlreiche bewegliche Gewichte verborgen. Wenn die Uhr aufgestellt wird, setzen sie sich langsam in Bewegung. Durch die Verschiebung der Gewichte verlagert sich der Schwerpunkt der

Uhr allmählich. Sobald der kritische Punkt überschritten wird, kippt die Uhr schlagartig um. *Zack!* bietet zwei verschiedene Zeiten an, die gemessen werden können. Je nachdem, ob sie auf die lange oder auf die kurze Schmalseite gestellt wird, fällt sie nach drei oder nach fünf Minuten um.

Die etwas verzerrt wirkende Form des Objektes mutet technisch-schlicht an, entzieht sich aber gleichzeitig der spontanen Einordnung in einen bekannten Kontext. Seine Fremdartigkeit wird verstärkt durch die matt-schwarze Oberfläche. Die Verwendung von Weichkunststoff als nahtlose Außenhaut kommt dem angestrebten monolithischen Charakter optimal entgegen. Darüber hinaus wirkt aber vor allem die Funktion der Uhr ausgesprochen rätselhaft und gleichsam magisch: Ihr plötzliches Umkippen wird durch keinerlei äußere Veränderung angekündigt.

83



---

**Johannes Gump**

---

Hollow

---

freie Entwicklung | 2008

Eine einzelne Stahlplatte wird lasergeschnitten und in zwei Richtungen verformt, anschließend an den Nahtstellen verschweißt und pulverbeschichtet. Eine zuvor aufgebraachte Zinkschicht schützt das Möbel vor Rost und macht es geeignet für die Verwendung im öffentlichen Raum.

Es ergänzt die allgegenwärtige Parkbank um eine neue, freundliche und bequeme Typologie. Elegant in seiner Erscheinung ist es dennoch resistent gegen Vandalismus und Diebstahl.



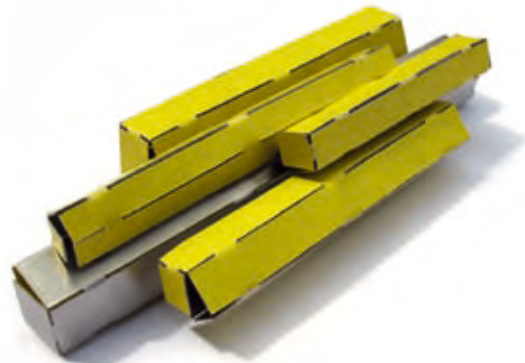


---

Die Geister, die ich rief...

---

Diplomarbeit  
Hochschule für Gestaltung Pforzheim  
Studiengang Schmuck und Gerät | 2008  
Betreuer: Prof. Andi Gut  
Prof. Erich Reiling



*Die Geister, die ich rief...* versinnbildlicht die Auseinandersetzung mit Emotionen, ausgelöst von Dingen, Personen und Geschehnissen, die verzaubern. Sowohl alltägliche, als auch ganz außergewöhnliche Situationen können diesen Zauber ausstrahlen. Allen gemeinsam ist eine besondere Energie, etwas Geheimnisvolles, das von ihnen ausgeht. Zugleich beinhaltet der Titel die Furcht, durch die Fülle an Gefühl überwältigt zu werden. Das Ziel für dieses Schmuckkonzept war es, das Geheimnis der Verzauberung zu entschlüsseln, es zu extrahieren, zu konzentrieren, um die Vielfalt und Komplexität der Emotionen universell zugänglich zu machen, um sie weitergeben zu können.

Trotz der zunächst komplexen Erscheinung der Stücke entdeckt man bei genauer Betrachtung, dass sie sehr einfach aufgebaut sind. Dadurch sind sie leicht reproduzierbar und in ihrer Größe und Farbigkeit veränderbar.



**Gunther Löbach**

**Shapeshifter**

Das Klappmesser neu erfunden

Studienarbeit und Weiterentwicklung  
Hochschule für angewandte Wissenschaft  
und Kunst Hildesheim, Studiengang Design,  
Fachrichtung Metallgestaltung | 2006–2008  
Betreuer: Prof. Werner Bünck

Ein Klappmesser, dessen Klinge länger ist als der Griff: die schwenkbaren Griffsegmente ordnen sich für die jeweilige Funktion (Handgriff oder Schutz) vorteilhaft an. Der Kniehebelverschluss arretiert das Messer durch die Lage der Drehpunkte und erfordert kein zusätzliches Bedienelement außer dem Griff selbst.

