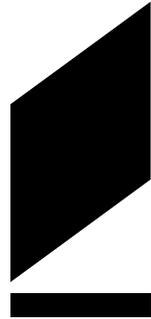




BAYERISCHER
STAATSPREIS FÜR
NACHWUCHSDESIGNER

BAYERISCHER STAATSPREIS FÜR NACHWUCHS- DESIGNER 2016



BAYERISCHER
STAATSPREIS FÜR
NACHWUCHSDSIGNER



INHALT CONTENTS

VORWORT PREFACE	4
DIE JURY 2016 THE JURY 2016	6

STAATSPREISE STATE PRIZES

8

Industriedesign Industrial Design	
GLAUCUS	10

Kommunikationsdesign Communication Design	
BY THE WAY	14

Modedesign Fashion Design	
HEY YOU! IT'S ME	18

Textildesign Textile Design	
UP AND DOWN	22

Designtheorie/Designforschung Design Theory/Design Research	
EXPERIENCE LANGUAGE	26

Gestaltendes Handwerk Applied Crafts	
MERHABA	30

ANERKENNUNGEN RECOGNITION AWARDS

34

Industriedesign Industrial Design	
MAMELLE	36
NINI AMICI	38

Kommunikationsdesign Communication Design	
MASS UND MUSSE	40

Interior Design Interior Design	
XTEND	42

Modedesign Fashion Design	
ABSEITS	44

Textildesign Textile Design	
KRYSTALLOS	46

Digital Design Digital Design	
KRANKHEITEN AUF WANDERSCHAFT	48
DIAMATE	50

Designtheorie/Designforschung Design Theory/Design Research	
PURE NORTH	52

Gestaltendes Handwerk Applied Crafts	
SETTING	54
THE BODY IS PRESENT	56

**TEILNEHMER
PARTICIPANTS**

58

**Industriedesign
Industrial Design**

SOMA	60
STERNGLAS ALPHA	61
MELLOW DRIVE	62

**Kommunikationsdesign
Communication Design**

RAUM FÜR ERINNERUNG	63
COSMOS OF LIGHT	64
WENN MORGEN SOMMER IST ...	65

**Interior Design
Interior Design**

SCALE	66
KOLLEKTION Q1 2016	67

**Modedesign
Fashion Design**

MODE.IMITATION	68
IMPLYING LINES	69
PAN	70

**Textildesign
Textile Design**

PLASTIC TEXTILES / TEXTILE PLASTICS	71
EXPERIMENTELLES STICKEN IN KOMBINATION MIT DRUCKTECHNIKEN	72

**Designtheorie/Designforschung
Design Theory/Design Research**

SUPERMARKT DER ZUKUNFT	73
-------------------------------	----

**Gestaltendes Handwerk
Applied Crafts**

URUSHI FOUNTAIN PEN PROJECT	74
ROLL.IT	75
TURND	76
MONDRIAN	77

ÜBERSICHT DER TEILNEHMER

SURVEY OF PARTICIPANTS	78
AUSSCHREIBUNG	80
CALL FOR ENTRIES	83
IMPRESSUM IMPRINT	86

VORWORT

PREFACE



ILSE AIGNER

Bayerische Staatsministerin für Wirtschaft
und Medien, Energie und Technologie

Bavarian State Minister of Economic
Affairs and Media, Energy and Technology

Der Bayerische Staatspreis für Nachwuchsdesigner wird heuer zum 17. Mal vom Bayerischen Wirtschaftsministerium verliehen. Er startete 1987 mit den Kategorien Industriedesign und Gestaltendes Handwerk. Inzwischen sind aus den ursprünglich zwei Kategorien acht geworden, und neben Kommunikation, Mode, Innenarchitektur und Textil sind 2016 noch zwei neue dazu gekommen: Digital Design und Designtheorie/-forschung.

Allein an dieser Entwicklung ist ablesbar, welche umfassende Bedeutung Design inzwischen für die Wirtschaft und die Gesellschaft hat: Die Digitalisierung erfasst nicht nur die Unternehmen. Als Internet der Dinge oder als industrielles Internet löst sie alte Geschäftsmodelle ab und bricht bestehende Strukturen auf. Hier ist gutes und benutzerfreundliches Design gefragt, um die technische Leistungsfähigkeit und Innovation eines Produktes sichtbar und fühlbar zu machen.

Der Bayerische Staatspreis für Nachwuchsdesigner unterstützt den beruflichen Start nicht nur finanziell, sondern sorgt über den zweisprachigen Katalog, die Homepage, die Presseberichterstattung sowie die Ausstellung im Foyer des BMW-Museums auch für Bekanntheit. Eine hochkarätige Jury, mit anerkannten Experten für jede Kategorie, identifiziert herausragende Leistungen junger Designer mit Potenzial. Im Rückblick entdeckt man Namen, die heute in der Designszene einen guten Ruf genießen, wie z.B. Stefan Diez oder Konstantin Grcic.

Am Wettbewerb 2016 haben insgesamt 157 Designer teilgenommen und mit ihrer Kreativität die Vielseitigkeit des Nachwuchses unter Beweis gestellt. Neben hoher Gestaltungsqualität und Innovativität, technischer Realisierbarkeit und wirtschaftlicher Verwertbarkeit werden zunehmend gesellschaftliche wie ökologische Fragestellungen sowie ethische Grundwerte im Design berücksichtigt.

Mein herzlicher Glückwunsch gilt den Preis- und Anerkennungsträgern zu diesem großartigen Ergebnis. Allen Teilnehmern danke ich für ihr Interesse an unserem Wettbewerb und wünsche weiterhin viel Kreativität und Erfolg.

Der Jury gilt mein besonderer Dank für ihre engagierte und professionelle Arbeit sowie den Organisatoren für die Betreuung des Wettbewerbs und die Vorbereitung der Preisverleihung und der Ausstellung.

A handwritten signature in black ink that reads "Ilse Aigner". The script is elegant and cursive, with a large, flowing 'A' and 'I'.

The Bavarian State Prize for Young Designers is this year awarded for the 17th time by the Bavarian Ministry of Economics. It started in 1987 with the categories industrial design and craftsmanship. In the meantime, the original two categories have become eight, and in addition to communication, fashion, interior design and textiles, two new categories have been added in 2016: digital design and design theory/-research.

This development alone makes it possible to see the meanwhile comprehensive significance of design for economy and society: Digitalization does not include merely companies. As Internet of Things or as Industrial Internet, it replaces old business models and breaks up existing structures. Here, good and user-friendly design is required to make the technical performance and innovation of a product visible and tangible.

The Bavarian State Prize for Young Designers is not only financially supportive for the start of a career, but also ensures publicity in the bilingual catalogue, the homepage, the press coverage and the exhibition in the foyer of the BMW Museum. A top-level jury, with acknowledged experts for each category, identifies outstanding achievements of young designers with potential. In retrospect, names are being discovered which today enjoy a good reputation in the design scene such as Stefan Diez or Konstantin Grcic.

A total of 157 designers took part in the 2016 contest and their creativity demonstrated the versatility of young talents. In addition to high design quality and innovation, technical feasibility and economic usability, increasing social and ecological issues as well as ethical values are taken into account.

My cordial congratulations to the winners of the State Prizes and the Recognition Awards for this great result. I would like to thank all the participants for their interest in our competition and wish them further on a lot of creativity and success.

My special thank to the jury for their dedicated and professional work as well as to the organizers for the support of the competition and the preparation of the award ceremony and the exhibition.

DIE JURY 2016

THE JURY 2016



JOHANNES ERLER

ErlerSkibbeTönsmann, Hamburg

PROF. MARKUS FRENZL

Hochschule für angewandte
Wissenschaften München

PROF. CLAUDIUS LAZZERONI

Folkwang Universität der Künste,
Essen

WOLFGANG LÖSCHE

Bayerischer Handwerkstag e.V.,
München

MARA MICHEL

VDMD, Verband Deutscher Mode-
und Textildesigner e.V., Würzburg

STEPHAN NIEHAUS

Hilti Corporation, Schaan

DR. ANGELIKA NOLLERT

Direktorin Die Neue Sammlung,
München

ANGELA OEDEKOVEN

Oedekoven Design, Düsseldorf

LARA WERNERT

rohi Stoffe, Geretsried

Insgesamt haben sich 157 Teilnehmer in acht Kategorien für die Staatspreise beworben. Über die Vorjury konnten sich davon 95 Teilnehmer zur Hauptjury qualifizieren.

Die Sitzung der Hauptjury zur Prämierung der Wettbewerbsarbeiten fand am 6. und 7. Oktober 2016 in Coburg statt. Unter der Leitung von Dr. Angelika Nollert vergab die neunköpfige Jury insgesamt sechs Staatspreise und elf Anerkennungen und wählte weitere 18 Arbeiten für die Ausstellung und den Katalog aus.

Overall 157 participants in eight categories applied for the State Prizes. Thereof 95 participants were able to pass the preliminary jury and qualified for the main jury.

The main jury met to make the awards to the entries in Coburg on October 6 and 7, 2016. Under the leadership of Dr. Angelika Nollert, the nine-strong jury awarded six State Prizes and eleven Recognition Awards, and selected further 18 pieces of work for the exhibition and catalogue.









STAATSPREISE

STATE PRIZES



GLAUCUS

NACHHALTIGE FISCHEREI – ENTWICKLUNG EINES INTELLIGENTEN NETZES

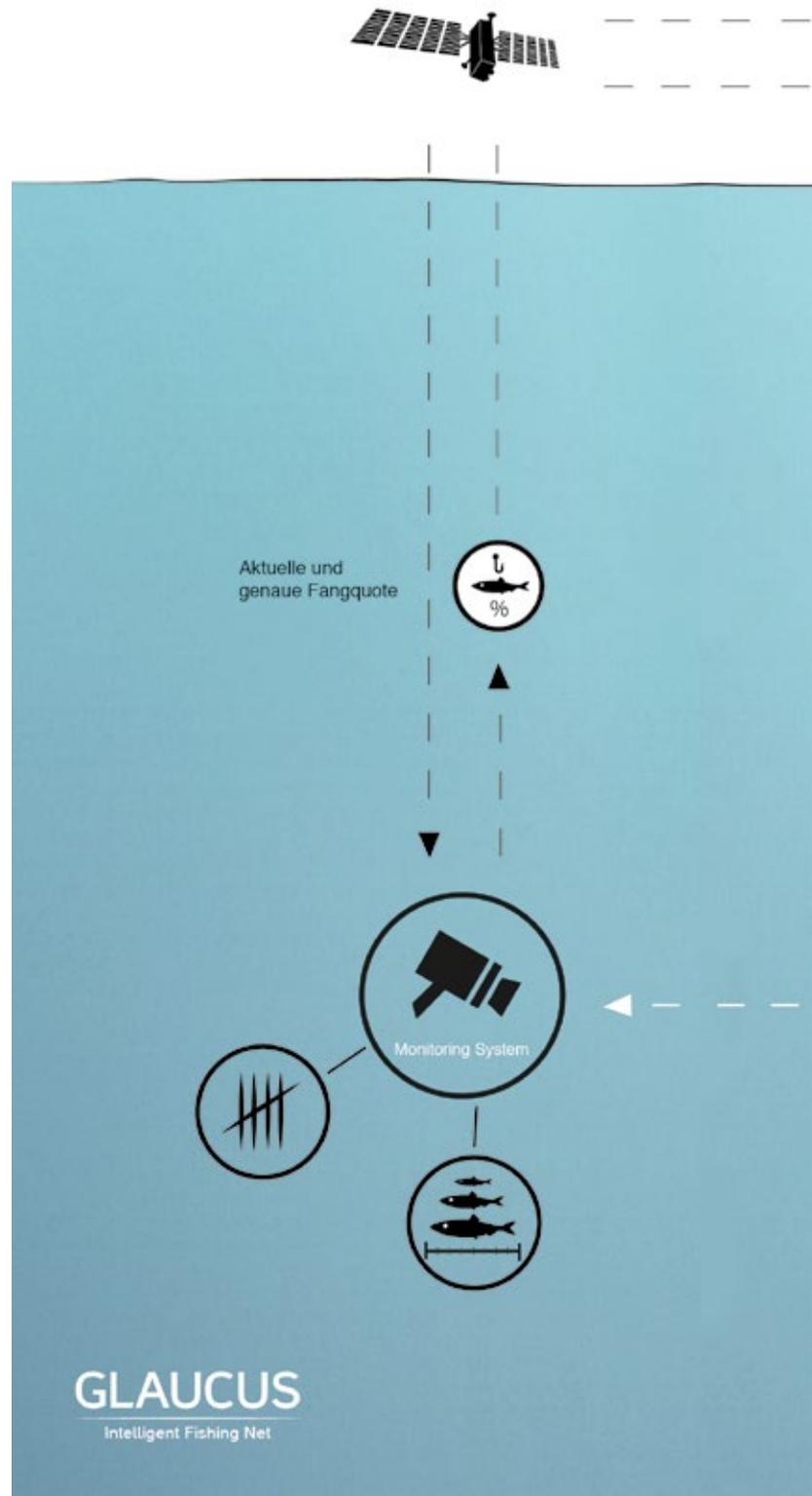
Das Konzept „Glaucus“ zeigt, wie mit autonomen Schleppnetzen eine nachhaltige und kontrollierte Bewirtschaftung der Fischbestände möglich ist und eine Überfischung vermieden werden kann. Vernetzt mit einem Monitoring-System im Meer werden durch gegenseitigen Datenaustausch die Bestände überwacht.

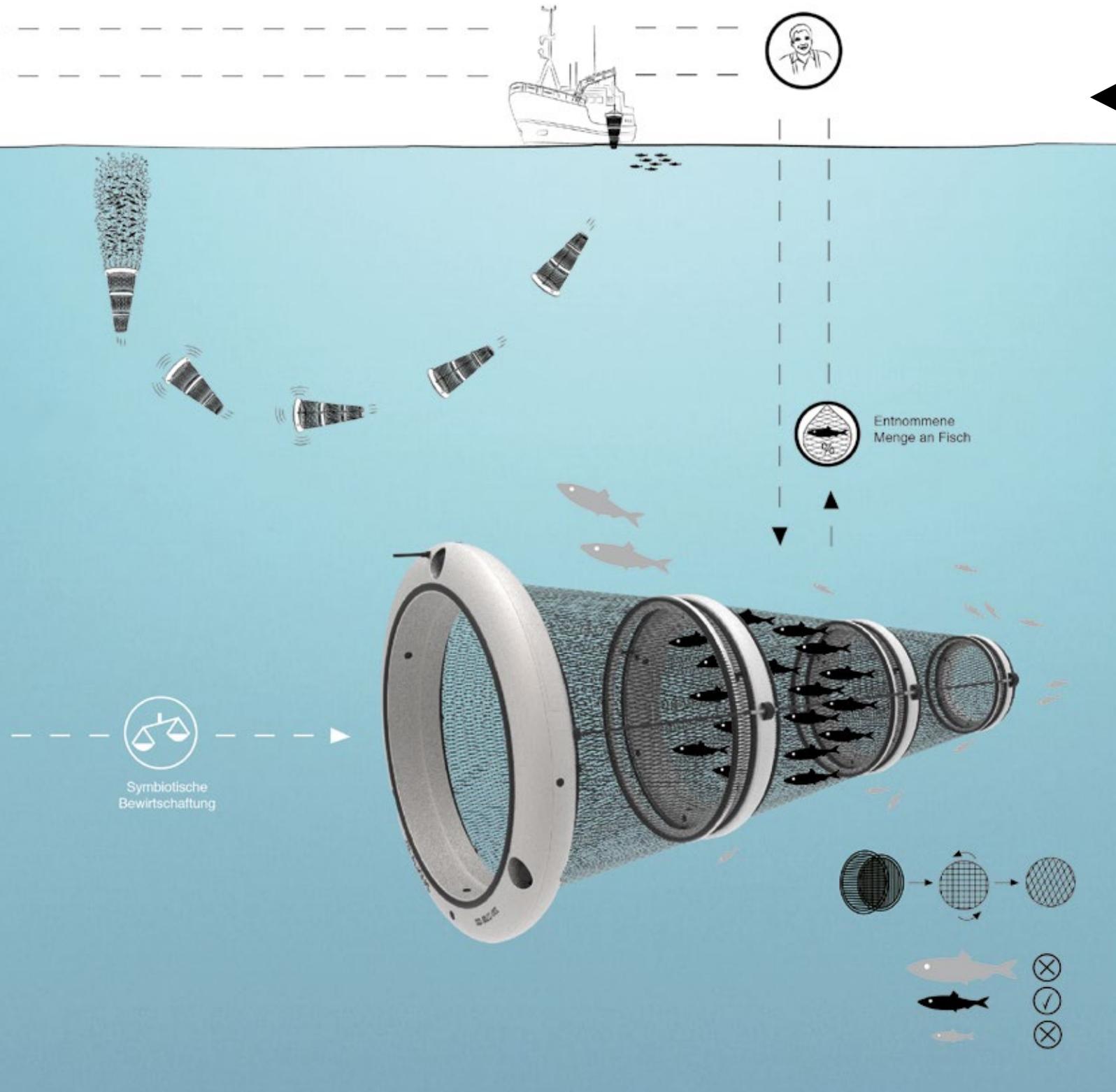
Das intelligente Netz ist mit modernster Sensortechnologie ausgestattet und fischt dadurch selektiv. Während des Fangprozesses wird entschieden, welche Fische gefangen werden dürfen. Die Besonderheit des Netzes liegt in der Aussortierung der verschiedenen Größenklassen durch variable Maschenweiten. Wenn der Beifanganteil zu groß ist oder die Fische nicht die dementsprechende Größe besitzen, wird der Fangprozess abgebrochen und die Fische werden befreit.

SUSTAINABLE FISHERY – DESIGN OF AN INTELLIGENT NET

The concept “Glaucus” shows how a sustainable and controlled cultivation of fish stock can be realized by autonomous trawls and overfishing can be avoided. Linked with a monitoring system in the ocean the stock can be observed by mutual data exchange.

The intelligent net is equipped with latest sensor technology and thus fishes selectively. During the fishing process it is determined what fishes may be caught. The special feature of the net is the assorting of the various size ranges by variable mesh sizes. If the level of by-catches is to high or the fishes don't have the corresponding size, the trapping procedure is stopped and the fishes are released.







WÜRDIGUNG DER PREISTRÄGERIN

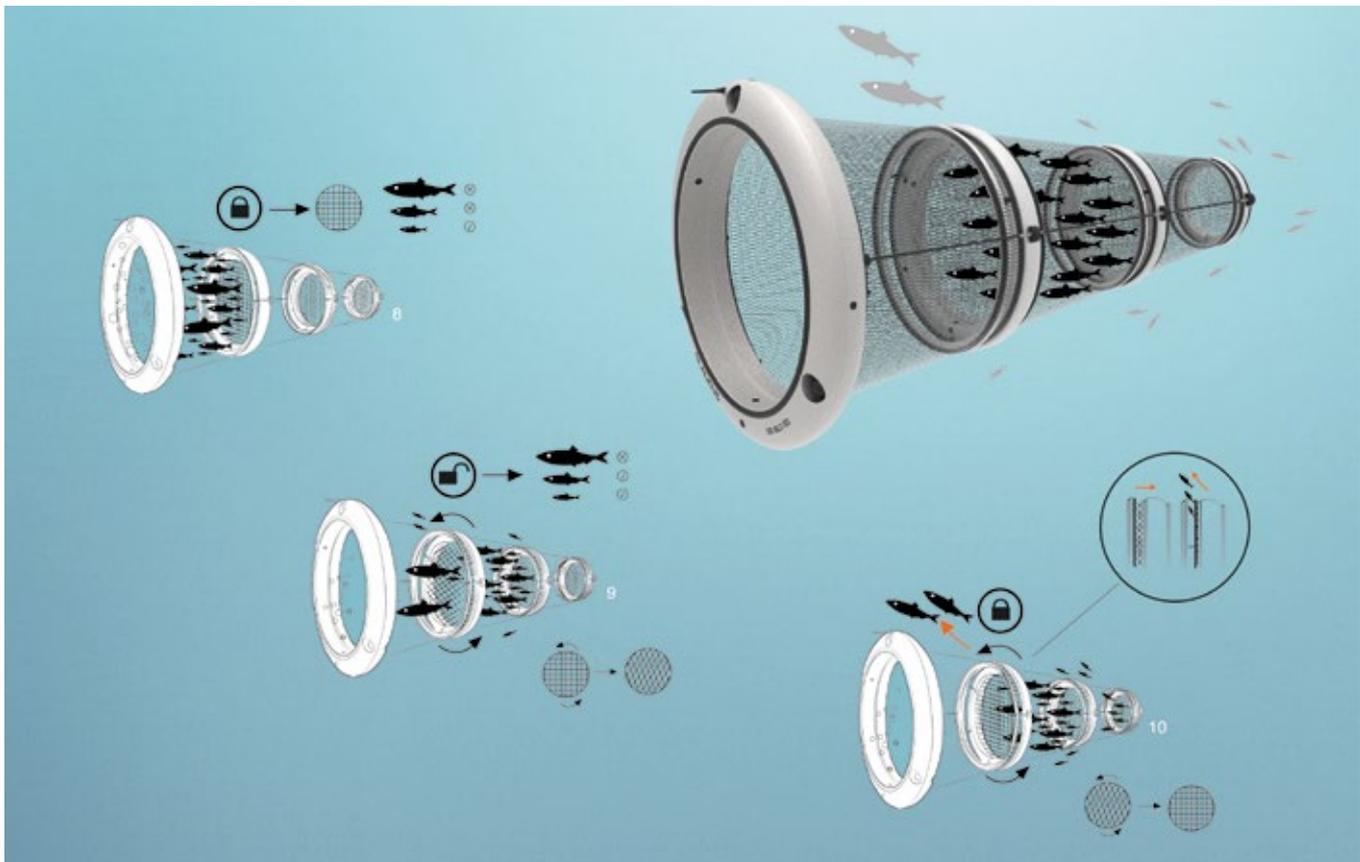
Fisch ist eine wichtige und beliebte Nahrungsgrundlage für den Menschen, dessen Konsum global immer weiter zunimmt. Allerdings warnen Experten seit längerem davor, dass wir uns am Rande der Belastbarkeit eines ökologischen Gesamtsystems bewegen: so gelten heute bereits 80% der Fischbestände in der EU als überfischt oder maximal ausgenutzt. Gemessen an unserem ökologischen Wissen und dem heutigen Stand der Technik stellt sich die Frage, wie wir uns diesem Problem stellen können.