Bei der Fertigung kommt ein breites Spektrum von Werkstoffen und Techniken zum Einsatz. Von handgeschmiedetem Damaszenerstahl bis zu lasergeschnittenem Titan. Der Kunde hat für Griff und Klinge die Wahl zwischen verschiedenen hochwertigen Materialien.

Als Studienarbeit entstanden und über zwei Jahre weiterentwickelt, soll mit dem neuen *Shapeshifter III every day carry* nun endgültig der Schritt in die Serienproduktion gelingen. Basierend auf dem Feedback von Kunden wurde diese handliche Version entwickelt.

Ausgezeichnet als „Klappmesser des Jahres 2007“ im Rahmen der Messermacher-Messe Solingen. Geschützt durch deutsches Patent No. 102006047835.



---

**Bodo Neubert**

---

**Weidendom**

Entwicklung eines mobilen Raumes

---

Diplomarbeit

Hochschule Coburg, Fakultät Design

Studiengang Innenarchitektur | 2007

Betreuer: Prof. Auwi Stübbe

Der *Weidendom* ist ein multifunktional einsetzbarer Raum, der aus heimischer Weide gefertigt ist. Die ablesbar archaische, architektonische Struktur vermittelt eine besondere emotionale Erlebnisqualität. Leichtbau ist das Prinzip der Konstruktion. Zerlegt und klein verpackt lässt er sich mit einem Kombi transportieren. Die kurze Montagezeit (1 h 20 min) erhöht seine Verfügbarkeit, unabhängig vom Ort. Bei Nacht schaffen individuell einstellbare Lichtfarben und Helligkeiten verschiedene Stimmungen und lassen Form und Raum verschwinden.



**Andreas Schleiter**

Beinlein, ein Tisch schafft den Spagat  
Wendetischplatte mit variablen Steckbeinen

freie Arbeit

Fachakademie für Holzgestaltung Cham  
2008

Betreuer: Anton Preis



Aufbauend auf einer freitragenden Tischfläche in Wabenbauweise und je zwei dreh-sinngleichen Steckbeinen, wird mit minimalen konstruktiven Mitteln ein Tisch geschaffen, der durch die Selbstverständlichkeit seiner Denkansätze überzeugt.

Die Beine werden mit Magneten an den mit Stahl hinterlegten Tischkanten gehalten und verklemmen sich durch ihre Neigung an der Tischfläche. Mechanische Verbindungsmittel entfallen vollständig. Durch dieses Prinzip zeigt sich der Tisch innovativ in Form und Funktion. Er lässt sich einfach und völlig werkzeuglos aufstellen und kann vom Büro bis zum Speisezimmer unterschiedlichen Anforderungen gerecht werden.

Die Tischplatten haben ein Format von 93x200cm und sind als Wendeplatten ausgeführt. Für die Oberflächengestaltung steht eine Auswahl von Schichtstoffen zur Verfügung. Die auf ein Minimum reduzierte Konstruktion schont natürliche Ressourcen und schafft ein Produkt von großer Nachhaltigkeit.



Aus den insgesamt 105 Arbeiten, die der Hauptjury zur Bewertung vorlagen, wurden 41 Arbeiten von 45 Teilnehmerinnen und Teilnehmern für die Ausstellung ausgewählt.

**B** Steffen Bauer  
La Lunar  
steffen.bauer@desi-co.de

Pascal Bosetti  
Nautilus  
mail@pascalbosetti.com

**C** Diana Carbach  
Begehbare Musikstück  
diana-carbach@gmx.de

**D** Gregor Dauth  
Cube Urban Street Concept  
gregor@wir-gestalten.com

Sylvia Döhler  
Nonwovens  
info@non-wovens.de

**E** Bernhard Ellmann  
Zack!  
info@bernhard-ellmann.de

**F** Jens Franke  
Chemieraum  
mail@jensfranke.de

**G** Henrike Stefanie Gänß  
Dreiecksbeziehungen  
henriegaenss@web.de

Sebastian Gläser  
Humanmonitoring  
sg@designandsystems.de

Thomas Gläser  
Chemieraum  
ich@thomasglaeser.de



Johannes Gump  
Hollow  
wireframe@gmx.ch

**H** Christen Halter  
Home Chare  
chris@c-h-design.de

Florian Hardwig  
Von Luftlinien, Flammenbögen  
& Speedloops  
florian@hardwig.com