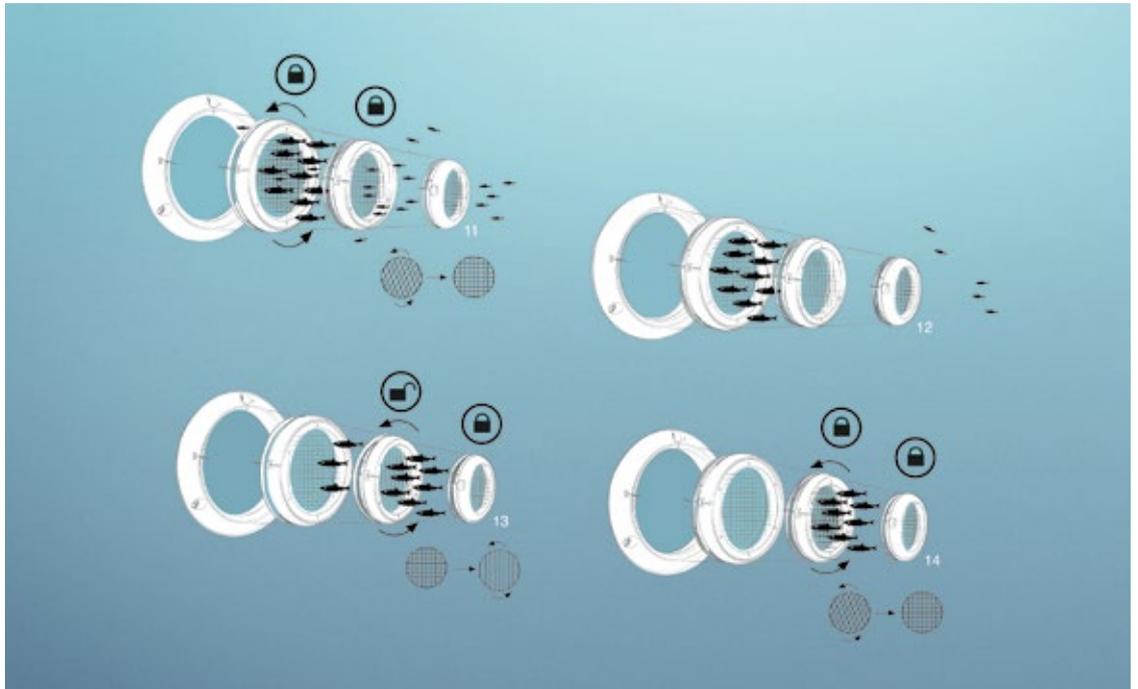
Einen sehr interessanten Ansatzpunkt stellt die Masterthese von Andrea Meyer dar. In ihrer Arbeit beschäftigt sie sich mit der Frage, wie ein nachhaltiger Fischfang möglich wäre, der die Fischbestände nicht gefährdet und zudem die grundsätzlichen Interessen der Fischer(ei) berücksichtigt.

„Glaucus“ ist das Konzept eines intelligenten, autonomen Fischfangnetzes, das Fischbestände mittels eines Monitoring-Systems nachhaltig und kontrolliert befischt. Das eigentliche Netzgerät ist mit einer Sensortechnologie ausgestattet und fischt dadurch selektiv: während des Fangs sondiert es, welche Fische gefangen werden dürfen, wie groß die Fangmenge sein darf und wie unerwünschter Fremdbefang vermieden werden kann. Eine Selektion findet durch einzelne Trennsegmente im Innern des Netzes statt, die die Maschenweite variabel verändern können. So können zu große oder zu kleine Fische entweichen sowie der Fangpro-

zess nach einer Basisanalyse abgebrochen werden, falls der Beifanganteil zu hoch sein sollte. Eine symbiotische Umsetzung erfolgt durch die unterstützende Vernetzung des Gerätes mit einem Monitoring-System, das den Status Quo der Bestände ermittelt und die Fangdaten der intelligenten Netze erhält. Durch den Austausch der Daten können Fangquoten der Fischmengen berechnet und somit eine Überfischung vermieden werden. Der Antrieb erfolgt geräuscharm nach dem Rückstoßprinzip der Oktopoden. Es kann durch entsprechende Programmierung automatisiert werden oder gezielt reagieren, wobei der Fischer in den Fangprozess eingreifen kann.

Die Ausarbeitung hat uns besonders aufgrund ihrer Ganzheitlichkeit und Konsequenz begeistert. „Glaucus“ zeigt eine mögliche Fangmethode auf, die das Potenzial hat, die aktuellen Probleme der Fischerei in der Zukunft zu verringern. Dabei ist Andrea Meyer konzeptionell sehr offen auf das Thema zugegangen und zu dem Schluss gekommen, dass eine „Sowohl-als-auch“-Lösung, bei der die Interessen der Fische und die der Fischer eine Symbiose eingehen, der richtige Weg ist um die nachhaltige Balance im Ökosystem Meer zu unterstützen. Ihre Ausarbeitung ist vielschichtiger Natur und hat sich von einer ersten Produktidee bis zum Fangmanagement-Ansatz entwickelt, ohne den Fokus der Aufgabe aus den Augen zu verlieren. Ihre Vorgehensweise ist dabei strukturiert analytisch und erfrischend experimen-





tell, ergebnisoffen und erkenntnisreich – und in allem immer dicht beim Fisch und beim Fischer.

„Glaucus“ ist somit mehr als ein Fischfangnetz, sondern zeigt auf, was Design als problemlösungsorientiertes Instrument leisten kann: zum Umdenken anregen und Inspiration für weitere Entwicklungen in diesem Themenfeld liefern.

STEPHAN NIEHAUS
Hilti Corporation, Schaan

APPRECIATION OF THE WINNER

For humans fish is an essential and favored nutritional basis whose consumption increases further worldwide. However for a long time experts have warned that we are about to move to the verge of the capacity of the ecological overall system: thus today already 80 % of the fish stock in the EU is considered as overfished or exploited to its maximum. As measured by our ecological knowledge and the state of technology the question arises, how we can face this problem.

A very interesting approach presents the master thesis of Andrea Meyer. In her work she deals with the question, how a sustainable fishing is possible that doesn't endanger the fish stock but in addition respects the fundamental interest of the fishermen.

„Glaucus“ is the concept of an intelligent, autonomous fishing net that catches fish stock sustainably and controlled by means of a monitoring system. The real net is equipped with a sensor technology and thus fishes selectively: it sounds during the catch, which fishes may be caught, how big the catch weight may be and how unwanted by-catch can

be avoided. The selection happens by single separation segments inside the net that can change the opening of mesh mutably. Thus too big or too little fish can escape, plus after a base analysis the catching procedure can be stopped if the by-catch is too high. A symbiotic implementation occurs by the supporting cross-linking of the device with a monitoring system which detects the status quo of the stock and receives the catching data of the intelligent nets. Through the exchange of the data, the fishing quota can be calculated and hence an overfishing can be avoided. The drive happens quietly by the recoil principle of the octopods. It can be automated by relevant programming or react directly in which the fisher can intervene in the fishing process.

The elaboration has inspired us especially because of its holistic nature and consequence. „Glaucus“ shows a possible fishing method that has the potential to decrease the current problems in fishery in the future. And yet, Andrea Meyer has approached the subject openly and comes to the conclusion that a „as well as“-solution, including the interests of the fishes and the fishermen, is the right way to support the sustainable balance in the ecological system of the ocean. Her work is of complex nature and has evolved from the first product idea to the fishing management projection without losing sight of the focus of the task. Her line of action is analytic and refreshingly experimental, open-minded and informative – and always close to the fish and fishermen.

Hence „Glaucus“ is more than a fishing net but demonstrates the achievement of design as solution oriented tool: to encourage for rethinking and inspire for further developments in this field.



BY THE WAY

TYPOGRAFIE UND MATERIALITÄT

Die Masterarbeit beschreibt mittels unterschiedlicher Medien ein freies Design-Experiment, das sich im Laufe der Zeit zu einem modularen System aus zwei Komponenten entwickelt hat: Die selbstgestaltete, durch 3D-Druck hergestellte Schrift wird hierbei mit einer Vielzahl physikalischer Prozesse in Verbindung gebracht.

Mit Verweisen auf die zugehörige Website dokumentiert das Buch unter anderem die Suche nach Konstanten für das Experiment, die Gestaltung der Schrift, Studien zu verschiedensten physikalischen Phänomenen, die Entstehung der 3D-Druck-Modelle sowie die Entwicklung des eigenen Labors.

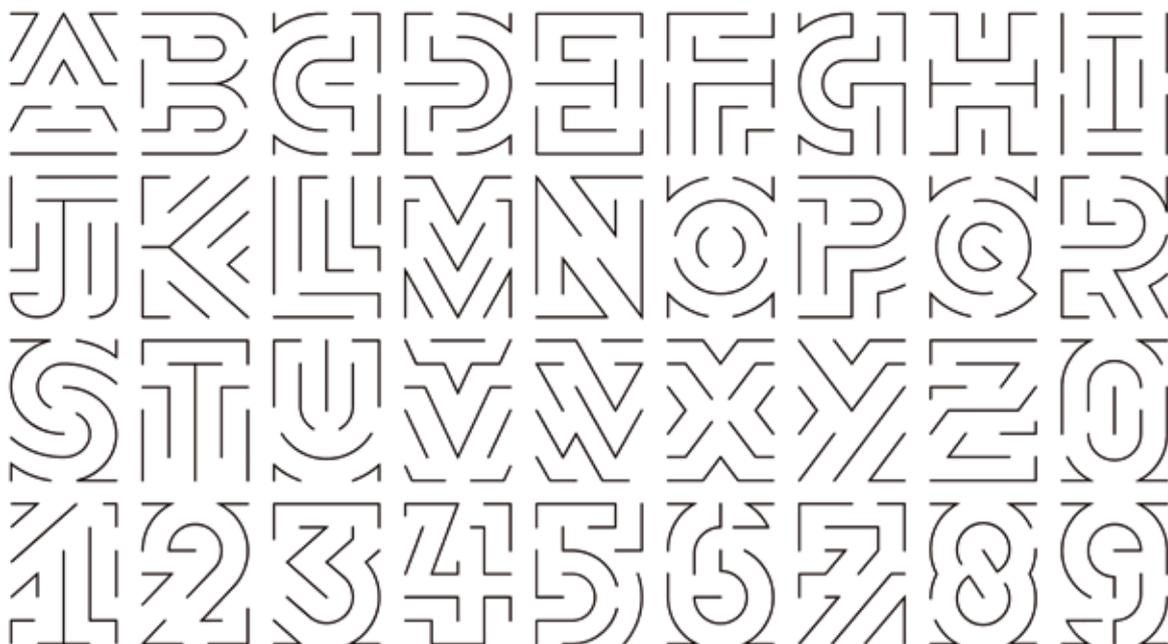
Das Projekt bedient sich bewusst Akzenten digitaler Anwendungen und übersetzt sie analog. Nicht nur die Akronyme der Modelle sind gängige Abkürzungen aus dem Netzjargon, auch der Experimentierkasten ermöglicht eine analoge Simulation des sonst ausschließlich digital ausführbaren Effektes der Zeitdehnung (Slow Motion).

TYPOGRAPHY AND MATERIAL BEHAVIOUR

By the use of various media, the master thesis describes a free design experiment that has evolved over time into a modular system consisting of two components: The self-made font, produced by 3D printing, which is thereby associated with a variety of physical processes.

With references to the associated website, the book documents, among other things, the search for constants for the experiment, the design of the font, studies of different physical phenomena, the origin of 3D printing models, and the development of the own laboratory.

The project deliberately uses traits of digital applications and translates them to analogue media. Not only the acronyms of the models are common abbreviations used in the internet jargon, the experimental kit furthermore allows an analogue simulation of the effect of time dilation (slow motion), which is otherwise realised digitally.





WÜRDIGUNG DES PREISTRÄGERS

Alles muss digital! Sagen die einen. Und die anderen sagen: jetzt mal wieder Handwerk! Und so wabert dieses Designjahrzehnt so ein bisschen unstrukturiert hin und her zwischen Apple-modern und Craftbeer-retro. Aber jetzt kommt Thomas Wirtz!

Thomas Wirtz ist das Kunststück gelungen, etwas vollkommen Analoges digital funkeln zu lassen und gleichzeitig die unnahbare Kälte vieler digitaler Arbeiten auf den warmen, weichen Boden des Anfassbaren zurückzuholen. Das ist nicht weniger als: modern.

Und noch etwas Wunderbares hat Thomas Wirtz bewiesen. Nämlich wie aus einem vollkommen freien Experiment ohne Grenzen und Beschränkungen etwas entsteht, das unsere konkreten Anwendungs-Fantasien jubilieren lässt. Denn in dieser Arbeit steckt jede Menge Potenzial für alles mögliche. Und darum geht es ja: das Diktat des digitalen, vorformatierten Raums zu verlassen und endlich wieder auszuprobieren. Nur so entsteht Neues.

Dies zusammen, wahre Modernität und inspirierendes Experiment, macht „By the way – Typografie und Materialität“ zu einer herausragenden Arbeit, die nicht nur in diesem Nachwuchswettbewerb Anerkennung finden dürfte. Sie ist State of the Art.

Dabei ist die Versuchsanordnung zunächst ganz einfach: Thomas Wirtz hat eine Schrift entworfen, die aus geometrisch konstruierten Versalien besteht. Jeder einzelne Buchstabe dieser Schrift ist als Outline in Schichten von innen nach außen gezeichnet, so dass in der Kombination mehrerer Buchstaben ornamentale Labyrinth entstehen. Eine Display-Schrift im besten Sinne, die ihre Vorbilder bereits in Bauhauszeiten findet.

Im nächsten Schritt hat Wirtz seine Schrift im 3D-Druck zu einem räumlichen Setzkasten geformt und schließlich exemplarisch gesetzte Buchstabenkombinationen und Wörter mit einer Vielzahl physikalischer Prozesse konfrontiert: durch das Labyrinth der Formen lässt er Flüssigkeiten fließen, Funken fliegen oder Eiskristalle kriechen. Und jedes dieser physikalischen und chemischen Experimente führt zu völlig neuen Formen und Wahrnehmungen seiner Schrift.

Es ist kaum zu beschreiben und gleichzeitig einfach und faszinierend, wenn man es tatsächlich erblickt. Es ist die Fortsetzung der experimentellen Typografie mit anderen Mitteln und – by the way – Generator unzähliger neuer Formen für Schriften, Logos, Erscheinungsbilder und Displays. Es ist eine faszinierende Inspirationsquelle. Es ist großartig!

JOHANNES ERLER
ErlerSkibbeTönsmann,
Hamburg





APPRECIATION OF THE WINNER

All must be digital! Some say. Others claim: Now it is time for handicraft! And thus this decade of design wafts a bit unstructured to and fro between Apple-modern and Craft-beer-retro. But now comes Thomas Wirtz!

Thomas Wirtz manages the feat to have something entirely analogous to sparkle digital and simultaneously to retract the distant cold of many digital works on the warm, soft base of the touchable. This is not less than: modern.

And again something wonderful has Thomas Wirtz demonstrated. Namely how out of a totally free experiment without borders and limitation anything can arise that makes our practical application-imaginings jubilate. For in this work comprises a lot of potential for everything possible. And this is what it is about: to leave the dictate of the digital, preformatted room and finally just try something. Only this way some new will arise.

Altogether, true modernity and inspiring experiment, makes "By the way – Typography and Materiality" an outstanding work that will get acknowledgement not only in this young talent competition. It is State of the Art.

Though the experimental assembly is first quite simple: Thomas Wirtz created a writing that consists of geometric designed capital letters. Every single letter of this writing is

drawn as outline in layers from inside to outside to create ornamental labyrinths by the combination of several letters. A display-writing in the best sense that has its examples already in the Bauhaus-school.

For the next step Wirtz formed his writing into a spatial letter case and finally confronted his exemplarily arranged letter combinations and words with a multitude of physical processes: fluids flow through the labyrinth of form, sparks fly or ice crystals creep. And every of this physical and chemical experiments results in absolutely new forms and perceptions of his writing.

It can hardly be described and at the same time is simple and fascinating once you actually see it. It is the continuance of experimental typography with other means and – by the way –generator of numberless forms for writings, logos, images and displays. It is a fascinating source of inspiration. It is great!



HEY YOU! IT'S ME



EINE KOLLEKTION FÜR MEHR ACHTSAMKEIT

Inklusion ist eines der Schlagwörter unserer Zeit und aus dem Sprachgebrauch nicht mehr wegzudenken. Wenn über Inklusion gesprochen wird, dann wird Aussehen und Kleidung oftmals als nicht so wichtig angesehen. Diese Abschlussarbeit möchte dieser Ansicht entschieden widersprechen. Unser Körper ist die Leinwand, die wir haben, er ist das Schaufenster zu unserer Persönlichkeit. Mit Kleidung und Mode drücken wir Stimmung, Vorlieben, Ansichten, Zugehörigkeit und Abgrenzung aus. Teil von oder gegen etwas zu sein und dies mithilfe von Mode ausdrücken zu können, ist eine Wahl, die individuell sein sollte. In der Modeindustrie gibt es erschreckend wenig Repräsentation der tatsächlichen Vielfalt an Körpern und dem Umgang mit Körperbildern; dabei gibt es so viele unterschiedliche Körper, wie es Menschen gibt.

Unsere Körper sind ein fester Bestandteil unserer Identität. Aber Identität ist nicht nur unser Eigenes, Innerstes, unsere Persönlichkeit, sondern auch, was Andere als unsere Persönlichkeit sehen oder glauben, zu sehen. Da der Mensch ohne Körper nicht existiert, findet Gesellschaft in und durch Körper statt. In unsere Körper werden kulturelle Merkmale eingeschrieben und von diesen körperlichen Merkmalen wird auf charakterliche Eigenschaften geschlossen. In der negativen Entsprechung wird eine Norm suggeriert, an der eigentlich nur alle scheitern können. Wirklichkeit und Wahrheit sind dabei Ausdruck ihrer Zeit. Das bedeutet aber auch, dass wir sie verändern können, genauso wie unsere Wahrnehmung und Körperideale. Um am Konzept Schönheit und Begehren teilnehmen zu können, bedarf es einer visuellen Mündigkeit und für diese unterschiedliche Mittel zum Ausdruck der eigenen Persönlichkeit und Individualität.

Mode ist ein Kommunikationsmittel, das Bilder erzeugt, die uns, unsere Umwelt und das Verhalten unserer Mitmenschen maßgeblich beeinflusst. An dieser Stelle war es wichtig, dass die Kollektion funktional ist, ästhetische Gestaltung aber nicht zugunsten dieser Funktionalität aufgegeben wird. Außerdem wollte ich Geborgenheit, Stärke und Zukunftsdanken vermitteln. Die Arbeit soll kein moralisierender Zeigefinger sein, vielmehr einen Dialog zu mehr Aufmerksamkeit und Zusammenleben anstoßen. Schönheit beschränkt sich nicht auf die perfekte Stupsnase und endlos lange Beine. Schönheit finden wir vor allem dort, wo wir uns auf unsere Gegenüber einlassen. Wenn wir Vielfalt feiern und fördern. Die Kollektion soll andere Designer und Designerinnen dazu anregen, sich damit auseinander zu setzen, in welcher Gesellschaft sie leben wollen und es bleibt abzuwarten, welche Ideen sie mit der Zeit entwickeln.

A COLLECTION FOR MORE ADVERTENCE

Inclusion is one of the current keywords and cannot be ignored in the linguistic usage. Talking about inclusion, appearance and outfit is often considered as not so important. This thesis wants to contradict this opinion. Our body is our screen, it is the showcase of our personality. With clothes and fashion we express our mood, liking, opinion, affiliation and delimitation. To be part of or to be against something and demonstrate this by means of fashion is a choice that should be individual. In the fashion industry there is alarmingly little representation of the actual diversity of bodies and the association with body images; though there are as much bodies as humans.

Our body is a constant part of our identity. But identity is not only our own, core, personality but also what others see as our personality or think they see. As the human does not exist without body, socializing takes place in and by our body. In our bodies cultural attributes are engraved and because of these physical marks personal qualities are guessed. In the negative equivalent a standard is suggested where actually all can only fail. Reality and truth are expression of its respective time. But that means also, we can change both as well as our cognition and our physical ideal. To take part in the concept beauty and desire there need to be a visual maturity and for it diverse means to express the own personality and individuality.

Fashion is a means of communication that creates pictures which significantly influences us, our environment and the behavior of our fellow people. At this point it was impor-



tant for the collection to be functional without the aesthetic design standing back in favor of this functionality. Besides I wanted to communicate comfort, strength and progressive thinking. This work should not be a moralizing forefinger but rather initiate a dialog for more advertence and living together. Beauty is not restricted to the perfect snub nose or endless long legs. We find beauty mainly where we are engaged with our counterpart; when we celebrate and promote diversity. This collection is supposed to encourage other designers to deal with the society they want to live in and future will show, which ideas they will create.



WÜRDIGUNG DER PREISTRÄGERIN

Jill Miriam Röbenack setzt sich mit ihrer Kollektion „Hey you! it's me“ mit der Ausgrenzung von Randgruppen und gleichzeitig mit deren selbstverständlicher Integration in den Lifestyle der Menschen in unserer Gesellschaft auseinander.

Ohne dieses Konzept-Wissen wird man zunächst magisch angezogen von der subtilen zarten Farbigkeit der einzelnen Outfits. Mitten in einem Meer von starkem Schwarz, dunklem Braun und ins Auge springender Buntheit – eine Oase der Zärtlichkeit. Man möchte mehr sehen und anfassen. Die Materialien sind weich, schmeicheln der Haut und strahlen gleichzeitig Festigkeit aus. Man spürt, dass sie einhüllen und schützen sollen. Unterstützt wird diese Haptik durch einfachste Schnitte und puristische Silhouetten. Bei genauerem Hinsehen entdeckt man eine Fülle neuer Schnittlösungen und überraschender Detaillösungen. So sind zum Beispiel Verschlüsse so gesetzt, dass auch die Best Ager-Generation sie mühelos bedienen kann und dass die 40+-Generation, die bis zu einem biologischen Alter von 70 Jahren reicht, sie mit Begeisterung aufnimmt, da sie schon lange darauf wartet, dass die Industrie sich dieses Themas annimmt.

Neugierig geworden, welche Gedanken sich Jill Miriam Röbenack selbst für dieses zeitgemäße Konzept gemacht hat, erfährt man in ihrer Arbeit, dass sie beim Entwurf der Outfits auch an Menschen mit Bewegungseinschränkung gedacht hat. Sie will für Menschen, die mit Beeinträchtigungen leben müssen, Mode machen und wundert sich selbst, dass die Industrie diese rund eine Milliarde Menschen starke Zielgruppe nicht wahrnimmt. Wenn, dann wird sie rein funktional bedient, nicht ästhetisch und nicht mit Mode.

Über die Menschen mit Beeinträchtigungen hinaus ist es ihr gelungen, ein Inklusionskonzept zu verwirklichen. Ihre Mode spricht universell an und integriert alle in eine subtile Ästhetik, gepaart mit Funktion, hochwertigen Materialien und sensibler Farbigkeit. Es ist an der Zeit, Menschen, die noch immer am Rand der Gesellschaft wahrgenommen werden, mit Selbstverständnis in die Mitte zu holen. Das ist der Designerin mit ihrer Kollektion gelungen. Herzlichen Glückwunsch zum Bayerischen Staatspreis für Nachwuchsdesigner.

MARA MICHEL

VDMD Netzwerk Deutscher
Mode- und Textil-Designer*innen

APPRECIATION OF THE WINNER

With her collection “Hey you, it's me” Jill Miriam Röbenack deals with the exclusion of marginalised groups and simultaneously with their self-evident integration into the lifestyle of people in our society.

Without this knowledge of the concept in the first instance one is magically attracted by the subtle, gentle coloring of the single outfits. Embedded in a sea of bold black, dark brown and colorfulness that catches the eye – an oasis of tenderness. One wants to see and touch more. The materials are soft, both caress the skin and exude stability. One can feel they are to be enfold and protect. This feel is supported by easy cuts and puristic outlines. On closer inspection one can find a plentifulness of novel cutting solutions and surprising detail solutions. Thus for instance fasteners are mounted to be easily used also for Best Ager. The 40+ generation, that includes the biological age up to 70, welcomes it enthusiastically as they have been waiting for a long time for the industry to tackle this topic.

Being curious, which thoughts Jill Miriam Röbenack made herself for this modern concept, one finds out in her work, that with the design she has also borne in mind peo-





ple with limited mobility. She wants to create fashion for people that have to live with disabilities and she wonders herself that this group of about one billion people is not noticed by industry. And if, they are only served purely functionally but not aesthetically, not with fashion.

Beyond humans with impairments she realized a concept of inclusion. Her fashion addresses universally and integrates all in a subtle aesthetics, matched with function, premium quality and sensitive colors. It is time, people living noticed only at the margin of society to bring into the midst with self-conception. The designer succeeded in this with her collection. Congratulations on the Bavarian State Prize for Young Designers.





UP AND DOWN

EIN AUTARKER VORHANG

Die Abschlussarbeit „Up and down“ kombiniert Natur und Technik. Die Verdunklung ist autark, das heißt sie funktioniert ganz ohne Zufuhr von Energie. Sie reagiert auf Wärme, die durch die Sonneneinstrahlung am Fenster entsteht. Ist eine gewisse Temperatur erreicht, bewegt sich das Textil organisch und lautlos nach unten und verdeckt die Fensterfläche solange bis die Sonneneinstrahlung nachlässt. Die Idee dahinter ist, eine völlig selbstständige Verschattung zu schaffen, die im Einklang mit dem natürlichen Umfeld agiert. Die wesentlichen Bestandteile des Textils sind Wolle und Formgedächtnisdrähte. Die Wollfasern leisten aufgrund ihrer Struktur Wärmeisolation, Temperatenausgleich und Feuchtigkeitsaufnahme. Der Formgedächtnisdraht als smart material und technisches Element ermöglicht die autarke Funktionsweise der Verdunklung.

AN AUTARKIC CURTAIN

The thesis “Up and down” combines nature and technique. The curtain is self-sustaining, i.e. it works completely without supply of energy. It responds to the heat that is generated by the solar radiation at the window. Reaching a certain temperature, the textile moves down organically and silently and covers the window area until the solar radiation declines. The idea is to create a perfectly independent clouding that acts in accordance with the natural environment. The substantial components of the textile are wool and wires of a specific alloy, which are able to remember their original shape. Because of their structure the wool fiber achieve heat insulation, temperature compensation and moisture regain. The wire as smart material and technical element facilitates the self-sufficient functionality of the blinds.









WÜRDIGUNG DER PREISTRÄGERIN

Die textile Arbeit „Up and down“ beschäftigt sich auf eine experimentierfreudige Art mit Materialentwicklung. Sie vereint die traditionelle Handwerkskunst – das Weben – mit zukunftsweisender Technik – der Formgedächtnislegierung. Diese wurde gemeinsam mit dem Fraunhofer-Institut entwickelt.

Mit der Arbeit ist ein spannendes und zukunftsweisendes Formspiel aus Wolle und Formgedächtnisdrähten gelungen: Eine autarke Verdunklung von Material funktioniert ohne Zufuhr von Energie. Die Verformung des Materials gelingt sowohl über die Gewebestruktur und die überdrehten Garne, als auch über die Raumtemperatur. Denn die thermische Formgedächtnislegierung kehrt beim Erreichen eines gewissen Temperaturbereichs immer in ihre ursprüngliche Form zurück. Besonders ist hierbei die lautlose organische Bewegung des Materials.

Des Weiteren zeichnet sich die Arbeit durch ihren ökologischen Ansatz aus: sie beschäftigt sich mit der Nutzung regionaler Wolle. Diese wird aufgrund ihrer größeren Qualität selten industriell verarbeitet, obwohl sie hohes Potenzial birgt. Auch das vom Schaf produzierte Lanolin (Wollfett) erhält in dem Designkonzept eine neue Berechtigung. Mittels eigener Lanolinlösungen werden die natürlichen Eigenschaften der Wollfaser wiederentdeckt.

Die textile Komponente der verwendeten Materialien besteht zu 100 % aus Wolle und ist bei Vernachlässigung des Drahtes recyclebar. Die entstandenen Flächen sind gestalterisch zurücknehmend und lassen somit Raum für den materialtechnischen Aspekt. Sie weisen auf eine höchst flexible Materialität hin, mit einem Bewusstsein für schlichte Natürlichkeit.

Das Designkonzept „Up and down“ bereichert das heutige Textildesign, da es verschiedene Disziplinen erfolgreich vereint: es zeigt, dass eine Symbiose aus Natur und Technik möglich ist. Die Arbeit inspiriert zu innovativen Gestaltungsansätzen und bietet neue Sichtweisen auf Materialien als Vermittler zwischen uns und unserer Umwelt.

LARA WERNERT
rohi Stoffe, Geretsried

APPRECIATION OF THE WINNER

The textile elaboration deals in an innovative and experimental way with material design. It unites traditional craftsmanship – weaving – with forward-looking technique – wires of a specific alloy, which are able to remember their original shape. This was developed in alliance with the Fraunhofer Institute.

With this work a fascinating and forward-looking combination of wool and wire has succeeded: An autarkic curtain functions without supply of energy. The forming of the materials works both with the weaving structure comprising over-twisted threads and the room temperature. For the wires of specific alloy always return to their original form when they reach a certain temperature. Particular mention is the silent movement of the fabric.

Furthermore the assignment is characterized by its ecological approach: it deals with the utilization of native wool. This is due to its rough-textured quality barely used in industry, though it has high potential. Also the lanolin (wool grease) produced by the sheep gets a new qualification in the design concept. Using own lanolin dilutions, natural characteristics of the wool fiber are rediscovered.

The textile component of the used materials is 100 % wool and is recyclable, disregarded the wires. The developed fabric is creatively reserved and gives room for the technologic aspect. It shows an extremely flexible materiality and a consciousness for plain naturalness.

The design concept „Up and down“ enriches today's textile design as it successfully combines several disciplines: it shows that a symbiosis of nature and technique is possible. The work inspires for innovative design approaches and offers new perceptions on materials as a mediator between us and our environment.





EXPERIENCE LANGUAGE

EINE ZUKUNFT DES GESTALTERS

„Experience Language“ befasst sich mit der Frage, welche Zukunft Gestalter in einer von Digitalisierung und Globalisierung geprägten Welt erwarten könnten. Sie zeigt mögliche Anforderungen auf, die bei der Aufgabe, die Bedeutung von Unternehmen und Individuen in diesem schnelllebigen Umfeld zu gewährleisten, gestellt werden könnten.

Das „Experience Language“-Interaktionsmodell stellt einen Lösungsvorschlag dar, wie Gestalter durch Agilität, Authentizität, Offenheit und konsequenten Fokus auf die tatsächlichen Bedürfnisse eines Einzelnen Wert für diesen, Unternehmen, ihre Stakeholder, wie auch für die Gesellschaft erzeugen können. Hauptthese ist, dass Gestalter zukünftig Wert nicht mehr durch die marktreife Entwicklung eines Produkts schaffen, sondern durch das Angebot sinnstiftender, markenspezifischer Nutzungserlebnisse. Diese gleichen sie als Teil eines interdisziplinären Teams ständig an die persönlichen Anforderungen und Erwartungen des Individuums an und bieten so kontinuierlich einen aktuell bestmöglichen Lösungsweg zur Erfüllung des Bedürfnisses des einzelnen Nutzers.

DESIGNER'S FUTURE

„Experience Language“ explores the designers' possible future in a world, which is significantly altered by digitalization and globalization. It anticipates what could be expected by designers, as they incessantly ensure relevance for individuals and corporations in an increasingly faster moving environment.

The „Experience Language“ model represents an idea on how designers could create value for companies, their stakeholders, individuals and the society, by focussing on agility, authenticity, openness and real individual needs. By this, they won't design market-ready solutions, but brand related, delightful and customized moments of experience during usage. As being part of an interdisciplinary team, the designers constantly work on matching these moments of experience to the individual's specific needs and expectations. By this, they continuously provide a currently most suitable way to fulfill them.







WÜRDIGUNG DES PREISTRÄGERS

Mit seiner Arbeit „Experience Language – eine Zukunft des Gestalters“ ruft Steven Brüningk zu einem Denken in größeren Kontexten und einer Neudefinition des Markenbegriffes auf und regt an, die fast schon traditionell feindlich gesonnenen Bereiche Design und Marketing zu verbinden. Designerinnen und Designer müssen seiner Meinung nach künftig unvoreingenommener und stärker mit dem Marketing zusammenarbeiten, um ganzheitliche Benutzererlebnisse im Sinne positiver Erfahrungen an allen Berührungspunkten mit Marke und Produkt zu ermöglichen.

Auch sprachlich lässt der Autor in seine Arbeit unvoreingenommen anscheinend im Wettstreit stehende Begrifflichkeiten aus der Welt des Marketings, der Soziologie oder des Designs einfließen. Er erweitert so die Produktsprache um den Bereich der Nutzererfahrung zu einer „Experience Language“ und zeigt damit auf, wie sehr sich gestalterische Aufgaben bereits heute auf Bereiche erstrecken, die über den klassischen Entwurf hinausgehen. Für die Zukunft prognostiziert er ein noch umfassenderes Verständnis gestalterischen Wirkens. Selbst wer dem Autor inhaltlich nicht immer zustimmt, erkennt bei der Lektüre die eigenen disziplinären Scheuklappen. Steven Brüningk gelingt es so, erneut den Diskurs über einen erweiterten Designbegriff anzuregen.

Diese Preisabstimmung erfolgte ohne die Stimme von Prof. Markus Frenzl, da die zu beurteilende Arbeit an seiner Fakultät entstand.

**JURY BAYERISCHER STAATSPREIS
FÜR NACHWUCHSDESIGNER 2016**

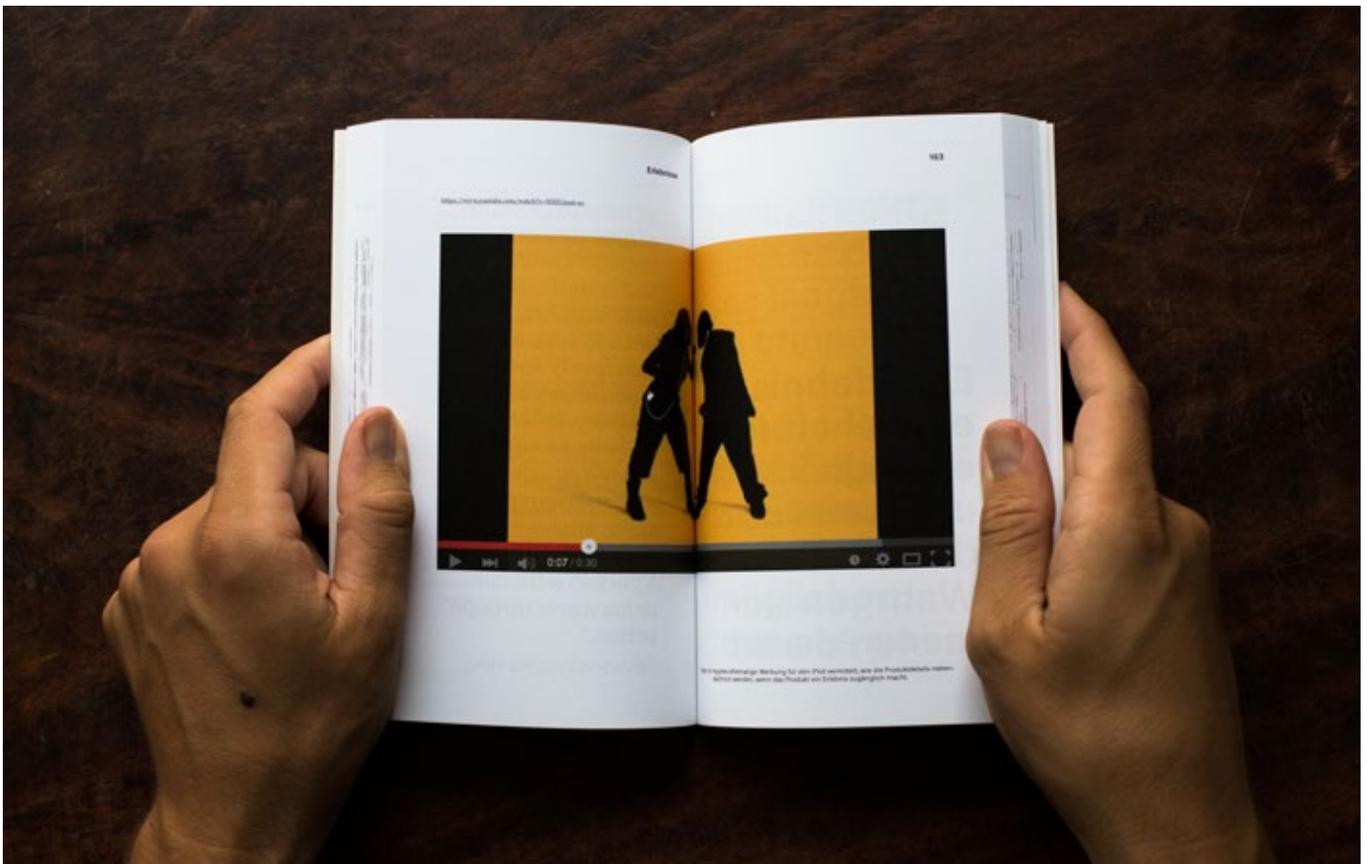
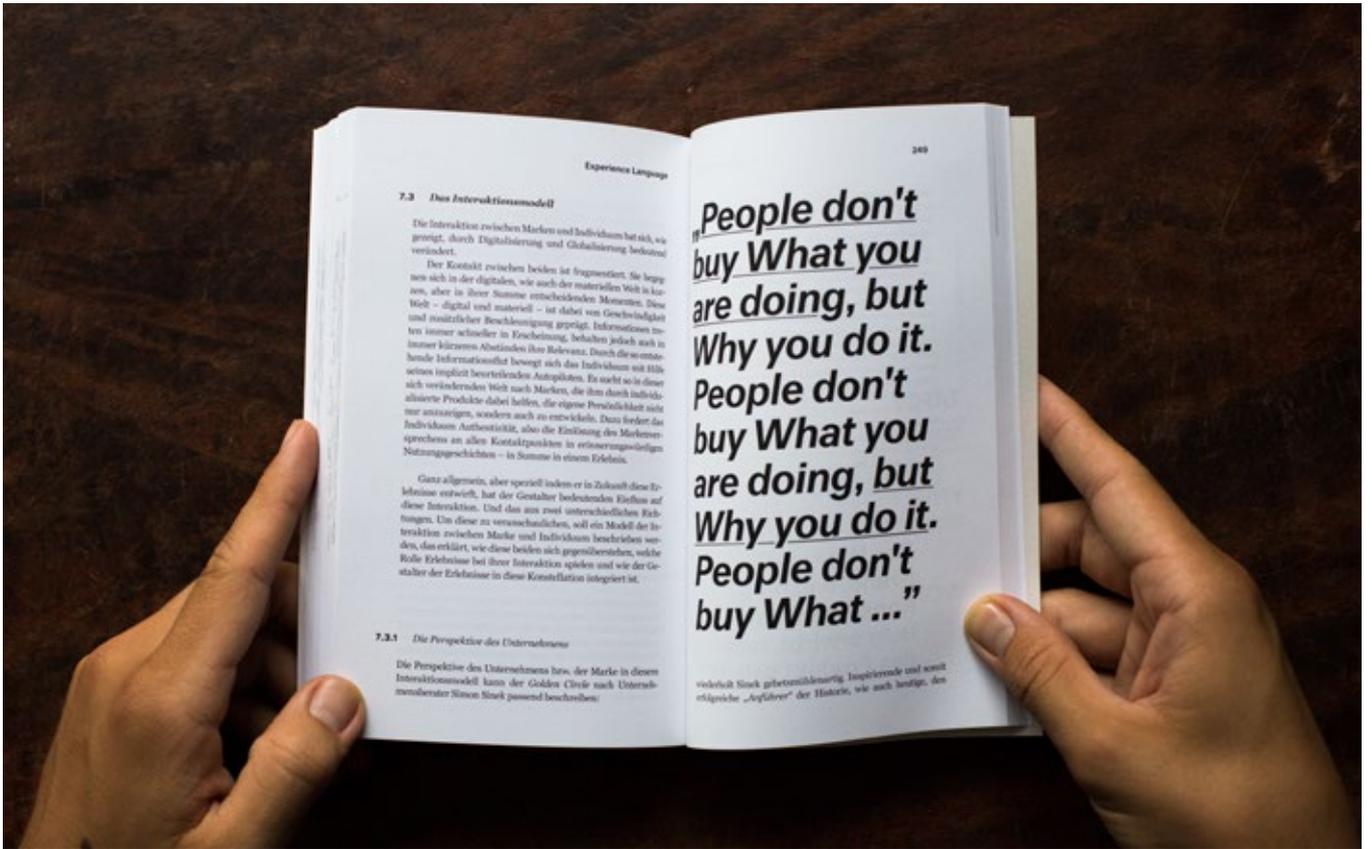
APPRECIATION OF THE WINNER

With his work “Experience Language – a future of the designer” Steven Brüningk calls for thinking in larger contexts and a redefinition of the brand concept, and encourages to combine the sectors design and marketing which are almost hostile. In his opinion designers must work together with the marketing in an even more unbiased and stronger way in order to enable holistic user experience in terms of positive experiences at all points of contact with brand and product.

Also linguistically the author seems to have an unprecedented approach to apparently competing notions in the world of marketing, sociology or design. In this way, he expands the product language by the range of user experience to an “experience language” and thus shows how much creative tasks today extend to areas that go beyond the classical design. For the future, he predicts an even more comprehensive understanding of creative work. Even who does not always agree with the author, recognizes his own disciplinary blinkers during reading. Steven Brüningk is thus able to revive the discourse on an extended term design.

This price selection took place without the vote of Prof. Markus Frenzl, since the assessed work was developed at his faculty.







MERHABA

EIN KOOPERATIONSPROJEKT ZWISCHEN HANDWERK UND DESIGN IM INTERKULTURELLEN KONTEXT

Ziel der Arbeit war es, der Frage nachzugehen, wie Kooperationen zwischen Handwerkern und Designern sinnvoll durchgeführt werden können und welches Potenzial kultur- und disziplinübergreifender Wissenstransfer für die Produktgestaltung bietet. Es wurden ein Leitfaden und ein Produktgestaltungsprozess für eine verbesserte Kooperation zwischen Handwerkern und Designern erarbeitet und praktisch angewandt. Im Rahmen dieses Projektes entstanden in enger Zusammenarbeit mit einem türkischen und einem deutschen Flechtwerkgestalter zwei Hocker. Die Ästhetik und Funktion der Hocker lehnt sich dabei eng an die in der Türkei weit verbreiteten niedrigen „Tabure“-Hocker an. Mit einem freundlichen „merhaba“ (Hallo!) laden diese zum kurzen Verweilen und Kommunizieren ein.