Georg Heitzmann  
Aulis  
georg.heitzmann@gmx.de

Emmanuel Heringer  
H/ausgeflochten  
kontakt@geflechtundraum.de

Mirjam Hiller  
Die Geister, die ich rief...  
info@mirjam-hiller.de

**J** Tom Jumpertz  
Linea  
t.jumpertz@gmx.de

**K** Rocco Kruse  
White Cube 2040  
rocco.kruse@gmx.de

Niko Kugler  
Aulis  
nikokugler@gmx.de

**L** Stephan Landschütz  
Sporthocker  
Moin@sporthocker.com

Miriam Lehle  
Golden Decay  
info@prose-studio.com

Claudia Leuchs  
Kindergartengestaltung  
claudia.leuchs@gmx.de

Gunther Löbach  
Shapeshifter  
mail@ScorpioDesign.de

**M** Johannes Martin  
The things you own end up  
owning you!  
contact@johannesmartin.com

Benjamin Mayer  
Sensisphere  
benjamin.mayer@labbinaer.de

Lars Mayer  
Sustainable Water  
holidayonrice@hotmail.com

Christian Frank Müller  
One piece apparel/cut your style  
cfmrex@web.de

**N** Valentina Napolitano  
Vom analogen Unikat zur  
digitalen Serie  
valentina.napolitano@lycos.de

Bodo Neubert  
Weidendom  
neubert@fh-coburg.de

Sybille Neumeyer  
X plus 1 Realität  
S.Neumeyer@gmx.de

Anja Nickel  
V-Bag  
anja-nickel@t-online.de

Hannes Nordiek  
Zyklus  
hannesnordiek@web.de

**O** Anke Ott  
Chamäleon  
anke.ott@gmx.de

**P** Anja Pawlik  
J'ai mal à la tête  
anjapawlik@hotmail.com

Alexandra Pippig  
Slicker than average – HipHop  
meets Classic Style  
alexandra.pippig@googlemail.com

Martin Poschauko  
Neamachina  
info@poschauko.de

Thomas Poschauko  
Neamachina  
info@poschauko.de

**R** Julia-Anna Reindell  
Inside Out  
jula\_reindell@gmx.de

**S** Andreas Schleiter  
Beinlein  
info@andreas-schleiter.com

Martin Spengler  
Sensisphere  
martin.spengler@googlemail.com

Susanne Stauch  
Isopt  
stauch@goldprodukt.de

**W** Frank Lars Wehner  
EuroShop Designer Village 2008  
franklarswehner@gmx.de

Lennart Wenzel  
Aeos  
mail@lenny.de

Christian Westarp  
SRD–Sea Rescue Device  
c.wes@wes-id.com

**Z** Juliane Zeißler  
Loden erzählt... skripturale  
Flächengestaltung  
jzeissler@mac.com

**Bayerischer Staatspreis für  
Nachwuchsdesigner 2008**

92 **1. Zweck**

Mit der Stiftung des Bayerischen Staatspreises für Nachwuchsdesigner wird zum Ausdruck gebracht, 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 2008 zum dreizehnten Mal verliehen. Es stehen insgesamt acht Preise für die Kategorien

- Industriedesign
- Kommunikationsdesign
- Interior Design
- Modedesign
- Textildesign und
- Gestaltendes Handwerk

zur Verfügung.

Die Preise sind mit je 7.500 EUR dotiert. Ferner können Anerkennungen ausgesprochen werden, die mit je 1.000 EUR dotiert sind.

**3. Jury**

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

- Susanne Abou el Wafa  
Rena Lange, München
- Dr. Ali Ansari  
AMD Akademie Mode & Design GmbH, München
- Prof. Jan Armgardt  
Fachhochschule Aachen