Das weitaus beachtlichere Ergebnis der frühen Einbindung der Handwerker in den Produktgestaltungsprozess: Neben den Produkten wurde eine neuartige Fertigungsmethodik im Flecht Handwerk entwickelt: Die Sitzmöbel werden nicht wie gewöhnlich geflochten, sondern auf eine spezielle Art gewickelt. Diese Methodik wurde erst durch die Erfindung einer neuartigen Vorrichtung möglich.

Die Besonderheit der „merhaba“-Hocker liegt deshalb vor allem in der ressourcenschonenden Produktionsweise und ihrer hohen Stabilität. Durch die innovative Konstruktion halten nur 300g Weidenruten oder 700g Kastanienspan einer statischen Belastung von über 160kg stand. Die neuartige Fertigungstechnik ermöglicht die Herstellung eines Produktes innerhalb nur weniger Arbeitsstunden und lässt zudem eine enorme Vielfalt an Formen und Ausgangsmaterialien zu. Die variabel einstellbare Vorrichtung bietet mit ihrer innovativen Produktionsmethodik daher ein hohes Potenzial für weitere Produktentwicklungen – nicht nur mit organischen Flechtmaterialien.

Erst durch die enge Zusammenarbeit von Designer und Handwerker in allen Phasen der Produktentwicklung – sowohl innerhalb eines Kulturkreises als auch kulturübergreifend – konnten die innovative Fertigungsmethodik und die „merhaba“-Hocker entstehen.



A PROJECT FOR COLLABORATION BETWEEN CRAFT AND DESIGN IN AN INTERCULTURAL CONTEXT

The objective of the work was to investigate how a collaboration between craftsmen and designer can be conducted reasonably and which potential offers a cross-cultural and cross-disciplinary transfer of knowledge in the field of product design. A guideline as well as a process for product design for a better collaboration of craftsmen and designer were worked out and practically applied. Within the scope of this project two stools were developed in close cooperation with a Turkish and a German wickerwork designer. The aesthetics and function of the stools follow closely the „Tabure“ stool that is very popular in Turkey. With a friendly „mer-



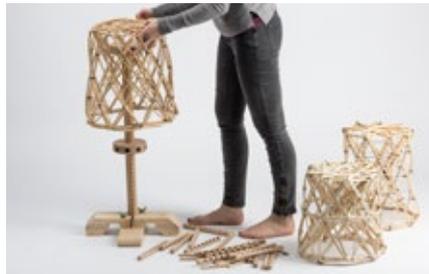
haba" (hello!) these stools invite for a short pause and for communication.

The even more substantial result of the early involvement of the craftsmen in the process of product design: Besides the products a novel manufacturing method for wickerwork was developed. The seating furniture is not as usual braided but in a special way wound. This methodology was only possible by the invention of an innovative gadget.

The special characteristic of the "merhaba" stool is mainly the resources saving production and its high stability. By the innovative construction only 300g wicker or 700g chest-

nut chipping bear a static burden of over 160kg. The innovative manufacturing facilitates the production of a product within little hours and allows a high diversity on forms and material. The variably adjustable gadget with its innovative methodology thus offers a high potential for further product design – not only with organic weaving material.

Only because of the close collaboration of designer and craftsmen during all stages of the product design – both within a culture group and cross-cultural – the innovative production methodology and the "merhaba" stools could result.





WÜRDIGUNG DER PREISTRÄGERIN

Susanne Honsa aus Plattling in Niederbayern hat ihre Masterarbeit an der Fachhochschule in Salzburg im Studienfach Design und Produktmanagement absolviert. Ziel der Arbeit war es, der Frage nachzugehen, wie Kooperationen zwischen Handwerkern und Designern sinnvoll durchgeführt werden können und welches Potenzial kultur- und disziplinübergreifender Wissenstransfer für die Produktgestaltung bietet.

Zunächst wurde ein Leitfaden und ein Produktgestaltungsprozess für eine verbesserte Kooperation zwischen Handwerkern und Designern erarbeitet. Dieser wurde anschließend an einer eigenständigen Produktentwicklung angewandt. Die Designerin arbeitete für die Produktumsetzung sowohl mit einem deutschen als auch mit einem türkischen Handwerker zusammen und hat dabei nicht nur zwei Hocker sondern auch eine neuartige Fertigungsmethodik im Flecht-handwerk entwickelt. Die Sitzmöbel werden nicht wie gewöhnlich geflochten, sondern auf eine spezielle Art gewickelt. Diese Methodik wurde erst durch die Erfindung einer neuartigen Vorrichtung möglich. Die Ästhetik und Funktion der Hocker lehnt sich dabei an die in der Türkei weit verbreiteten niedrigen „Tabure“-Hocker an.

Durch die neuartige Produktionstechnik wurden zwei Sitzmöbel entwickelt, welche türkische Gastfreundschaft zum Thema haben und zur Kommunikation und Kooperation anregen sollen. Ihre Besonderheit liegt vor allem in der Ressourcen schonenden Produktionsweise und ihrer hohen Stabilität: So halten lediglich 300g Weiden oder 700g Kastanienspan einer Belastung von über 160kg stand. Die entwickelte Fertigungstechnik ermöglicht die Produktion eines Hockers innerhalb von zwei Arbeitsstunden und lässt zudem eine enorme Vielfalt an Formen und Materialeinsatz zu. Sie hat somit ein hohes Potenzial für weitere Produktentwicklungen. Erst durch das Arbeiten, Kooperieren und Praktizieren in enger Zusammenarbeit mit den Handwerkern sowohl innerhalb eines Kulturkreises als auch kulturübergreifend konnten die innovative Fertigungsmethodik und die Produkte entstehen.

Die Jury überzeugte vor allem die empirische Herangehensweise, die Variationsbreite der im Prozess gefundenen Möglichkeiten und das große Potenzial, das in der neu gewonnenen Fertigungstechnik verborgen ist.

WOLFGANG LÖSCHE

Bayerischer Handwerkstag e.V.,
München

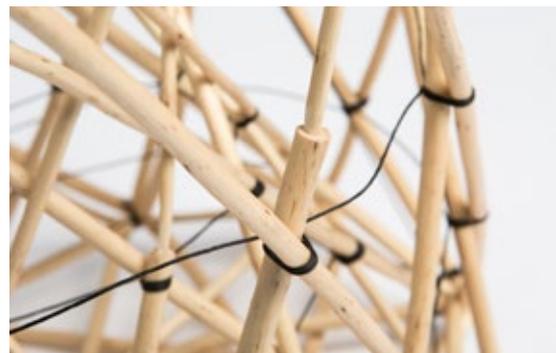
APPRECIATION OF THE WINNER

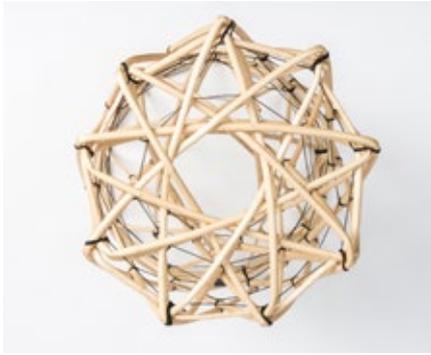
Susanne Honsa from Plattling in Niederbayern graduated with her master thesis at the university of applied science in Salzburg in the subject of design and product management. The objective of the work was to investigate how a collaboration between craftsmen and designer can be conducted reasonably and which potential offers a cross-cultural and cross-disciplinary transfer of knowledge in the field of product design.

First a guideline as well as a process for product design for a better collaboration of craftsmen and designer was worked out. Afterwards this was practically applied in an original product design. For the product implementation the designer worked in close cooperation with a Turkish and a German wickerwork craftsman and thereby not only designed two stools but also a novel manufacturing method for wickerwork. The seating furniture is not as usual braided but in a special way wound. This methodology was only possible by the invention of an innovative gadget. The aesthetics and function of the stools follow closely the „Tabure“-stool that is very popular in Turkey.

By the new production method two seating furniture were developed that include the Turkish hospitality and motivate for communication and collaboration. Their special characteristic is mainly the resources saving production and its high stability. Thus only 300g wicker or 700g chestnut chipping bear a weight of over 160kg. The innovative manufacturing facilitates the production of a stool within two hours and allows in addition a high diversity on forms and material. Thereby it offers a high potential for further product design. Only by the operation, collaboration and practice in close teamwork with the craftsmen, both within a culture group and cross-cultural, the innovative production methodology and the products could result.

The jury was mainly convinced the empirical approach, the range of possibilities found in the process and the high potential that is concealed in the newly gained manufacturing technology.









ANERKENNUNGEN RECOGNITION AWARDS



MAMELLE

„mamelle“ ist ein Messgerät zur sofortigen vor-Ort-Diagnostik von Euterentzündungen bei Milchkühen. Diese Erkrankung tritt sehr häufig in der Milchviehhaltung auf und kann zu einer erhöhten Keimbelastung der Milch bis hin zum Tod des Tieres führen. Die Behandlung erfolgt durch Antibiotika. Um das richtige Antibiotikum verabreichen zu können, muss die Art der krankmachenden Keime identifiziert werden.

Bislang wird dazu eine Milchprobe im Labor untersucht. Vom Zeitpunkt der Milchprobenentnahme bis zum Ergebnis vergehen mehrere Tage. Häufig wird bereits vor der Laboranalyse auf Verdacht behandelt, da dies die einzige Möglichkeit ist, sofort auf die Erkrankung zu reagieren. Nach Erhalt der Analyseergebnisse wird die Behandlung angepasst, also ggf. ein weiteres Antibiotikum verabreicht, das genau auf den vorherrschenden Keim abgestimmt ist.

„mamelle“ ermöglicht eine sofortige Untersuchung der Milch. Das Messgerät vereint die Probenentnahme, die Messung und die Anzeige der Ergebnisse in einem Produkt. Mithilfe der Raman-Spektroskopie, einem optischen Messverfahren, werden Art und Anzahl der Krankheitserreger innerhalb weniger Sekunden ermittelt. So ist es möglich, sofort die richtige Behandlung einzuleiten. Die Kuh kann schnellstmöglich genesen und der Einsatz von Antibiotika wird auf das Nötigste reduziert.





„mamelle“ is a measuring device for immediate on-site diagnosis of udder infections in dairy cows. This disease occurs very frequently in dairy farming and can cause increased germ exposure of the milk and even the death of the animal. Treatment consists of antibiotics. In order to administer the right antibiotic, the nature of the pathogenic germs must be identified.

Up to now, a milk sample has been examined in the laboratory. Several days pass from the date of the milk sampling to the result. Frequently, the cow is treated on spec before the laboratory analysis, as this is the only way to react immediately to the disease. After the analysis results have been obtained, the treatment is adapted, possibly with a further antibiotic, which is precisely matched to the prevailing germ.

„mamelle“ allows an immediate examination of the milk. The instrument combines sampling, measurement and display of results in one product. Using Raman spectroscopy, an optical measurement method, the type and number of pathogenic germs are determined within a few seconds. Thus it is possible to initiate the right treatment immediately. The cow can recover as quickly as possible and the use of antibiotics is reduced to a minimum.





NINI AMICI



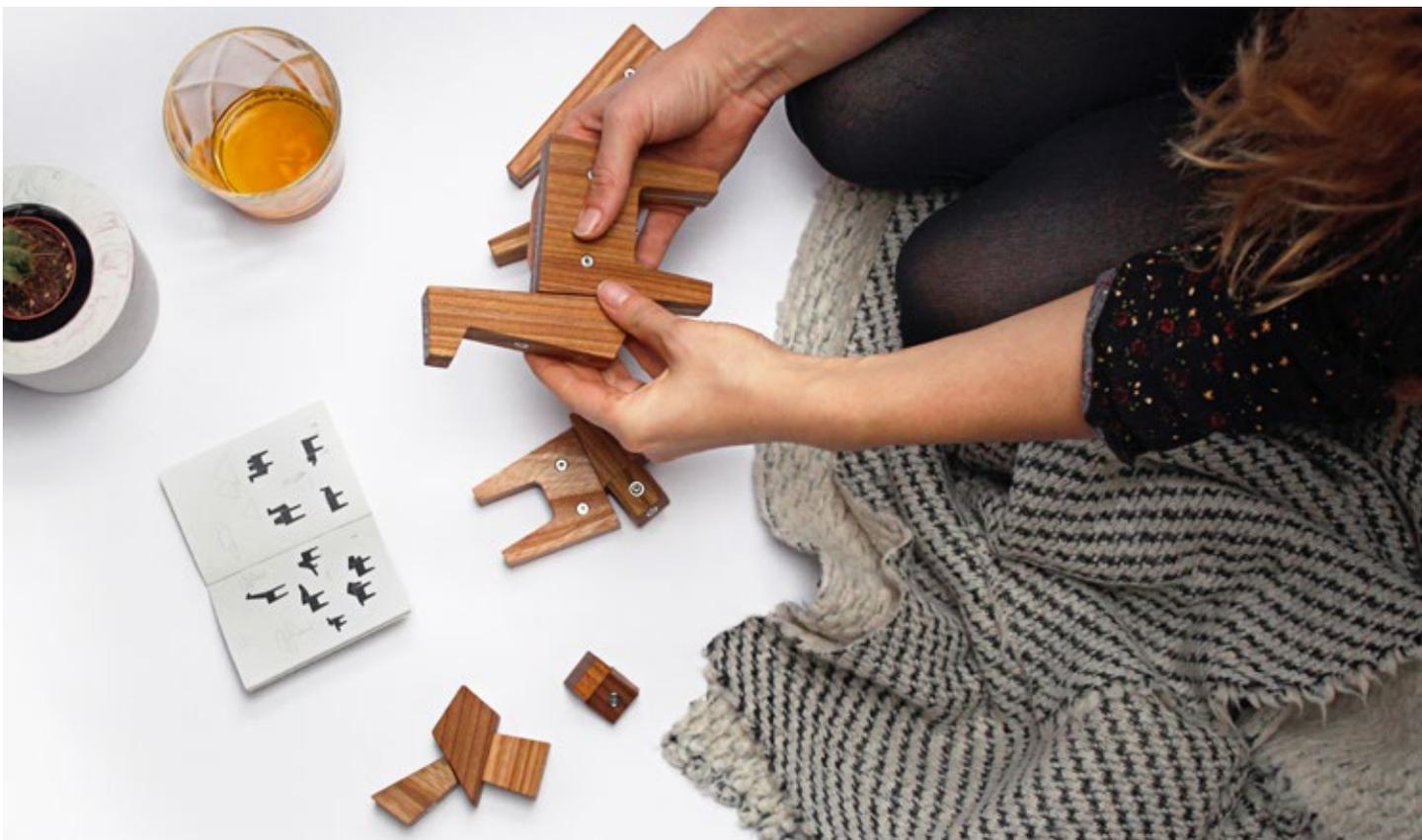
„Nini Amici“ sind kleine Tierfreunde aus Ulmenholz. Durch ein magnetisches Stecksystem können den drei Grundkörpern verschiedene Körperteile angeheftet werden, die je nach Tier als Kopf, Schwanz, Buckel, Höcker etc. fungieren. Durch die stilisierte Formensprache können eine Vielzahl bekannter Tiersilhouetten nachgeahmt, aber auch ganz neue Kreaturen im fantasievollen Spiel zum Leben erweckt werden. Es entsteht ein dynamisches Spiel, das sowohl für Kinder als auch für Erwachsene voller Überraschungen steckt. Die NINIs können entweder fertig gekauft oder mittels eines Bausatzes selbst hergestellt werden. Sie entstanden durch den Wunsch, den Dingen wieder mehr emotionalen Wert zu geben und sind nun Teil des Unternehmenskonzeptes „Dingwerkstatt“ (www.ding-werkstatt.com), das durch DIY-Produktideen Bewusstsein für faire Produktionsbedingungen und angemessenen Konsum schaffen will.





“Nini Amici” are small animal friends made out of elmwood. A magnetic plug-in system allows the player to attach all different kinds of body parts to the toys main bodies. Depending on what animal you want to create the particular bricks can function as the head, the tail, the humps etc. Because of the puristic shape you can model a wide range of familiar animal silhouettes, but also discover new, fantastical species. The NINIs are a dynamic game, which is full of surprises for both children and grown-ups. You can either buy

them ready made or in a do it yourself assembly kit. They are one result of the aim to bring back product value by self production and are now part of the Start-Up concept „Dingwerkstatt“ (www.ding-werkstatt.com), which is trying to raise awareness for fair production and moderate consumption with DIY product ideas.





MASS UND MUSSE



ÜBER DIE KREATIVITÄT DER GRENZE

Es ist niemals genug da. Genug Zeit. Genug Geld. Genug Möglichkeiten. Wir leben nach dem Motto: immer mehr, immer schneller, immer grenzenloser. Den grenzenlosen Anforderungen stehen jedoch begrenzte Ressourcen gegenüber. Wir sind so auf Wachstum programmiert, dass wir es verlernt haben, einfach einmal nichts zu tun, die Ruhe zu genießen und aufzutanken. In diesem Wettlauf werden Aufmerksamkeit und Zeit zu einem knappen Gut. Das zehrt an uns und unserer Schaffenskraft.

Diese Arbeit handelt von Beschleunigung, von Grenzen und von Kreativität. Können wir durch das Ziehen von Grenzen – durch die Beschränkung unserer Möglichkeiten, durch das Abstecken eines Spielraums und die Fokussierung unserer Aufmerksamkeit – zu mehr Kreativität, zur Muße finden?



XTEND

EINE TRAGBARE BADEWANNE

„Xtend“ definiert die Badewanne neu. Aus Hightech-Materialien mittels innovativer Herstellungsmethoden gefertigt, verbindet „Xtend“ Design mit Flexibilität und Komfort.

Im gefalteten Zustand ist „Xtend“ als 7 kg leichte, 8,5 mm dünne Scheibe sowohl platzsparend, als auch mobil einsetzbar. Alle Elemente, wie beispielsweise der Wassereinlauf, die Stützbeine oder die Textileinlage können für Transport- oder Aufbewahrungszwecke an der Scheibe fixiert werden. Die einfache Handhabung ermöglicht einen intuitiven und schnellen Auf- und Aufbau. Im entfalteten Zustand und gefüllt mit Wasser bietet die weich gefütterte, maschinenwaschbare Textileinlage nicht nur ein neues Baderlebnis, sondern bringt auch ein Muster handwerklicher Präzision und digitaler Fertigungskunst zum Vorschein: „Xtend“ entfaltet sich zum Designobjekt.

Das Design definiert sich über starke Kontraste – über schwarz und weiß: Der schwarze, harte Teil, der die tragende Rahmenstruktur bildet, ist aus Karbon gefertigt und durch Autoklavverfahren sowie Hochdruck-Wasserstrahlschneiden in Form gebracht. Der weiße, weiche Teil bildet im aufgebauten Zustand die Wannenbegrenzung. Die kissenartige Hülle setzt sich aus drei Lagen synthetischer High-Performance-Materialien zusammen (Prototyp aus Tyvek® soft structure, PrimaLoft® und wasserdichtem Coating).

Alle verwendeten Materialien werden ausgereizt: Karbon, bekannt für seine extreme Festigkeit, Steifigkeit und Stabilität bei geringer Dichte, wird zu einem Werkstoff, der flexible Verformungen erlaubt. Der stabile Stützrahmen erinnert gleichzeitig an die Textur von Wasser und Wellen. Die Textileinlage ist nicht nur wasserdicht, leicht, widerstandsfähig und daunenweich, sondern auch komprimierbar, so dass sie in einer ultradünnen Tasche Platz findet. Die Oberfläche des Materials ist natürlicherweise knittrig und wird erst durch den Wasserdruck wieder glatt.

„Xtend“ kann überall verwendet werden, sofern es einen Wasseranschluss gibt. Das Wasser wird nach dem Bad über eine Pumpe ausgelassen.



A PORTABLE BATHTUB

Intended for water, cut by water, formed by water. "Xtend" redefines the ordinary concept of a bathtub. Made with high-tech materials, through innovative manufacturing processes, it combines design, functionality and comfort. When folded, it becomes a 7 kilogram light, 8.5 millimetre thin plate that is highly mobile. When extended, its padded, machine washable fabric inlay provides a new bathing experience.

All components, such as the water inlet, legs and the fabric inlay can be attached to the plate for the purpose of transportation or storage, making assembly of the bathtub is fast and intuitive. Its design is determined by a contrasting yet complementary black and white colour scheme. The

black frame is made of carbon fibres, transformed in an autoclave process and cut by a high-pressure water jet. The white inlay completes the tub with a three-layer structure of synthetic high-performance material (Prototype of Tyvek® soft structure, PrimaLoft® and an additional waterproof coating).

Not only is the fabric inlay waterproof, lightweight, durable and soft, it is also highly compressible, such that it can be stowed away in an ultra-thin case. The surface of the material smoothens out completely once the bathtub is filled with water. Take "Xtend" anywhere, as long as there's a water connection. When the bath or soak is done, simply drain the water from "Xtend" via a pump system.





ABSEITS

Die Kollektion „Abseits“ verkörpert eine neue, bunte, andere Form der Fußball-Jugendkultur. Ziel ist es, durch die Aufbereitung der Fußballthematik anhand von Kleidung zu zeigen, wieviel mehr hinter diesem weiten, scheinbar oberflächlichen Themenfeld steckt. Es geht darum, Klischees zu erörtern, zu adaptieren, weiterzuentwickeln und zu brechen. Ein weiteres Anliegen der Kollektion ist, kraftvoll und dabei improvisiert für Werte, die im Abseits stehen, einzutreten, das Medium Fußball mit Verantwortung aufzuladen, auf überholte Wertvorstellungen aufmerksam zu machen und ein neues Wertesystem zu propagieren. Mode muss weh tun, reizen und Widerstand leisten. Das Aufbegehren der Kollektion „Abseits“ ist nicht brutal und blutig, es ist positiv, laut und bunt.

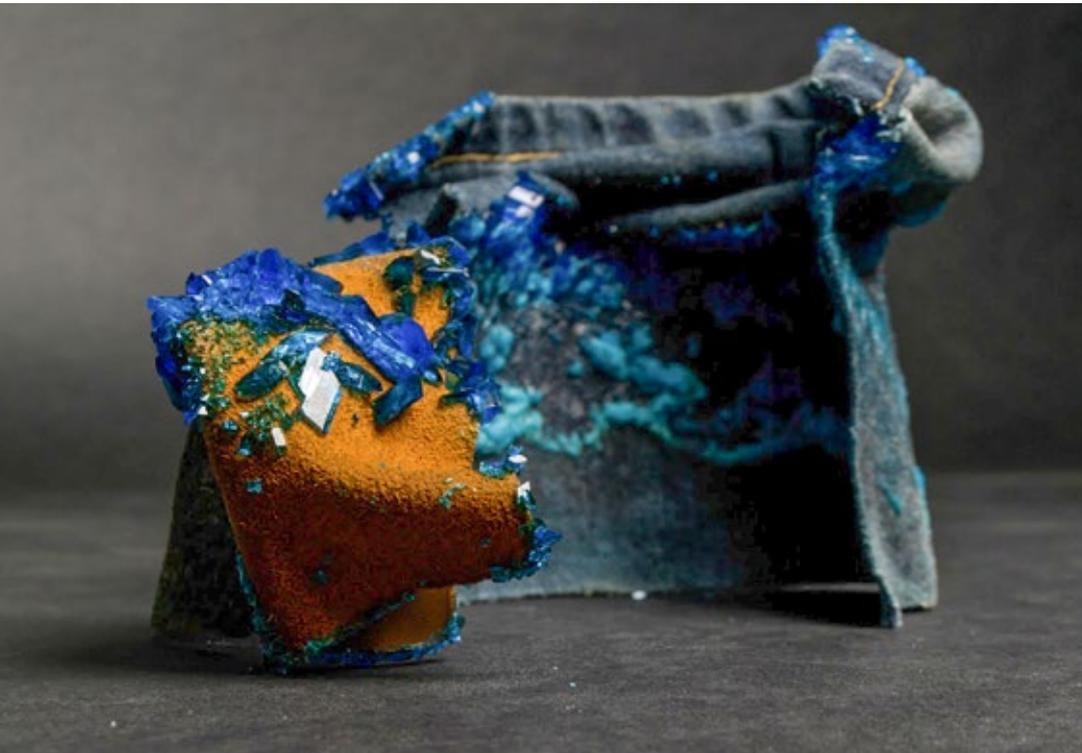
“Abseits” (German for offside) represents a new, multi-coloured, different form of football youth culture. Using clothes as a means to process the subject, the collection aims at uncovering depth behind a broad and seemingly superficial topic. Stereotypes are being analyzed, adapted, developed and broken down. In an improvised yet powerful manner, “Abseits” advocates values that tend to get pushed into an off-side position. Football as a medium is being charged with the responsibility of calling attention to an outdated value system and propagating new ideals. Fashion needs to hurt, irritate – even become a form of resistance. The “Abseits” rebellion is not brutal or bloody, it’s a positive rebellion, loud and colourful.







KRYSTALLOS





KRISTALLZÜCHTUNG AUF TEXTILEN UNTERGRÜNDE

Der Fokus der Arbeit lag darauf, anorganische Salze und ihr Wachstum auf Textilien zu dokumentieren. Das Ziel war es, eine neue Art von Gewebe zu schaffen, das in Verbindung mit der Chemie in dieser Art noch nicht erprobt wurde.

Einige Versuche mit Ausgangsmaterialien wie Baumwolle, Seide, Leder, Kunstleder, Filz, Loden und Effektextilien, außerdem der Differenzierung der vier ausgewählten Kristallarten (Borax, Alaun, Kupfersulfat, Blutlaugensalz), verschafften einen Überblick über deren Kristallisation. Mittels Färbemitteln, Epoxidharzen und PVD-Beschichtungen wurden Methoden erarbeitet, um die Steine und den Stoff in ihrer Beschaffenheit zu verändern. Auch die Verformbarkeit und das Element Licht wurden mit den Kristallen in Verbindung gebracht. Durch das Auskristallisieren von Kanten haben sie eine neue Gestalt angenommen. Auch durch den Einschluss von LEDs konnte hier eine wirksame Variante entstehen.

Das Besondere an diesem forschungsorientierten Design ist das Zusammentreffen zweier Komponenten, die man so noch nicht erleben durfte. Das grundsätzlich sehr flexible und leichte Textilmaterial bekommt durch das natürliche Kristallwachstum eine neue Ästhetik. Die entstehenden Facetten von Transparenzen und Farbharmonien ermöglichen eine Inszenierung von Licht im Raum. Mit der bewussten Zuordnung von anorganischen Salzen und textilem Material entstehen Oberflächen, die im Interior, als Tapete, Lichtelement o.ä., aber auch im Bereich Mode Einsatz finden. Jeder Stoff ist ein Unikat, da die Kristalle sich ihren Platz auf dem Textil selbst suchen.

CULTIVATION OF CRYSTALS ON TEXTILE SUBSTRATES

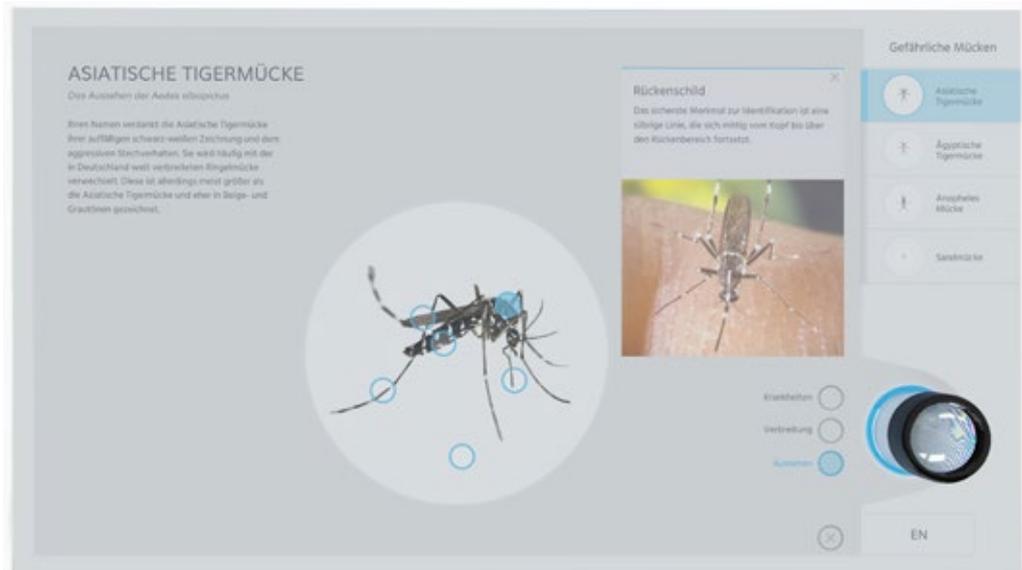
The work's focus was on documenting inorganic salts and their growth on textiles. The aim was to create a new type of tissue, which has not yet been tested in connection with chemistry in this type.

A few experiments with substrates such as cotton, silk, leather, artificial leather, felt, loden and effect textiles, as well as the differentiation of the four selected crystal types (borax, alum, copper sulfate, prussiate of potash), provided an overview of their crystallization. Methods were worked out to change the stones and the fabric in their texture via dyes, epoxy resins and PVD coatings. Also the ductility and the element light were related to the crystals. By the crystallization of edges they gain a new shape. The inclusion of LEDs could also lead to an effective variant.

The special feature of this research-oriented design is the combination of two components, which were not yet to be experienced. The basically very flexible and light textile material is given a new aesthetics by the natural crystal growth. The resulting facets of transparencies and color harmonies enable a staging of light in the room. The conscious assignment of inorganic salts and textile material creates surfaces that are found in the interior, as wallpaper, light element or the like, but also in the field of fashion. Each fabric is unique, as the crystals look itself for their space on the textile.



KRANKHEITEN AUF WANDERSCHAFT



Die Arbeit beschäftigt sich mit der weltweiten Ausbreitung von Infektionskrankheiten, die durch Mücken übertragen werden und eine Möglichkeit, dagegen zu agieren. Wichtige Faktoren in diesem Themenkomplex sind der internationale Handel, der die Mücken weltweit verbreitet, der Klimawandel, der die Lebensbedingungen der Mücken auch in kalten Regionen verbessert und Reisende, die ungeschützt in tropische Länder reisen und die Krankheiten von Land zu Land verschleppen. Das Zusammenspiel dieser drei Faktoren bildet ein nicht zu unterschätzendes Risiko bei der Ausbreitung einer Epidemie.

Ein aktuelles Beispiel ist der Zika-Virus in Brasilien. Es entstand das Konzept einer Ausstellung im Flughafen mit dem Ziel, Reisende über die potentielle Gefahr der Mücken aufzuklären, da sie einen wesentlichen Teil zur Verbreitung beitragen. Im Rahmen der Arbeit wurde ein Teil der Ausstellung konzeptionell und gestalterisch ausgearbeitet und in einem Video simuliert.

Das Interaktionskonzept ist an die realen Untersuchungsabläufe von Stechmücken im Labor angelehnt. Die intuitive Bedienung wird durch eine Kombination aus Touch- und Gestensteuerung sowie tangible interactions erzielt. Durch die starken Analogien zur Wirklichkeit, die sich sowohl im Interaktionskonzept als auch in der formalen Gestaltung widerspiegelt, wird ein positives Nutzererlebnis generiert, das den Lerneffekt steigert. Der Höhepunkt bei der Bedienung der Medieninstallation entsteht beim Nutzer durch das Auflegen der Hand auf das Touchdisplay. Durch Projektionen auf die Hand erfährt der Ausstellungsbesucher den Stich einer infizierten Mücke am eigenen Leib.



The assignment deals with the worldwide expansion of infectious diseases being transmitted by mosquitoes and a chance to act against it. Important factors in this complex of themes are the international trade that globally disseminates the mosquitoes, the climate change that improves the living conditions of the mosquitoes also in colder regions and voyagers that travel unprotected to tropical countries and carry diseases from country to country. The interaction of these three factors generates a not to be underestimated risk of the dissemination of epidemics.

A current example is the Zika-Virus in Brazil. A concept for a presentation in the airport was elaborated with the objective to tell travelers about the potential danger of mosquitoes as those contribute a significant part to the dissemination. Within the scope of the work a part of the exhibition was worked out in a conceptual and creative way and simulated in a video.

The interaction concept follows the real examination procedures for mosquitoes in the lab. The intuitive handling is achieved by a regulation combination of touch and gesture as well as tangible interactions. A positive user experience that increases the learning effect is generated by strong analogies of reality that reflect both in the interaction concept and in the formal design. The highlight during the handling of the media installation the user experiences by manual contact of the touch display. By projections to the hand the visitor learns the sting of an infected mosquito the hard way.





DIAMATE

MOBILE MANAGEMENT-APPLIKATION FÜR DIABETIKER

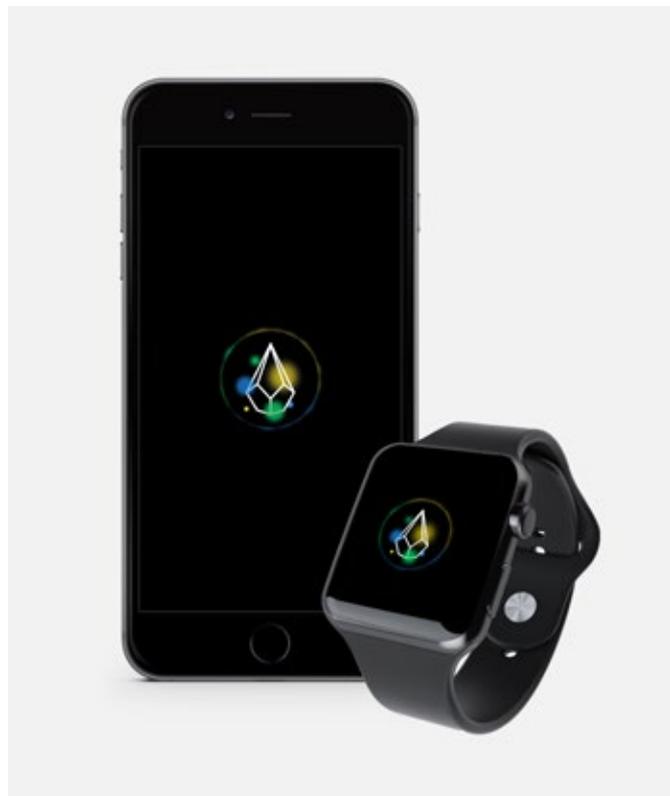
Die Anwendung unterstützt, entlastet und begleitet den Nutzer und sein persönliches Umfeld im Alltag und ist für die Apple Watch und das iPhone verfügbar. Sie vereint verschiedenste Therapien und Geräte miteinander, um dem Patienten ein umfassendes Gesamtbild zu bieten. Auch Angehörige und Außenstehende können mit Hilfe der Applikation den Träger in seiner Behandlung unterstützen, egal ob durch Synchronisierung eines Zweithandys für Angehörige oder direkte Anleitungen für Außenstehende mittels der Smartwatch.

Der Diabetiker hat auch die Möglichkeit, sich von einer zusätzlichen Lampe unterstützen zu lassen, sollte er die Uhr nicht angelegt haben. „Diamate“ unterstützt und entlastet den Diabetiker in der Kontrolle der aktuellen Werte und Therapieoptionen, im Austausch mit anderen Patienten oder dem Arzt, in Notfällen und durch eine automatische Dokumentation. Somit bietet „Diamate“ dem Nutzer die Möglichkeit, seine Behandlung unauffällig in das tägliche Leben zu integrieren.

MOBILE MANAGEMENT APPLICATION FOR DIABETICS

The application supports, relieves and attends the user in his private daily environment and is available for Apple Watch and the iPhone. It combines various therapies and devices to offer the patient a comprehensive general view. Also relatives and outsiders can support the user in his treatment by means of the application, no matter if by synchronization of a second smart phone for relatives or by primary instruction of outsiders via smart-watch.

Similarly the diabetic has the chance to be supported by an additional lamp in case he does not wear the watch. In emergency and by automatic documentation “Diamate” supports and relieves the diabetic with the control of his up-to-date data and options for therapy, the communication with other patients or with the doctor. Thus “Diamate” offers the possibility to the user to integrate his treatment discreetly in his daily life.







PURE NORTH



„Pure North“ handelt von Identität. Und von Grafikdesign. Von skandinavischem Grafikdesign im Kontext kultureller Identität. Geprägt vom rauen, nordischen Klima und einer starken Bindung an die Gesetze der Natur, durch kulturell und geschichtlich bedingte Einflüsse und einem unverkennbaren Gespür für Funktionalität, wie auch einem tief verankerten demokratischen Verständnis, nimmt das skandinavische Grafikdesign eine besondere Rolle in der internationalen Gestaltung ein. Längst kann nicht mehr nur von einem skandinavischen Impuls gesprochen werden, sondern von einem Phänomen, das die weltweite Designszene durch Stil und Ästhetik nachhaltig prägt und beeinflusst. „Pure North“ untersucht die Zusammenhänge von skandinavischer Kultur und skandinavischem Grafikdesign und ermöglicht dadurch einen faszinierenden Einblick in das Schaffen skandinavischer Grafikdesigner.

“Pure North” is about identity. And about Graphic Design. About Scandinavian Graphic Design in terms of cultural identity. Characterized by the harsh, northern climate and a strong bond to the laws of nature, by cultural and historical related influences and an unmistakable sense of functionality, as well as a deep-rooted democratic understanding, the Scandinavian Graphic Design plays a very special role in international design. We are no longer talking about a Scandinavian impulse, but instead of a phenomenon that sustainably shapes and influences the global design scene with its distinctive style and pure aesthetics. “Pure North” examines the relations between Scandinavian cultural identity and Scandinavian Graphic Design and enables thereby a fascinating view to the insight of the work of Scandinavian Graphic Designers.



Designbased is a Copenhagen based graphic design studio founded at the intersections of art, fashion and culture. We strongly believe in conceptual thinking and original ideas in design. We create solutions for every assignment, corporate solutions for every assignment. A constant dialogue with our clients is as essential to us as the physical act of designing. We focus mostly on printed matter, with great attention to detail and quality. Designbased was founded in 2002 by Claus Dier and has been recognized with numerous international awards.





SETTING



Ein Draht, eine Fläche. Bei der Arbeit „setting“ geht es um die Verformung vom Zweidimensionalen ins Dreidimensionale. Was ist Spannung und wie zeigt sie sich in einer absolut minimalistischen Darstellung?

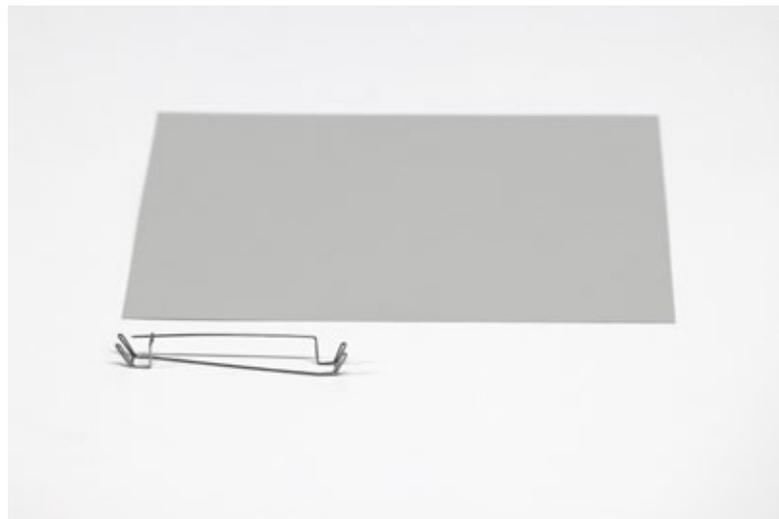
Die rechteckige Fläche aus dünner PVC-Folie wird in die aus einem Stahldraht gebogene Fassung eingespannt. Der Draht, der die Fläche in Form hält und Spannung erzeugt, ist zugleich die Nadel, die die Brosche am Körper befestigt. Somit wird die Fläche erst durch die Handlung des Anbringens der Fassung zum Schmuckstück.

Da jede Fassung unterschiedlich einsetzbar ist, entsteht je nach Winkel oder Seite, an der sie angebracht wird, eine unterschiedlich starke Biegung oder auch Verzerrung.

One wire, one surface. The work “setting” is about tension. To transform a flat surface into a three dimensional object.

The rectangular shaped PVC film is forced into its form by a steel wire setting. The wire is used to keep everything in place and to generate tension, and is, at the same time, the means to attach the brooch.

Every setting can be used in multiple ways to curve and deform different surfaces – sometimes just the slightest bit, sometimes to breaking point.







THE BODY IS PRESENT

Die Arbeit „The Body is Present“ untersucht die Funktion der Disziplinen Handwerk, Design und Kunst. Durch die physische Schwere, Materialität oder schiere Verweigerung von Praktikabilität werden die Objekte ihrer Funktion des Tragens enthoben. Werden also von praktischen Designobjekten zu reinen Kunstgegenständen. Sie laden den Betrachter und „Träger“ zur Diskussion über die vermeintliche Funktion von gewohnten Dingen ein und damit auch zur Reflexion über die Aufgabe der unterschiedlichen Disziplinen. Wo grenzen sie sich voneinander ab, was haben sie gemeinsam, was können sie leisten?

Eine wichtige Aufgabe sowohl von Kunst, als auch von Design und Handwerk besteht darin, immer wieder auf gesellschaftliche Zustände und Veränderungen einzugehen. Dinge des alltäglichen Lebens müssen anecken und irritieren, um Allgemeingültigkeiten neu hinterfragen zu können.

The assignment “The Body is Present” examines the character of the disciplines craft, design and art. Due to the physical severity, materiality or sheer refusal of practicality, the objects are removed from their function of wearing. Thus they change from practical design objects to pure art objects. They invite the viewer and “wearer” to discuss the supposed function of familiar things, and thus also to reflect on the task of the diverse disciplines. Where do they stand apart, what do they have in common, what can they achieve?

An important task of both, art as well as design and craftsmanship, is always to respond to social conditions and changes. Things of everyday life have to arouse and irritate to be able to question generality.









TEILNEHMER PARTICIPANTS

SOMA

Der Soma-Chair zielt auf einen Entwurf der Leichtigkeit hin. Ehrlichkeit in Form und Material, charakterstark und reduziert auf das Wesentliche. Der Sessel besteht aus mehreren Elementen. Die Sitzfläche ist als geschlossener Aufbau einladend und filigran zugleich. Begrenzt durch den Edelstahlrohrrahmen und geformt durch zwei vertikale Federelemente bietet sie eine flexible, sich dem Körper anpassende Sitzfläche. Der Rohrrahmen funktioniert wie ein Passepartout und lenkt den Blick von beiden Seiten auf die Bespannung während er den Sessel transparent wirken lässt. Die Befestigung des Stoffes mit Reißverschlüssen bietet vielfältige Individualisierungsmöglichkeiten in der Gestaltung des Bezugs. Im Unterbau vereint sich formal die Kombination aus Rundrohrrahmen und flächiger Bespannung. Der aus Aluminium gegossene Fuß greift die planare Ästhetik der Bespannung in den flach auslaufenden Enden wieder auf und bietet einen visuellen Übergang zur Bodenfläche. Ein aus dem gleichen Material gefräster Zylinder bildet den Übergang in die Aufnahme des Rahmens.