- Dr. Gertraud Bauer, Vorsitzende der Jury  
Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft, Infrastruktur, Verkehr und Technologie, München
- Gottfried Beer  
HAMM AG, Tirschenreuth
- Max Condula  
Präsident der Akademie an der Einsteinstraße U5, München
- Prof. Fritz Frenkler  
Technische Universität München
- Sabina Glas  
Textilagentur Glas, München
- Gert Hildebrand  
BMW Group, München
- Prof. Dr. Florian Hufnagl  
Die Neue Sammlung, München
- Wolfgang Lösche  
Bayerischer Handwerkstag, München
- Prof. Dr. Ingrid Loschek  
Hochschule für Gestaltung, Technik und Wirtschaft, Pforzheim
- Prof. Anita Oswald  
Fachhochschule Hof-Münchberg
- Prof. Erich Schöls  
Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt
- Prof. Rudolf Schricker  
Hochschule Coburg
- Franz P. Wenger  
WengerWittmann Design
- Prof. Dr. Peter Zec  
Initiator des red dot design award und Leiter des Design Zentrums Nordrhein Westfalen
- Siglinde Zisler  
Deutsche Meisterschule für Mode, 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:

- Innovation
- Funktion
- Produktästhetik
- Designkonzept
- industrielle, kulturelle, gesellschaftliche Bezüge
- technische Realisierbarkeit
- Recherchearbeit
- interdisziplinärer Ansatz
- wirtschaftliche Verwertbarkeit
- Visualisierung
- Präsentation
- Beachtung ethischer Grundwerte

Arbeiten aus dem Bereich **Industriedesign** werden zusätzlich nach folgenden Kriterien bewertet:

- Nachhaltigkeit
- Ergonomie
- handwerkliche Ausführung des vorgelegten Modells

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

- Medienspezifität
- Kommunikationsleistung

Arbeiten aus dem Bereich **Interior Design** werden zusätzlich nach folgenden Kriterien bewertet:

- Objekt- und Raumkonzeption
- handwerkliche Ausführung des vorgelegten Modells
- Designtheorie

Arbeiten aus dem Bereich **Modedesign** werden zusätzlich nach folgenden Kriterien bewertet:

- Farb- und Materialwahl
- Modernität/Aktualität (Trendresearch)
- Proportionen
- Passform
- Verarbeitung

Arbeiten aus dem Bereich **Textildesign** werden zusätzlich nach folgenden Kriterien bewertet:

- Bezug Materialwahl/Funktionalität
- Zielgruppenspezifität

Im Bereich des **gestaltenden Handwerks** werden Handwerksformen ausgezeichnet, 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 vorgesehenen Wanderausstellung gezeigt und im Katalog veröffentlicht werden.

#### 6. Kosten und Transport

Für die Teilnahme am Wettbewerb werden keine Gebühren erhoben. Die zur Vorauswahl eingereichten Unterlagen werden nicht zurückgeschickt. Die Kosten für den Antransport zur Jurysitzung trägt der Teilnehmer. 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 Wettbewerbs-

beiträge 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 des Einpackens 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 2006, 2007 und 2008 ihre Ausbildung abgeschlossen haben,
- b) deutsche\*) Absolventinnen und deutsche\*) Absolventen einer ausländischen Designausbildungsstätte, die im Studienjahr 2006, 2007 und 2008 ihre Ausbildung abgeschlossen haben,
- 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 Fotografien oder Ausdrucke (schwarz-weiß oder farbig, maximal 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 (1280x1024 Pixel, 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 640x 480 Pixel) beigefügt werden.

Zur **Anonymisierung** ist das Kategorie-Kürzel und das Geburtsdatum (**KKK–TTMMJJ**) des Teilnehmers auf der Rückseite der Fotografien und dem rechten, oberen Rand der Kurzbeschreibung der Arbeit sowie auf 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](http://www.staatspreis.de) herunter geladen werden. Ferner können die Bewerbungsunterlagen schriftlich beim Bayerischen Handwerkstag, Abt. Messen und Ausstellungen (Max-Joseph-Straße 4, 80333 München) 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, Interior Design, Modedesign, Textildesign und Gestaltendes Handwerk zur Hauptjury zu. Aus der Zulassung

\*) Deutsche im Sinne von Art. 116 des Grundgesetzes



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 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 (Prototyp, Modell, Ausdruck)
- Zeichnungen, Skizzen
- funktionsfähige windows-kompatible CD-ROMs oder DVDs (Powerpoint-Präsentationen, Windows-Director-Projektoren, Videoclips)

## 10. Termine

### 10.1. Vorauswahl

Die unter Ziffer 8 genannten Unterlagen sind mit dem Stichwort „Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2008“ bis spätestens **Montag, 14. Juli 2008** einzusenden an:

für die Kategorien **Industriedesign** und **Interior Design**:

- Coburger Designforum Oberfranken  
Am Hofbräuhaus 1 · 96450 Coburg

für die Kategorie **Kommunikationsdesign**:

- Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt  
Münzstraße 12 · 97070 Würzburg

für die Kategorien **Mode- / Textildesign**:

- AMD Akademie Mode & Design GmbH  
Infanteriestraße 11 a / Haus E  
80797 München

für die Kategorie **Gestaltendes Handwerk**:

- Bayerischer Handwerkstag e. V.,  
Abt. Messen und Ausstellungen  
Max-Joseph-Straße 4 · 80333 München

## 10.2. Hauptjury

Die unter Ziffer 9 genannten Unterlagen und Arbeiten sind erst nach gesonderter Aufforderung in der 36. Kalenderwoche 2008 (1.–5. September 2008) an die darin genannte Lieferadresse einzureichen.

## 10.3. Preisverleihung

Die Preisverleihung findet voraussichtlich in der 42. Kalenderwoche 2008 (13.–19. Oktober 2008) statt. Es ist geplant, mit Zustimmung der Teilnehmer Kontakte zu bayerischen Unternehmen zu vermitteln und diese zur Preisverleihung einzuladen. Anschließend werden die Arbeiten wahrscheinlich in der Pinakothek der Moderne in München ausgestellt. Die weiteren Standorte der Wanderausstellung stehen noch nicht fest.

## 11. Leistungen für Preisträger

- Preisgelder und Anerkennungsprämien
- gezielte Pressearbeit
- Dokumentation der Preisträger und ihrer ausgestellten Exponate in einem Katalog
- Veröffentlichung auf der Internetseite des Bayerischen Staatspreises für Nachwuchsdesigner
- Verlinkung mit der Website von BayernDesign
- Matchmaking ist vorgesehen

Herausgeber	Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft, Infrastruktur, Verkehr und Technologie
Postanschrift	80525 München
Hausadresse	Prinzregentenstraße 28, 80538 München
Telefon	089 2162-01 (Vermittlung)
Telefax	089 2162-2760
E-Mail	info@stmwivt.bayern.de
Internet	www.stmwivt.bayern.de www.staatspreis.de
Organisation	Coburger Designforum Oberfranken e.V.
Hausadresse	Am Hofbräuhaus 1, 96450 Coburg
Telefon	09561 317-434
Telefax	09561 317-442
E-Mail	kontakt@c-d-o.de
Internet	www.c-d-o.de
Grafik-Design	Aaron Rößner, Coburg
Fotos	Wettbewerbsteilnehmer; Dieter Ertel, Coburg
Druck	Schneider Printmedien, Weidhausen
Copyright	Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechts ist ohne Zustimmung des BStMWIVT unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen. Stand: 10/2008



Wollen Sie mehr über die Arbeit der Bayerischen Staatsregierung wissen?

BAYERN | DIREKT ist Ihr direkter Draht zur Bayerischen Staatsregierung. Unter Telefon 0180 1 201010 (3,9 Cent pro Minute aus dem dt. Festnetz; abweichende Preise aus Mobilfunknetzen) oder per E-Mail unter direkt@bayern.de erhalten Sie Informationsmaterial und Broschüren, Auskunft zu aktuellen Themen und Internetquellen sowie Hinweise zu Behörden, zuständigen Stellen und Ansprechpartnern der Bayerischen Staatsregierung.



# HINWEIS

Seit 1. März 2010 gelten neue Bestimmungen des Telekommunikationsgesetzes (BGBI. I 2009, S. 2409–2412), die u.a. neue Preisangabeverpflichtungen für Anbieter von (0)180er Rufnummern beinhalten.

Die Information über die Servicestelle der Bayerischen Staatsregierung wird daher wie folgt aktualisiert:



BAYERN | DIREKT ist Ihr direkter Draht zur Bayerischen Staatsregierung. Unter Telefon 0180 1 201010 (3,9 ct/min aus dem deutschen Festnetz; Mobilfunkpreis maximal 42 ct/min) oder per E-Mail unter [direkt@bayern.de](mailto:direkt@bayern.de) erhalten Sie Informationsmaterial und Broschüren, Auskunft zu aktuellen Themen und Internetquellen sowie Hinweise zu Behörden, zuständigen Stellen und Ansprechpartnern bei der Bayerischen Staatsregierung.