The Soma Chair interprets the draft of a lounge chair in an easy way. The Lounge Chair consists of several elements. The seating is appealing and filigree but defined as a closed unit. Limited through the stainless steel frame and shaped with vertical elements of a cantilever chair, the Soma Chair generates a flexible and body adapting space. The tubular frame borders the chair and focusses to perspective on the stretched and shaped fabric. Attached with zippers, many opportunities of individualization are given. The combination of the tubular frame and planar and stretched fabric is continued in the lower part of the chair. The casted aluminum stand captures the planar outlook of the stretched fabric in its flat tails. A cylinder made of the same material provides the junction to the frame.



STERNGLAS ALPHA

AR-FERNGLAS FÜR DIE ASTRONOMIE

Als Galileo Galilei im Jahr 1610 als erster Mensch den Saturn durch ein Teleskop sah, hätte er sich sicher niemals träumen lassen, dass wir eines Tages unseren eigenen Planeten von den Saturnringen aus sehen würden, so geschehen durch die Cassini-Sonde im Juli 2013. Je weiter wir in den Kosmos vorstoßen, desto wichtiger wird es zu verstehen, was sich im Himmel um uns herum abspielt – oder zumindest die Neugier dafür zu wecken.

Den ersten Schritt dahin soll das Sternglas Alpha schaffen. Es ist nicht nur ein kompaktes Fernglas mit 15-facher Vergrößerung und Bildstabilisator, sondern besitzt auch Augmented Reality-Technologie. Diese erlaubt es, eine digitale Ebene über das reale Bild zu projizieren. Dadurch können während der Himmelsbeobachtung zusätzliche Informationen und Bilder eingeblendet werden. Selbst simulierte Strahlenfilter und das virtuelle Heranzoomen an Himmelsobjekte sind dadurch möglich. Der Kopfhöreranschluss rundet die audiovisuelle Experience ab, um einen aufregenden Einstieg in die Astronomie zu schaffen.



AR BINOCULARS FOR ASTRONOMY

When Galileo Galilei first observed Saturn through a telescope in 1610 he surely would have never imagined that one day we'd be able to see our own planet from Saturn, as it happened in July 2013 via the Cassini spacecraft. We've visited every planet in our solar system and are leaving our own galaxy in search of our place in space. The more we venture out into the cosmos, the more important it becomes to understand what happens in the sky around us – or at least to spark curiosity for it.

The ideal first step towards that is the Sternglas Alpha. It's not only a compact binocular with 15x magnification and image stabilizer, but it also has augmented reality technology to allow projection of a digital layer on top of a real life image. Thus it is possible to show further informations and images during nightsky observation and even simulated filters and virtually enhanced zoom on celestial objects become possible. The connection of headphones completes the audiovisual experience. This way you create an exciting and optimally challenging access to astronomy.



MELLOW DRIVE

DIE ERSTE ELEKTRISCHE ANTRIEBSEINHEIT FÜR NAHEZU JEDES LONGBOARD

Seit 2014 in ersten Schritten entwickelt, bildet der „Mellow Drive“ heute die kleinste serienreife Antriebseinheit der Welt und bietet dem Großstadtnomaden die verkehrsunabhängige Fortbewegung auf der letzten Meile in den städtischen Ballungsräumen Europas und den Mega-Citys Asiens. Der voll integrierte Antrieb in den Rollen und den im ultraleichten Magnesiumrahmen eingelassenen, austauschbaren Akku lassen den Fahrer mit einem beliebigen Skatedeck 15 km weit und bis zu 40 km/h schnell durch den Großstadt-Dschungel surfen, ohne den einfach austauschbaren Wechselakku zu bemühen. Die Kontrolle über den Antrieb übernimmt der Fahrer mittels der ebenfalls neu entwickelten Fernbedienung, die ein stufenloses Regeln der Geschwindigkeit erlaubt und das kraftvolle re-kooperierende Bremsen ermöglicht.



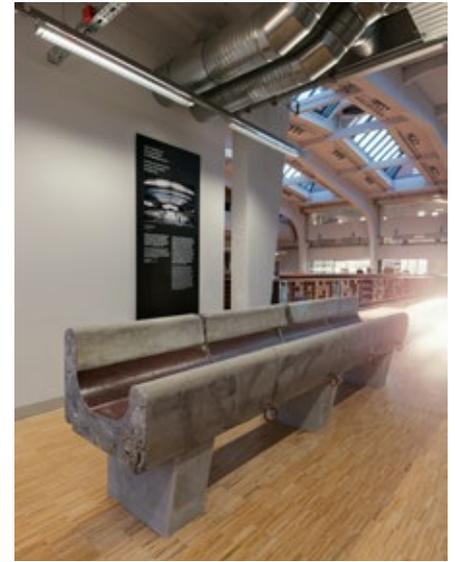
THE FIRST ELECTRIC DRIVE UNIT FOR ALMOST EVERY LONGBOARD

Developed in the first stages since 2014, the “Mellow Drive” is now the world’s smallest drive unit ready for series production and offers the city nomads a non-traffic-related movement on the last mile in urban metropolitan areas of Europe and the mega-cities of Asia. The fully-integrated drive in the castors and the exchangeable battery, embedded in the ultralight magnesium frame, allow the driver to navigate quickly through the urban jungle 15 km wide and up to 40 km/h with any Skatedeck without needing the easily exchangeable replacement battery. The driver takes control of the drive by means of the newly developed remote control, which allows a continuously regulated speed and a powerful re-cooperating braking.

RAUM FÜR ERINNERUNG

KONZEPT, ENTWURF UND REALISATION EINER GEDENKSTÄTTE

Ein Neubau entsteht, ein Schlachthof wird zur Hochschule. Als Zeichen der Verantwortung gegenüber der Geschichte eines locus terribilis entstand am neuen Standort der Hochschule Düsseldorf mit behutsamen Maßnahmen eine Gedenkstätte zur Erinnerung an die Opfer des Nationalsozialismus – ein Denk- und Rückzugsort inmitten des Studienalltags. In Gedenken an die vom Schlachthof deportierten jüdischen Frauen, Männer und Kinder stehen individuelle Geschichten und Schicksale von Opfern und Tätern, von Zuschauern und Profiteuren im Fokus des Erinnerungsortes. Das historische Gebäude selbst stellt – im Kontrast zur modernen Ästhetik des Neubaus – das größte Exponat der Ausstellung dar. Die Gestaltung ist der Thematik entsprechend bewusst zurückhaltend und funktionell. Die eingesetzten Medien sind modular bespielbar und sollen durch wechselnde Inhalte einen lebendigen Ort der Erinnerung schaffen.



CONCEPT, DESIGN AND REALIZATION OF A MEMORIAL

A new building is established, a slaughterhouse becomes part of the university. As a sign of responsibility towards the history of a locus terribilis, with cautious measures a new memorial to the victims of National Socialism was established at the new location of the Düsseldorf University of Applied Sciences, a place of thought and retreat in the daily study routine. In memory of the Jewish women, men and children deported by the slaughterhouse, individual stories and fates of victims and perpetrators, spectators and profiteers are the focus of the memorial site. In contrast to the modern aesthetics of the new building, the historical building itself is the largest exhibit in the exposition. The design of the theme is deliberately reserved and functional. The inserted media can be used in a modular manner and should create a vivid place of remembrance by changing contents.



COSMOS OF LIGHT



Was ist Licht? Wie funktioniert es? Was können wir aus ihm lernen? Was erzählt es uns über uns selbst und das Universum? „Cosmos of Light“ ist ein Ausstellungskonzept, das diesen Fragen nachgeht und mithilfe von Infografiken und Illustrationen Antworten gibt. Die Arbeit am Projekt umfasste eine intensive Recherche, etwa Interviews mit Astrophysikern, um die komplizierten wissenschaftlichen Zusammenhänge bestmöglich innerhalb unserer Infografiken vermitteln zu können. Die Illustrationen, mit denen wir u. a. eine große Fensterfläche beklebt haben, stellen den emotionalen Gegensatz zu Wissenschaft und Technik dar.

What is light? How does it work? What can we learn from it? What does it tell us about ourselves and the universe? “Cosmos of Light” is an exhibition concept that deals with these questions and provides answers using infographics and illustrations. The work involved an intensive research, for example interviews with astrophysicists, in order to be able to convey the complicated scientific contexts within our infographics in the best possible way. The illustrations, which we laminated e.g. on a large window area, represent the emotional contrast to science and technology.

WENN MORGEN SOMMER IST ...



Luftig-holpernde Reime geben episodenhafte Einblicke in den Ablauf eines urbanen Sommertags. Sie werden durch einen skizzenhaften Strich umrissen, der im Zusammenspiel mit der durch Farbseparation erzeugten Farbstrahlkraft eine Sommerfährte legt.

Die separat gezeichnete Vorlage für die jeweilige Sonderfarbe bildet im Zusammenspiel (Überdruck) mit den jeweils anderen Farbvorlagen das eigentliche Bild. In der ersten Hälfte des Buchs sorgen drei Sonderfarben und ihre Mischfarben für die morgendliche Stimmung. Eine vierte Sonderfarbe ab der zweiten Hälfte, ermöglicht es sowohl abendliche Sommerhitze als auch kaltes, winterliches Morgenlicht darzustellen.

Airy-stumble rhymes provide episodic insights into the course of an urban summer day. They are contoured by a sketchy line, which in combination with the strength of the color beam, generated by color separation, creates a summer track.

The separately drawn template for the respective spot color forms the actual picture in the interplay (overprint) with the respective other colors. In the first half of the book three spot colors and their mixed colors provide for the morning mood. A fourth spot color starting at the second half, makes it possible to display both evening summer heat and cold, wintery morning light.

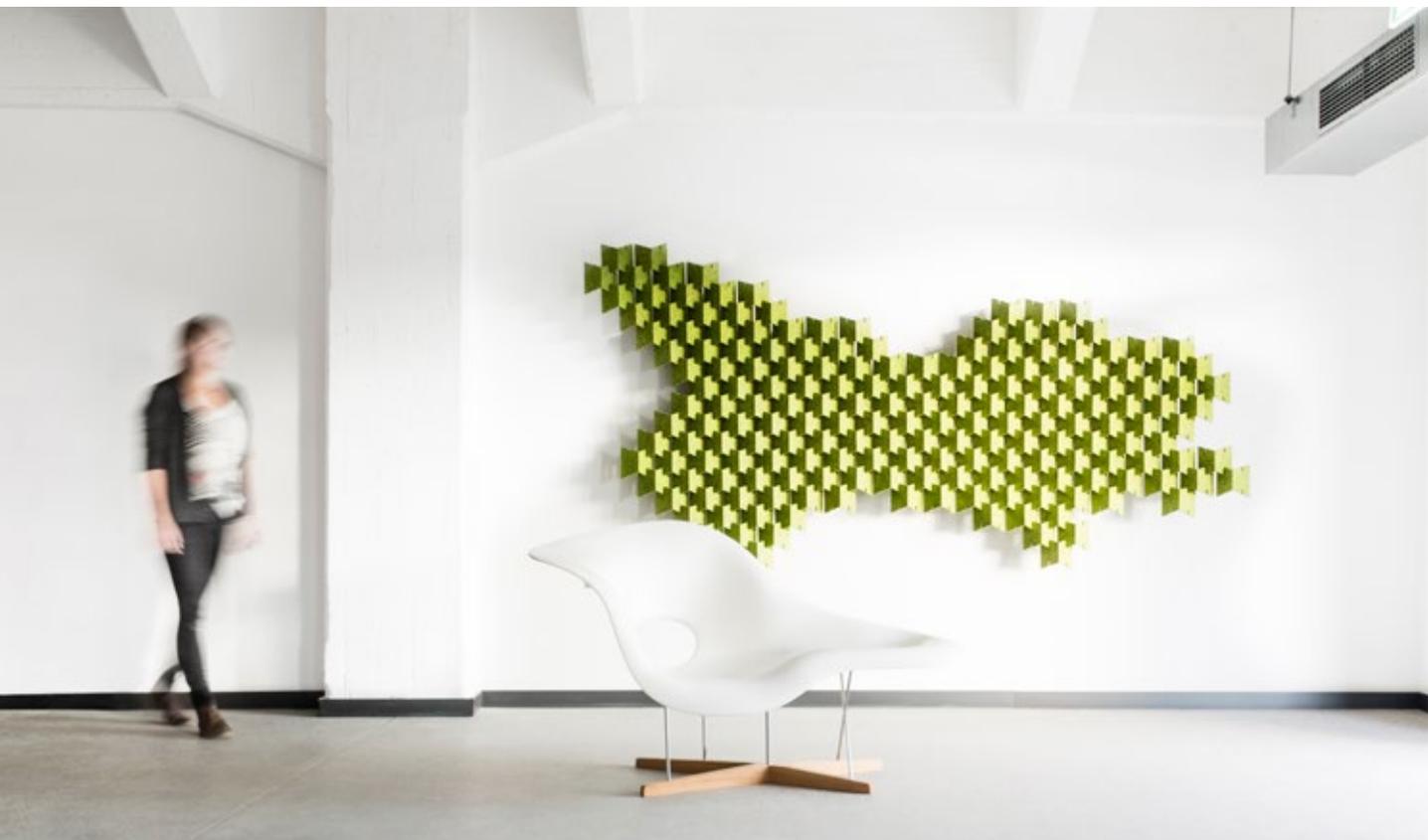


SCALE



„Scale“ ist ein akustisch wirksames Steckmodul aus dem Faserverbundstoff Nitona. Die intelligent geschnittenen und gefalteten Module werden mühelos ineinander gesteckt, wobei sie alleine durch die Reibung der Materialoberfläche zusammenhalten. Das Herausschneiden eines Keils in der Mitte der Module ermöglicht das Klappen um 90°. Ein Industrieheißkleber löst die Schmelzfasern im Material und fixiert die Elemente in dieser Position. Aus einem zweidimensionalen Plattenwerkstoff wird somit ein dreidimensionales, Schall absorbierendes Designobjekt, das an Wand und Decke für eine optimale Raumakustik sorgt. Die Module werden mit speziellen Befestigungsmodulen an Ort und Stelle platziert. Die einzelnen Elemente können beliebig aneinandergefügt werden und bieten somit individuelle Gestaltungsmöglichkeiten.

“Scale“ is an acoustically effective plug-in module made of the fiber composite Nitona. The smart cut and folded modules are easily plugged into one another, where they hold together solely by the friction of the material surface. The cutting out of a wedge in the middle of the modules enables a flapping of 90°. An industrial hot glue dissolves the melt fibers in the material and fixes the elements in this position. A two-dimensional panel material thus becomes a three-dimensional, sound-absorbing design object which ensures optimum room acoustics on the wall and ceiling. The modules are placed in situ with special mounting modules. The individual elements can be joined optionally, thus offering individual design possibilities.



KOLLEKTION Q1 2016



Jonas Hansen steht für schlichte, filigrane und vor allem zeitlose Möbel zu einem angemessenen Preis. Jedes Möbelstück wird mit minimalem Materialeinsatz in Deutschland gefertigt und lässt sich nach eigenem Geschmack in Farbe und Größe anpassen. Unsere Passion liegt in der Herstellung und den Materialien. Wir haben lange nach den besten Materialien gesucht und arbeiten ausschließlich mit Herstellern aus Deutschland und der Schweiz zusammen, die umweltfreundlich produzieren. Wir glauben an Familienbetriebe. Jeder einzelne unserer Hersteller besitzt eine lange Tradition, die älteste reicht in das Jahr 1877 zurück.

Jonas Hansen stands for unpretentiously filigree and above all, timeless furniture at a reasonable price. Every piece of furniture is handmade in Germany with minimal use of materials and can be configured to your taste. We spent over one year meticulously creating our first collection. Our Passion is manufacturing and materials. We spent a long time sourcing the best material available. We only use materials from German and Swiss manufacturers who are producing environmentally friendly. Our belief in traditional family owned businesses is very strong and all our manufacturers go back a long time, the oldest back to 1877!

MODE.IMITATION



EINE TEXTILE NACHERZÄHLUNG

Kann eine Imitation authentischer sein als sein Original? Alltägliche Kleidungsstücke werden zum Vorbild und Startpunkt einer intuitiven Kollektionsentwicklung. Kleidungsklassiker werden sowohl visuell als auch rein thematisch imitiert – immer mit einem Augenzwinkern und einer Prise Humor. Das verwendete Material der Kollektion ist ein Spiel mit der Beziehung zwischen Original und Imitation: Die Stoffe werden handgemacht und bestehen aus einzelnen Garnfäden.

Auf den ersten Blick erscheinen sie wie bekannte Stoffe, doch der zweite Blick verrät, dass sie aus einzelnen Garnfäden zum fertigen Kleidungsstück gewachsen sind: ein einzelner Faden wird somit zum fundamentalsten Teil des Kleidungsstückes. Die Zeit der Herstellung und das Zusehen beim Wachsen der Kleidungsstücke zeigen die Faszination für die Besonderheit des Alltäglichen. Das Ergebnis ist „Mode.Imitation“, eine Kollektion die von der anfänglichen Imitation selber zu einem Original geworden ist. Eine persönliche Hommage an das Alltägliche.

A TEXTILE RENARRATION

Can an imitation be more authentic than its original? Common garments are becoming a prototype for and a starting point of a collection. The imitation is on a visual as well as on a thematic level, always with a little wink and a hint of humour. The material used in the collection is an interplay with the relation between original and imitation: at the first sight it seems to be the original fabric, but if you look closer it's quite different. The drapery is handcrafted and made of single sewing threads.

At first glance, it seems like well-known fabrics, but the second glance shows that the single yarn threads are grown together to the final garment. The idea behind is that a single thread could be understood as the most fundamental part of a garment. The production time, as well as seeing how the garment grows, show the fascination for the special things in everyday occurrences. The result is "Fashion.Imitation", a collection which started as an imitation but ended as an original. A personal homage to the everyday occurrences.

IMPLYING LINES

KUNST IN MODE UND DIE POSITION DES BETRACHTERS

Das Kunstwerk „Ttéia“ von Lygia Pape, mit dem sich diese Bachelorarbeit auseinandersetzt, weckte bei einem persönlichen Besuch auf der Biennale in Venedig eine Faszination, die letztendlich dazu führte, eine Kollektion zu kreieren, die die Besonderheiten des Werkes widerspiegelt. Dabei handelt es sich um eine Installation mit goldenen Fäden, die in einem dunklen Raum von der Decke zum Fußboden gespannt sind und sich in unterschiedlich großen Holz-Quadraten bündeln. Unter der Deckenbeleuchtung entstehen so durcheinander verlaufende Lichtkegel, dessen Goldstrahlen, je nach Position des Betrachters, in der Dunkelheit verschwinden oder im Licht aufscheinen.

Die Kollektion soll jedoch nicht nur die äußerlichen Merkmale wiedergeben, sondern auch die Aussage der Künstlerin übernehmen und weiterführen. Im Fall von Lygia Pape geht es um die Forderung der Neokonkretisten, die eine Beteiligung des Betrachters verlangten, um das Werk zu vervollständigen. Überträgt man diesen Gedanken auf ein Kleidungsstück, steht es dem vorerst außenstehenden Betrachter frei zu entscheiden, ob er die Kleidung beispielsweise trägt oder berührt. Wichtig ist alleine die Interaktion, aus der heraus er seine persönliche Meinung nach der Kunstwürdigkeit des Werkes fällt und gleichzeitig die Beziehung zwischen Mode und Kunst neu analysiert.



ART IN FASHION AND THE POSITION OF THE OBSERVER

The bachelor thesis deals with the work “Ttéia” by Lygia Pape, which aroused a fascination during a personal visit to the Venice Biennale and ultimately led to the creation of a collection that reflects the peculiarities of that work. This is an installation with golden threads, which are stretched in a dark room from the ceiling to the floor and are bundled in different sized wooden squares. Underneath the ceiling lighting, light cones are formed which run through each other, whose golden strands, depending on the position of the observer, disappear in the dark or appear in the light.

However, the collection is intended not only to portray the external characteristics, but also to adopt and continue the statement of the artist. In the case of Lygia Pape it is about the demand of the neokonkretisten, who request a participation of the viewer in order to complete the work. If this thought is transferred to a piece of clothing, it is up to the outside observer to decide freely whether he is wearing or touching the clothing. Only important is the interaction from which he draws his personal opinion on the artworthiness of the work and at the same time re-analyzes the relationship between fashion and art.

PAN

Die Inspiration für die Kollektion war die Geschichte Peter Pans, der Wendy und ihre Brüder aus ihrem Schlafzimmer an einen Ort entführte, an dem Kinder niemals erwachsen werden. Nachthemden, der Wunsch nach Nostalgie, Einfachheit und die Rückkehr ins Paradies: damit wird der Betrachter in die ganz persönlich geschaffene Welt der Gestalterin mitgenommen.

Da es sich in der Geschichte um Kinder handelt, spielt das Thema Unisex eine wichtige Rolle. Männer tragen lange Hemden, die aussehen wie Kleider und als Details gibt es Rüschen und Schleifen. Alle Schnitte sind eher weit und nicht am Körper ausgerichtet. Nicht nur in den Details, sondern auch im Material und der Silhouette spiegelt sich Verspieltheit und Leichtigkeit wider. Eine wichtige Inspirationsquelle dafür war die Nacht- und Unterwäsche des 19. Jahrhunderts. Leichte und fließende Stoffe in hellen Nudenuancen und Weißtönen gehen bis zu einem erdigen Terracotta und Dunkelgrün, welches erdet und Peter Pans Abenteuerland widerspiegelt.



The inspiration for this collection was the story of Peter Pan, who abducted Wendy and her brothers from their bedroom to a place where children never grow up. Night-shirts, the desire for nostalgia, simplicity and the return to paradise: thereby the viewer is taken into the designer's personally created world.

Since the story is about children, unisex plays an important role. Men wear long shirts that look like gowns and as details there are frills and bows. All cuts are rather wide and not aligned with the body. Not only the details, but also the material and the silhouette reflect playfulness and lightness. An important source of inspiration was the nightwear and underwear of the 19th century. Airy and flowing fabrics in bright nuances and shades of white go up to an earthy terracotta and dark green, which earths and reflect Peter Pan's land of adventure.

PLASTIC TEXTILES / TEXTILE PLASTICS

Generative Herstellungsprozesse ermöglichen eine völlig neue Herangehensweise an die Gestaltung von Materialien und Produkten. Das Projekt „Plastic Textiles/Textile Plastics“ beschäftigt sich mit der Schnittstelle zwischen der textilen Fläche und Dreidimensionalität.

In einer ersten Experimentserie wurden mittels 3D-Drucktechnik Strukturen erstellt, die Eigenschaften von Textilien aufweisen, aber auch in anderen funktionalen Kontexten verwendet werden könnten, zum Beispiel als flexible Verbindungselemente von Bauteilen oder als wasserunempfindliche Polsterung von Möbeln im Außenbereich. Dabei schafft der 3D-Drucker eine Verbindung zwischen textilen Fasern und kompakten Flächen.

Generative manufacturing processes are able to allow completely new approaches in the design of products and materials. The project “Plastic Textiles/Textile Plastics” deals with the intersection of textile surfaces and threedimensionality.

In a first series of experiments with 3D-Printing structures got developed, that offer characteristics of textiles, but also could be used in other functional contexts. For instance as flexible composite building components or as water-resistant outdoor upholstery elements. Furthermore the 3D-printer creates a combination of textile fibres and solid surfaces.



EXPERIMENTELLES STICKEN IN KOMBINATION MIT DRUCKTECHNIKEN



In der Bachelorarbeit werden Kombinationsmöglichkeiten mit den Elementen Punkt, Welle und Linien realisiert, die eine veränderte Wahrnehmung der Ausgangsformen bewirken. Die Grundkomponente stellt dabei immer der Reliefdruck dar. Dieser wird zunächst mit verschiedenen gestickten Flächen kombiniert. Im Entwicklungsprozess wird das al-Sticken durch Druckkombinationen ersetzt. Es entstehen Modelle, die sich beim Aufschäumen der Reliefpaste unterschiedlich in Abhängigkeit von den Ausgangsbedingungen verformen. Zugleich beeinflussen die verschiedenen Anordnungen der gestickten und gedruckten Flächen die Beschaffenheit der Reliefpaste. Durch die Überlagerungen von Rastern entstehen optische Täuschungen, die bei den Entwürfen nur durch das Halten des Musters gegen das Tageslicht sichtbar werden, dagegen bei den Designs, mit einem transparenten Material Chiffon beim Halten gegen das Tageslicht verschwinden. Aufgrund von gezielter Manipulation der Verformung entstehen Designs, die vor allem für die Konfektion verwendbar sind.

The Bachelor's thesis realizes possible combinations with the elements point, wave and lines, which effect a changed perception of the starting forms. The basic component is all-relief print. This is first combined with different embroidered surfaces. During the development process embroidery is replaced by print combinations. Models that deform differently during the foaming of the relief paste depending on the initial conditions. At the same time, the various arrangements of the embroidered and printed surfaces influence the consistence of the relief paste. Through the superimposition of grids, optical illusions are created, which in some designs are visible only by holding the pattern against the daylight, in contrast in the designs with a transparent material chiffon disappear when held against the daylight. Due to the directed manipulation of the deformation, designs are created, which can be used mainly for the manufacture.

SUPERMARKT DER ZUKUNFT

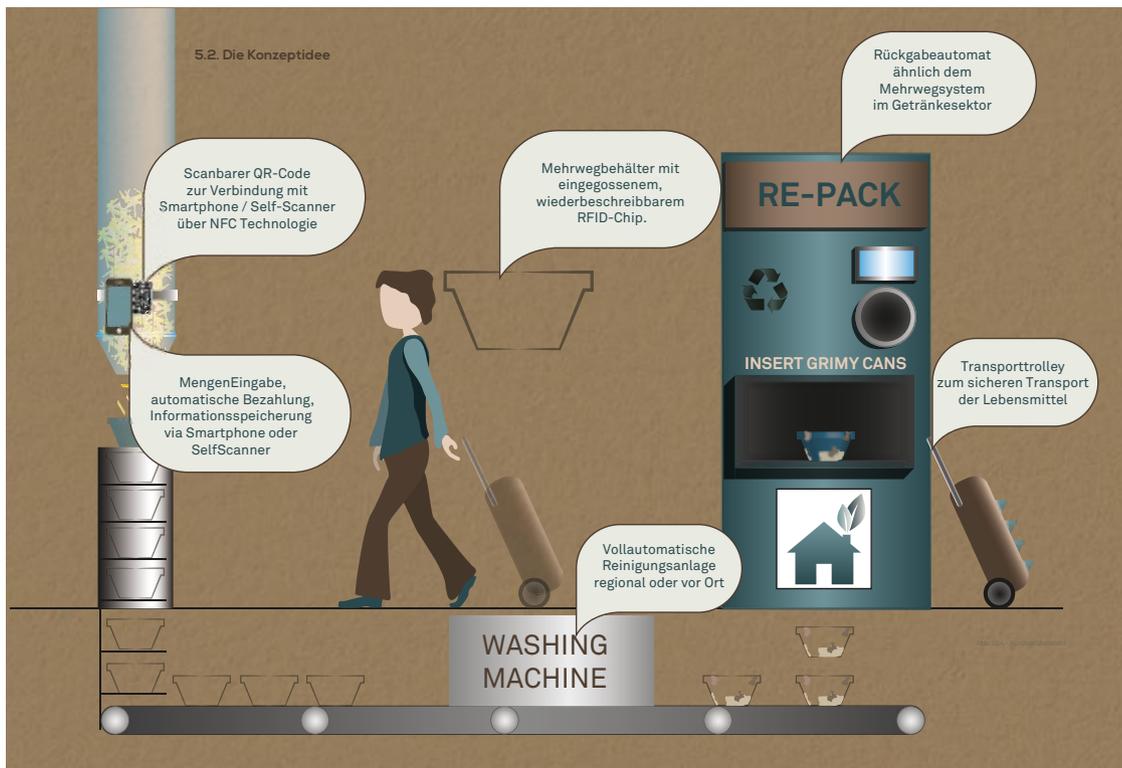
EIN KONZEPT FÜR ECHE NACHHALTIGKEIT UND MODERNES EINKAUFEN VON MORGEN

Orientiert am Mehrwegsystem im Getränkesektor beschreibt der „Supermarkt der Zukunft“ ein nachhaltiges Konzept um Verpackungsmüll zu reduzieren, Ressourcen zu schonen und individuelle Kundenwünsche beim Lebensmitteleinkauf zu berücksichtigen. Der Einsatz mehrfach verwendbarer Abfüllbehälter in Kombination mit wiederbeschreibbaren RFID-Chips stellt die Digitalisierung in einen sinnvollen Kontext zu Umweltschonung und Enkeltauglichkeit und stärkt darüber hinaus kleine, resilientere Wirtschaftsräume sowie die Kernkompetenzen des Lebensmitteleinzelhandels. Verbraucher erhalten größtmögliche Freiheit und Sicherheit bei der Produktzusammenstellung und -auswahl. Unternehmen schaffen erhöhte Kundenbindung bei gleichzeitiger Optimierung des Personaleinsatzes. Im Mittelpunkt steht das natürliche Kreislaufprinzip und der bewusste Umgang mit der Natur.



A CONCEPT FOR REAL SUSTAINABILITY AND MODERN SHOPPING OF TOMORROW

Oriented towards of the re-use system in the beverage sector, the “Supermarket of the Future” describes a sustainable concept to reduce packaging waste, to conserve resources and to take individual customer wishes into account when purchasing food. The use of reusable filling containers in combination with re-writable RFID chips brings the digitization into a meaningful context to environmental friendliness and qualified for our grandchildren, and also strengthens small, more resilient economic areas, as well as the core competences of the food retail trade. Consumers receive the greatest possible freedom and security in product compilation and selection. Enterprises create increased customer loyalty while optimizing the use of personnel. The focus is on the natural circulation principle and the conscious handling of nature.



URUSHI FOUNTAIN PEN PROJECT



Gewonnen vom Harz des japanischen Lackbaumes, traditionell von Hand aufgetragen und poliert, erreichen Urushi-Lackierungen eine Oberflächengüte und einen Tiefenglanz, der bis heute einzigartig ist.

Mit dem kostbaren Lack wurden besondere Objekte wie Füllfederhalter zu exklusiven Einzelstücken veredelt. Jedes Schreibmittel ist ein handgefertigtes Unikat, ausgestattet mit einer 18-karätigen Gold-Schreibfeder. Die Arbeit an einem Stück dauert mehrere Monate, da Urushi in vielen einzelnen lasierenden Schichten aufgetragen wird, wobei jede Schicht stets komplett erhärten muss. Eine zusätzliche Aufwertung erhalten die Füllfederhalter durch verschiedene Einstreumaterialien wie Gold, Silber oder Perlmutter in unterschiedlichen Techniken.

Als ein weiteres Beispiel der Einsatzmöglichkeit des Lacks wurden Griffe von japanischen Küchen- oder auch Gebrauchsmessern veredelt.

Obtained from the resin of the Japanese varnish-tree, traditionally hand-applied and polished, Urushi varnishes achieve a surface quality and a deep luster, which is still unique today.

With the precious varnish, special objects such as fountain pens have been refined into exclusive individual pieces. Each writing instrument is a handmade unique one, equipped with an 18-carat gold quill. The work on one piece takes several months, since Urushi is applied in many individual glazing layers, each layer having to be completely hardened. The fountain pens are enhanced by a variety of bedding material, such as gold, silver or mother-of-pearl, in various techniques.

As a further example of the possible use of the varnish, handles of Japanese kitchen knives or utility knives have been grafted.

ROLL.IT

Der Schrank aus Weißtanne – ein traditioneller Werkstoff aus heimischen Wäldern – ist mobil und kann frei im Raum angeordnet werden. Alle Ansichten, ob Front, Seiten oder Rückwand, sind formal gleich gestaltet, sie bilden eine Einheit im Wechselspiel von Fugen und aufrechten Brettern in verschiedenen Stärken und Breiten.

Material und Konstruktion betonen die Einfachheit des Möbels, Stangenscharniere und gusseiserne Rollen signalisieren hohe Gebrauchstüchtigkeit. Die unterschiedlichen Stärken und Breiten der Bretter lassen die harte Kontur des kastigen Möbels in einer sanften Bewegung verschwinden. Die gebürstete Oberfläche verstärkt diese wellenförmige Optik, ebenso greifen die Rollen das Thema Bewegung auf. Durch die gleichförmige Flächengestaltung und die Ehrlichkeit der Materialien wirkt das Möbel eher wie ein Prototyp – wie eine Idee, die im Raum schwebt und dem Nutzer Spielraum überlässt.



The closet made of silver fir – a traditional material from local forests – is mobile and can be arranged freely in the room. All elevations, whether front, side or rear panel are formally designed the same. They form a unity in the interplay of joints and upright boards in different thicknesses and widths.

Material and construction emphasize the simplicity of the furniture, piano hinges and cast iron castors show high usability. The different thicknesses and widths of the boards make the hard contours of the boxy furniture disappear in a gentle movement. The brushed surface reinforces this wave-like look, as the castors pick up the issue movement. Due to the uniform surface design and the honesty of the materials, the furniture looks more like a prototype – like an idea that floats in space and leaves the user room for manoeuvre.

TURND

KOCHMESSER FÜR RECHTSHÄNDER

„Turnd“ ist ein speziell für Rechtshänder entworfenes Kochmesser mit gedrehtem Griff und einer an die japanischen Santokumesser angelehnten Klingeform.

Die Drehung des Griffs ermöglicht eine natürlichere Handhaltung und bessere Kraftübertragung auf die Klinge. Die massive Ausführung aus einem Stück rostfreiem Messerstahl sorgt für ein angenehmes Gewicht und ist sehr unkompliziert zu reinigen. Das Messer verfügt über eine recht breite Klinge, um Raum für die Finger der rechten Hand zu haben und beim Schneiden die Klinge mit der linken Hand stabilisieren zu können. Der Schwerpunkt liegt etwas hinter der Schneide im Griff und gewährleistet so ein ermüdungsarmes Arbeiten.

Im Kontrast zu den geschwungenen Kanten am Übergang von Griff zu Klinge sind die beiden Enden des Messers fast scharfkantig abgeschnitten und geben dem Schneidewerkzeug seinen Charakter.



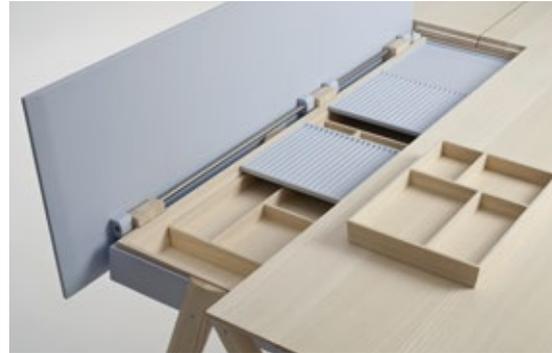
COOK'S KNIFE FOR RIGHT HANDER

„Turnd“ is a kitchen knife specially designed for right-handers with a twisted handle and a blade shape adapted to the Japanese Santoku-Knife.

The gyration of the handle allows a more natural handhold and better force transmission on the blade. The massive design is made of one piece of stainless steel for a comfortable weight and can be cleaned easily. The knife has a fairly wide blade to allow space for the fingers of the right hand and to stabilize the blade with the left hand while cutting. The center of gravity is located a little behind the blade in the handle and thus ensures a fatigue-free working.

In contrast to the curved edges at the crossover from handle to blade, the two ends of the knife are cut off nearly sharp-edged and give the cutting tool its character.

MONDRIAN



Ein Schreibtisch, der das kreative Denken unterstützt und sich der persönlichen Arbeitsweise anpasst. Die Idee, geschaffen aus dem Chaos und der langen Suche nach einem passenden Entwurfsprojekt. Das Ergebnis, Raum und Ordnung, reduziert auf das Wesentliche. Geometrisch aufgeräumt und strukturiert.

Der Schreibtisch strahlt trotz des ungewöhnlichen Tragsystems durch die Farbgebung und der ihm zugrunde liegenden, statischen Logik Selbstverständlichkeit, Ruhe und Vertrautheit aus. Definierte Flächen, durchdachte Einsätze, eine Klappe, die gleichzeitig als Pinnwand dient und ein monolithischer Schub mit verstecktem Magnetschloss erheben sich auf einer fast wie gewachsen wirkenden Gestellkonstruktion. Die Form zeigt die Gestaltung und Werte des traditionellen Schreinerhandwerks, verliert jedoch nicht den Bezug zum modernen Zeitgeist. Die Arbeitsfläche erinnert durch das Spiel aus Fugen, Flächen und Farbe an Kunstwerke des berühmten niederländischen Künstlers aus der Bauhauszeit. Schreibtisch – simpel, einfach und durchdacht – Mondrian.

A desk that supports creative thinking and adapts to personal work. The idea, created out of the chaos and the long search for a suitable design project. The result, space and order, reduced to the essential. Geometrically cleared and structured.

Despite the unusual supporting system, the desk radiates self-assurance, calmness and familiarity through the color scheme and the underlying static logic. Defined surfaces, thought-out inserts, a flap which serves as a pinboard at the same time, and a monolithic drawer with a hidden magnetic lock rise up on a frame structure looking almost as grown. The form shows the design and values of traditional carpentry, but does not lose its relation to the modern zeitgeist. The work surface is reminiscent of the artworks of the famous Dutch artist from the Bauhaus era through the play of joints, surfaces and color. Desk – easy, plain and elaborate – Mondrian.

ÜBERSICHT DER TEILNEHMER

SURVEY OF PARTICIPANTS

B	Anna Bornhold MODE.IMITATION anna.bornhold@googlemail.com	68	G	Lena Gedon ABSEITS lena.gedon@gmx.de	44	I	Evi Ille MASS UND MUSSE mail@eviille.it	40
	Steven Brüningk EXPERIENCE LANGUAGE steven.brueningk@t-online.de	26		Bastian Gröbel URUSHI FOUNTAIN PEN PROJECT bastian.groebel@gmx.de	74			
	Vanessa Busemann Felix Zebi SCALE busemannvanessa@ymail.com felix.zebi@gmail.com	66		Stefan Große Halbuer Jan Höckesfeld COSMOS OF LIGHT info@hiamovi.com	64	K	Manuel Körner SUPERMARKT DER ZUKUNFT pixelundpunkt@gmail.com	73
							Nadine Kuffner THE BODY IS PRESENT nadine.kuffner@gmail.com	56
D	Carina Deuschl XTEND mail@carina-deuschl.com	42	H	Michael Haberbosch Vanessa Schnurre PURE NORTH mail@michaelhaberbosch.com mail@vanessaschnurre.com	52	M	Janette Majer Ann-Katrin Spörl DIAMATE janette.majer@gmx.de ann.spoerl@hfg-gmuend.de	50
	Alexandra Dercho Claudia Gruber Surya Wöhrle KRANKHEITEN AUF WANDERSCHAFT alex.dercho@googlemail.com claudia-gruber.mail@web.de surya.woehrle@live.de	48		Jonas Hansen KOLLEKTION Q1 2016 info@jonashansen.de	67		Andrea Meyer GLAUCUS reamey86@googlemail.com	10
				Ann-Kathrin Hartel SETTING post@annkathrinhartel.com	54	O	Nicolas Ortiz STERNGLAS ALPHA mail@nicortiz.design	61
F	Eric Fritsch RAUM FÜR ERINNERUNG eric.fritsch@fh-duesseldorf.de	63		Anna Hoffmann PLASTIC TEXTILES / TEXTILE PLASTICS info@anna-hoffmann.net	71			
	Janis Fromm Florestan Schubert SOMA janis-fromm@web.de florestan.schubert@gmail.com	60		Susanne Honsa MERHABA kontakt@susannekraus.de	30			
				Janina Hünerberg MAMELLE design@janinahuenerberg.de	36			

R Nina Renth 38
NINI AMICI
renth.nina@gmail.com

Laura Risch 22
UP AND DOWN
info@lararisch.de

Jill Miriam Röbenack 18
HEY YOU! IT'S ME
jill@directbox.com

S Nathalie Schenkel 69
IMPLYING LINES
na.schenkel@gmx.de

Christoph Philipp
Schreiber 62
MELLOW DRIVE
christoph.schreiber@tu-dresden.de

Nelli Singer 72
**EXPERIMENTELLES
STICKEN IN KOMBINATION
MIT DRUCKTECHNIKEN**
nelli.singer@web.de

Franz Leonard Sommer 75
ROLL.IT
franz.sommer@live.de

Michael von Stosch 76
TURND
info@michaelvonstosch.de

Beatrice Striker 46
KRYSTALLOS
Beatrice.Striker@gmail.com

T Clemens Thalmeier 77
MONDRIAN
clemens@thalmeier.com

W Stefan Walter 65
**WENN MORGEN
SOMMER IST ...**
post@fratelli-walter.com

Thomas Wirtz 14
BY THE WAY
info@thomaswirtz.net

Z Bernadette Zdrazil 70
PAN
bernadette_zdrazil@yahoo.de

AUSSCHREIBUNG

1 ZWECK

Mit dem Bayerischen Staatspreis für Nachwuchsdesigner wird auf die zentrale Bedeutung von Design für die Wettbewerbsfähigkeit der deutschen, insbesondere der mittelständischen Wirtschaft hingewiesen. Der Förderpreis soll begabte Nachwuchskräfte beim Start ins Berufsleben unterstützen und gleichzeitig die Wirtschaft auf qualifizierte Nachwuchsdesigner aufmerksam machen. Durch die nicht kommerzielle Ausrichtung wird allen Bewerbern, die die Teilnahmebedingungen erfüllen, eine Mitwirkung ermöglicht. Der Staatspreis wurde im Jahr 2008 mit dem FIDIUS-Preis für einen fairen Designwettbewerb ausgezeichnet.

2 KATEGORIEN

Die Preisträger werden aus folgenden Kategorien ausgewählt:

- Industriedesign
- Kommunikationsdesign
- Interior Design
- Modedesign
- Textildesign
- Digital Design
- Designtheorie/Designforschung
- Gestaltendes Handwerk

3 PREIS

Der Preis wird zum siebzehnten Mal vergeben. Für jede Kategorie steht ein Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner zur Verfügung. Die Preise sind mit je 7.500 Euro dotiert. Ferner können Anerkennungen ausgesprochen werden, die mit je 1.000 Euro dotiert sind.

4 TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Teilnahmeberechtigt sind

- Absolventinnen und Absolventen aller in der Bundesrepublik Deutschland gelegenen Designausbildungsstätten, die im Studienjahr 2014, 2015 oder 2016 ihre Ausbildung abgeschlossen haben
- deutsche* Absolventinnen und deutsche* Absolventen ausländischer Designausbildungsstätten, die im Studienjahr 2014, 2015 oder 2016 ihre Ausbildung abgeschlossen haben

* Deutsche im Sinne von Art. 116 des Grundgesetzes

- 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. Bachelor- oder Masterarbeiten sowie Abschlussarbeiten und Arbeiten im Rahmen der Berufsausübung, die in den Jahren 2014, 2015 oder 2016 entstanden sind.

5 BEWERBUNG

Die Bewerbung erfolgt anonymisiert mit folgenden Unterlagen:

- max. 8 informative und kurz betitelte Darstellungen der Arbeit, als Fotografien oder Ausdrucke (schwarz-weiß oder farbig, max. DIN A4)
- eine Kurzbeschreibung der Arbeit (800–1.000 Anschläge) sowie zusätzlich die Herausstellung von Besonderheiten der Arbeit unter Einbeziehung einzelner unter Ziffer 6 genannter Kriterien (800 Anschläge), ausgedruckt
- eine CD mit den maximal 8 Bildern in digitaler Form (hochauflösend in Originalgröße, 300 ppi, TIFF oder JPG) und mit der Kurzbeschreibung als Word- oder TXT-Datei. Die Bilder und die Kurzbeschreibung werden ggf. für die Veröffentlichung im Katalog herangezogen
- optional kann ein maximal zweiminütiger Videoclip in hoher Qualität auf CD oder DVD (AVI-Format/DivX-Codec oder Quicktime-MOV, HD-Auflösung) beigelegt werden
- Aussagefähige Unterlagen, die über die Persönlichkeit des Bewerbers und seine Haltung zum Design Aufschluss geben (Portfolio)

Zur **Anonymisierung** ist das Kategoriekürzel und das Geburtsdatum (TTMMJJ) des Teilnehmers auf der Rückseite der Darstellungen, auf dem rechten, oberen Rand der Kurzbeschreibung der Arbeit, auf der CD/DVD und auf dem Portfolio 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 (Max-Joseph-Straße 4 · 80333 München) oder telefonisch unter der Rufnummer (089) 5119-241 oder per E-Mail (info@hwk-muenchen.de) angefordert werden.

6 JURIERUNG

Gesucht und ausgezeichnet werden Persönlichkeiten, die sich mit ihrem kreativen Potenzial in ihrer Arbeit mit Themen von gesellschaftlicher Relevanz auseinandersetzen.

Kriterien:

- Innovationsgehalt
- Funktionalität
- Produktästhetik
- Beachtung ethischer Grundwerte

- Nachhaltigkeit
- interdisziplinäre Herangehensweise
- technische Realisierbarkeit
- wirtschaftliche Verwertbarkeit
- Recherchearbeit, Designtheorie, Designkonzept
- ganzheitliche Schlüssigkeit der Ausarbeitung
- industrielle, kulturelle, soziale Bezüge
- Qualität der Präsentation, Visualisierungskonzept

Zusätzliche Kriterien:

Industriedesign

- Ergonomie
- Gebrauchstauglichkeit
- Qualität der Ausführung des vorgelegten Modells

Kommunikationsdesign

- Medienintegration
- Medienspezifik
- Emotionalität
- Kommunikationsleistung
- Interaktionsgehalt
- Einzigartigkeit

Interior Design

- Objekt- und Raumkonzeption
- Licht- und Farbkonzept
- Ergonomie
- Gebrauchstauglichkeit
- Qualität der Ausführung des vorgelegten Modells

Mode- und Textildesign

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

Digital Design

- Interaktionskonzept
- Dramaturgie
- Erlebniswert
- Sinnlichkeit
- Klangqualität

Designtheorie / Designforschung

- Themenauswahl und Klarheit der Forschungsfrage
- Methodik und Forschungsansatz
- sprachliche und inhaltliche Qualität
- Recherchequalität
- soziale, kulturelle und designspezifische Relevanz
- Interdisziplinarität und Kontextualisierung
- Inhalt, Erkenntnisgewinn und Perspektivenentwicklung

Gestaltendes Handwerk

Es 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 Geschäfts-

konzept hinterlegt sind. Damit grenzt sich der Preis von kunsthandwerklichen Preisen ab.

6.1 VORJURY

Die Vorjury trifft die Vorauswahl anhand der unter Ziffer 5 genannten Unterlagen. Jeweils bis zu 20 Arbeiten werden aus den unter Ziffer 2 genannten Kategorien zur Hauptjury zugelassen. Vom Ergebnis der Vorauswahl werden die Teilnehmer umgehend unterrichtet. Die ausgewählten Bewerber erhalten zugleich die Unterlagen für ihre schriftliche Anmeldung sowie nähere Informationen zur Einreichung der Arbeit zur Hauptjury.

6.2 HAUPTJURY

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
- CDs oder DVDs (Powerpoint-Präsentationen, Windows-Director-Projektoren, Videoclips). Für die Ausstellung kann nur ein maximal zweiminütiger Videoclip in hoher Qualität (AVI-Format/DivX-Codec oder Quicktime-MOV, HD-Auflösung) verwendet werden.

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



DR. ANGELIKA NOLLERT

Direktorin
Die Neue Sammlung,
München



STEPHAN NIEHAUS

Hilti Corporation,
Schaan



LARA WERNERT

rohi Stoffe,
Geretsried



JOHANNES ERLER

ErlerskibbeTönsmann,
Hamburg



PROF. CLAUDIUS LAZZERONI

Folkwang Universität
der Künste, Essen



ANGELA OEDECKEN

Dipl.-Ing. Innenarchitektin,
Oedecken
Design, Düsseldorf



PROF. MARKUS FRENZL

Hochschule für angewandte
Wissenschaften
München



MARA MICHEL

VDMD, Verband
Deutscher Mode-
und Textildesigner
e.V., Würzburg



WOLFGANG LÖSCHE

Bayerischer
Handwerkstag e.V.,
München

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

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

7 KOSTEN UND TRANSPORT

Für die Teilnahme am Wettbewerb werden keine Gebühren erhoben. Die zur Vorjury eingereichten Unterlagen werden nicht zurückgeschickt. Die Kosten für den Antransport zur Hauptjury Sitzung trägt der Teilnehmer. Alle Arbeiten müssen vom Teilnehmer bzw. dessen Beauftragten (Spedition, Verpackungsfirma) sorgfältig und fachgerecht verpackt sein; die Verpackung muss für Zwischenlagerung und Rücktransport geeignet sein. Nach Ablauf der Hauptjury Sitzung werden die nicht zur Ausstellung ausgewählten Arbeiten zurückgesandt.

8 VERSICHERUNG

Für die Versicherung des An- und Rücktransports hat der Einreicher zu sorgen. Der vom Bayerischen Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie beauftragte Organisator* schließt für die eingereichten Wettbewerbsbeiträge eine Versicherung ab. Die Arbeiten werden maximal bis zu einem Betrag von 5.000 Euro 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 Einpackens 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.

9 TERMINE

9.1 EINREICHUNG DER ARBEITEN ZUR VORJURY

Die unter Ziffer 5 genannten Unterlagen sind, je nach **Kategorie**, bis spätestens **Freitag, 8. Juli 2016** (Eingangsdatum) an eine der folgenden Adressen einzusenden:

- **Industriedesign und Interior Design**

Coburger Designforum Oberfranken e.V.
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Schillerplatz 1 · 96450 Coburg

- **Kommunikationsdesign**

Hochschule Würzburg-Schweinfurt, Fakultät Gestaltung
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Sanderheinrichsleitenweg 20 · 97074 Würzburg

- **Modedesign und Textildesign**

Hochschule Hof, Campus Münchberg
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Kulmbacher Straße 76 · 95213 Münchberg

- **Digital Design**

Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm,
Fakultät Design
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Wassertorstraße 10 · 90489 Nürnberg

- **Designtheorie / Designforschung**

bayern design GmbH
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Luitpoldstraße 3 · 90402 Nürnberg

- **Gestaltendes Handwerk**

Bayerischer Handwerkstag e.V.,
Abt. Messen und Ausstellungen
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Max-Joseph-Straße 4 · 80333 München

9.2 EINREICHUNG DER ARBEITEN ZUR HAUPTJURY

Die unter Ziffer 6.2 genannten Unterlagen und Arbeiten sind erst nach gesonderter Aufforderung in der 35. Kalenderwoche 2016 (29. August bis 2. September) an die darin genannte Lieferadresse einzureichen.

9.3 PREISVERLEIHUNG UND AUSSTELLUNGEN

Die Preisverleihung findet im Rahmen einer Festveranstaltung während der Munich Creative Business Week 2017 (4. bis 12. März/www.mcbw.de) statt. Anschließend werden die Arbeiten in München ausgestellt sowie im Mai 2017 während der 29. Coburger Designtage.

10 LEISTUNGEN FÜR PREISTRÄGER

- Preisgelder und Anerkennungsprämien
- gezielte Pressearbeit
- Dokumentation der Preisträger und ihrer Exponate in einem Katalog
- Veröffentlichung auf der Webseite www.staatspreis.de
- Verlinkung mit den Webseiten von bayern design (www.bayern-design.de) und der Munich Creative BusinessWeek (www.mcbw.de)

* Coburger Designforum Oberfranken e.V.

CALL FOR ENTRIES

1 OBJECTIVE

The objective of the Bavarian State Prize for Young Designers is to emphasize the central importance of excellent design, good artisanship and professional training of the new generation for the competitiveness of German industry, particularly for small and medium-sized companies. Moreover, the award aspires to make industry aware of particularly talented young designers and thus facilitate their start in professional life. The non-commercial nature of the competition makes it possible for all young designers who fulfill the conditions of participation to take part in the call of proposals. In 2008 the State Prize was awarded the FIDIUS Prize for fair design competitions.

2 THE CATEGORIES

The prize winners are selected from the following categories:

- Industrial Design
- Communication Design
- Interior Design
- Fashion Design
- Textile Design
- Digital Design
- Design Theory/Design Research
- Applied Crafts

3 THE PRIZE

The prize is being awarded for the seventeenth time. There is one prize available for each category of the Bavarian State Prize. The prizes are each endowed with 7,500 euro. Furthermore Recognition Awards, each endowed with 1,000 euro, can be granted.

4 CONDITIONS OF PARTICIPATION

People eligible for participation:

- Graduates of a design school located in the Federal Republic of Germany, who completed their training in the academic year 2014, 2015 or 2016
- German*) graduates of a foreign design school who completed their training in the academic year 2014, 2015, or 2016
- In the category Applied Crafts: Young craftsmen and women (journeymen and -women, master craftsmen and

women, academy graduates) up to the age of 35 who completed vocational training in a craft.

Entries may only be degree theses of undergraduate and graduate studies as well as final papers or works in the context of vocational training or professionalism that have been created in the years 2014, 2015 or 2016.

5 APPLICATION

The entries must include the following in an anonymous form:

- a maximum of 8 informative and briefly titled displays of the work, either as photographs or printouts (black and white or colored, maximum DIN A4)
- printouts of a brief description of the work with 800 - 1,000 keystrokes, as well as an additional 800 keystrokes highlighting the special features of the work under consideration of the selection criteria shown under cipher 6
- a CD with the maximum 8 photographs of the work in digital form (high-resolution and full-size, 300 dpi, as a TIFF or JPG) and with the brief description as Word or TXT file. These photographs and the brief description may be used for publication in the catalogue
- Optionally, a high-quality video clip lasting a maximum of two minutes can be included on CD or DVD (AVI format/ DivX Codec or QuickTime MOV, HD resolution)
- Informative documents to characterize the applicant and his approach to design (portfolio)

To make the documentation **anonymous**, mark the back of the photographs and the top right corner of the brief description of the work, as well as the CD/DVD clearly and visibly with the category code and the participant's date of birth (DDMMYY). More comprehensive documentation will not be considered. The documentation will be destroyed after the preliminary selection and will not be returned.

The application forms are online and can be downloaded under www.staatspreis.de. Alternatively the application forms can be requested in writing from the Bayerischen Handwerkstag (Max-Joseph-Straße 4, 80333 München) or requested under the phone number +49 (0) 89 5119 241 or by e-mail at info@hwk-muenchen.de.

6 SELECTION PROCESS

Quoted and awarded are characters who apply their creative potential in their work to deal with topics of social relevance.

Selection Criteria:

- innovative value
- functionality
- product aesthetics
- compliance with ethical principles
- sustainability
- interdisciplinary approach

* German in accordance with Article 116 of the German constitution

- technical feasibility
- commercial viability
- research, design theory, design concept
- integral conclusiveness of the composition
- industrial, cultural, social context
- quality of the presentation, visualization concept

Additional criteria:

Industrial Design

- ergonomics
- usability
- technical workmanship of the submitted model

Communication Design

- media integration
- media specificity
- emotionality
- communicative performance,
- interactive value
- uniqueness

Interior Design

- object and room concept
- concept of light and color
- ergonomics
- usability
- technical artisanship of the submitted model

Fashion Design and Textile Design

- choice of color and material
- modernity
- topicality (trend research)
- proportions
- fit and workmanship

Digital Design

- interactive concept
- dramaturgy
- value of experiencing
- sensuality
- quality of sound

Design Theory / Design Research

- choice of topic and clearness of the research
- methodology and research approach
- quality in linguistic and content
- quality of research
- social, cultural and design specific relevance
- multidisciplinary and contextualization
- content, value of cognition and development of prospects

Applied Crafts

In the category Applied Crafts, those craft forms will be honored that formally unite function, commercial feasibility and aesthetics in such an exemplary way that they are preserved for repetition (e.g. in serial production) or are reserved for a promising business concept. In this respect, the State Prize distinguishes itself from artisanal prizes.

6.1 PRELIMINARY JURY

The preliminary jury makes a pre-selection on the basis of the documents mentioned under cipher 5. Up to 20 works of each category said under cipher 2 will be authorized for the main jury. The participants receive prompt notification of the result of the preliminary selection. At the same time, the shortlisted participants receive the documentation for their written application as well as detailed information about the submission of the work to the main jury.

6.2 MAIN JURY

The jurors should be able to judge the selected works extensively and in their entirety at the main jury session. Please submit the following only after shortlisting and on request:

- the documentation of the work as a printed booklet,
- the work itself, a prototype, a model /print,
- drawings, sketches,
- CDs or DVDs (PowerPoint presentations, Windows Director projectors, video clips). A high-quality (AVI format/ DivX Codec or QuickTime MOV, HD resolution) video clip lasting a maximum of two minutes can be used for the exhibition.

The prize winners are selected by an honorary jury, comprised of the following members:



DR. ANGELIKA NOLLERT

Director
Die Neue Sammlung,
Munich



STEPHAN NIEHAUS

Hilti Corporation,
Schaan



LARA WERNERT

rohi Fabrics,
Geretsried



JOHANNES ERLER

ErlerskibbeTönsmann,
Hamburg



PROF. CLAUDIUS LAZZERONI

Folkwang University
of Arts, Essen



ANGELA OEDEKOVEN

Dipl.-Ing. Interior Design,
Oedekeoven Design,
Duesseldorf



PROF. MARKUS FRENZL

University of
Applied Sciences,
Munich



MARA MICHEL

VDMD, Association
of German Fashion
and Textile Designers,
Wuerzburg



WOLFGANG LÖSCHE

Association Bayerischer
Handwerktag, Munich

In each category, the jury can nominate up to 20 pieces of work to be presented at the planned exhibition and published in the catalogue. Submission to the main jury does not imply any entitlement to inclusion in the exhibition or the catalogue. All of the works selected for the exhibition must be available for the exhibition for a period of 6 months after the award ceremony. A premature return is not possible.

The jury deliberations are not conducted publicly. Jury decisions are reached by simple majority vote. Their decisions are final and non-contestable. Any recourse to legal action is precluded.

7 EXPENSES AND TRANSPORT

Participation in the competition is free of charge. The documentation submitted for the preliminary selection will not be returned. The participants themselves bear the cost of transporting their works to the main jury session. The participants in the competition or their contractors (forwarding agents, packing companies) must pack all works carefully and professionally; the packaging must be suitable for temporary storage and return transport. After conclusion of the jury session, those works not selected for the exhibition will be returned.

8 INSURANCE

The person, submitting the work is responsible for insurance cover during outward and return transport. The organizer* assigned by the Bavarian Ministry of Economic Affairs and Media, Energy and Technology takes out insurance for the submitted competition entries. The works are insured to a maximum value of 5,000 EUR. No liability is assumed for any loss or damage not covered by the insurance contract. The works are regarded as insured in the context of the "General Terms and Conditions of the Exhibition Insurance" from the moment they are unpacked by the organizer, until such time that they are repacked for return to the participant. Liability is assumed exclusively for any damage demonstrated to have been caused by gross negligence or willful intent. Any claims are to be addressed to the organizer. *Coburger Designforum Oberfranken e.V.

9 DEADLINES

9.1 SUBMISSION FOR PRELIMINARY SELECTION

By **Friday, 8th July 2016** (date of receipt) at the latest, the documentation specified under cipher 5 is to be sent to one of the following addresses – depending on the **category**:

- **Industrial Design and Interior Design**

Coburger Designforum Oberfranken e.V.
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Schillerplatz 1, 96450 Coburg

- **Communication Design**

Hochschule Würzburg-Schweinfurt, Fakultät Gestaltung
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Sanderheinrichsleitenweg 20, 97074 Würzburg

- **Fashion Design and Textile Design**

Hochschule Hof, Campus Münchberg
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Kulmbacher Straße 76, 95213 Münchberg

- **Digital Design**

Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm,
Fakultät Design
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Wassertorstraße 10, 90489 Nürnberg

- **Design Theory / Design Research**

bayern design GmbH
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Luitpoldstraße 3, 90402 Nürnberg

- **Applied Crafts**

Bayerischer Handwerkstag e.V.,
Abt. Messen und Ausstellungen
„Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner 2016“
Max-Joseph-Straße 4, 80333 München

9.2 SUBMISSION OF THE WORKS TO THE MAIN JURY

The documentation and works specified under cipher 6.2 are only to be sent to the specified delivery address after the specific request to do so in the 35th calendar week 2016 (29th August to 2nd September 2016).

9.3 AWARDS CEREMONY AND EXHIBITION

The awards ceremony takes place on occasion of a festive event during the Munich Creative Business week (4th to 12th March 2017). Afterwards the works will be exhibited in Munich as well as later in May 2017 during the Coburger Designtage.

10 BENEFITS FOR THE WINNERS

- Prize money and recognition premium
- Specific press work
- Documentation of the prize winners and their exhibits in a catalogue
- Publication on the website www.staatspreis.de
- Links on the websites of "bayern design" (www.bayern-design.de) and Munich Creative Business Week (www.mcbw.de)

* Coburger Designforum Oberfranken e.V.

IMPRESSUM

IMPRINT

HERAUSGEBER PUBLISHED BY

Bayerisches Staatsministerium für
Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie
Postanschrift 80525 München
Hausadresse Prinzregentenstraße 28, 80538 München
Telefon 089 2162-0
Fax 089 2162-2760
E-Mail info@stmwi.bayern.de
poststelle@stmwi.bayern.de
Internet www.stmwi.bayern.de
www.staatspreis.de

ORGANISATION ORGANIZED BY

Coburger Designforum Oberfranken e.V.
Hausadresse Schillerplatz 1, 96450 Coburg
Telefon 09561 354 954-0
Fax 09561 354 954-9
E-Mail kontakt@c-d-o.de
Internet www.c-d-o.de

GESTALTUNG DESIGNED BY

Aaron Rößner
www.co3design.de

FOTOS PHOTOS

Projekte Teilnehmer
Jurysitzung Dieter Ertel, Frank Wunderatsch

DRUCK PRINTED BY

gugler GmbH

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 und 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 Parteinarbeit der Staatsregierung zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

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

PLEASE NOTE

This catalogue is published as part of the public relations work by the State Government of Bavaria. It may not be used for canvassing purposes by political parties, canvassers, or campaign assistants for a period of five months prior to any election. This applies to state parliament, national, municipal and European elections. During that period, improper use is in particular deemed to be the distribution of this catalogue at campaign events or the information stands of political parties, including if party-political information or advertising material is inserted into, printed onto or affixed to the catalogue. The circulation to third parties for canvassing purposes is also prohibited. Even if there is no upcoming election, this catalogue may not be used in such a manner that it could be construed as showing the partisanship of the State Government in favour of individual political groups. The parties are permitted to use this catalogue to inform their own members.

This catalogue was compiled with the utmost care. However, no guarantee is provided for the accuracy or completeness of the content.



BAYERN | DIREKT ist Ihr direkter Draht zur Bayerischen Staatsregierung. Unter Telefon 089 122220 oder per E-Mail an 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.

BAYERN | DIREKT is your direct connection to the Government of the State of Bavaria. Please contact us by phone at +49 (0) 89 122220 or by email at direkt@bayern.de to request information materials and brochures, information on current topics and websites or on state authorities, responsible departments or contacts.



Dieser Code bringt Sie direkt zur Internetseite

www.stmwi.bayern.de

Einfach mit dem QR-Code-Leser Ihres Smartphones abfotografieren. Kosten abhängig vom Netzbetreiber.

Use this code to access the website

www.stmwi.bayern.de

Simply read the QR code into your smartphone.

Costs depend on your network provider.

bayern
design

Zentraler Ansprechpartner für bayerische Unternehmen und Gestalter. www.bayern-design.de

Main contact for Bavarian companies and designers.

www.bayern-design.de



BAYERISCHER STAATSPREIS FÜR NACHWUCHS- DESIGNER 2018

Bewerbungsfrist
1. Mai – 15. Juli 2018



Höchster Standard für Ökoeffektivität.
Cradle to Cradle™ zertifizierte
Druckprodukte innovated by gugler*.

Mit diesem Katalog erhalten Sie ein für den biologischen Kreislauf optimiertes und für die Gesundheit unbedenkliches Druckprodukt. Alle Inhaltsstoffe der Cradle to Cradle™-Druckprodukte wurden erstmals in Zusammenarbeit mit wissenschaftlichen Instituten analysiert, ausgewählt und weiterentwickelt, sodass sie optimal für Mensch und Umwelt sind. Gedruckt wurde bei gugler* auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft mit speziell konzipierten Pflanzenölfarben, die garantiert frei von Bisphenol A, VOC, CMR und Mineralölen sind und bei deren Verbrennung kein toxischer Abfall und Dioxin verursacht wird. Dieses Produkt ist gut für Sie und für die Umwelt!

Papier

Inhalt Pureprint Natur weiß, 140 g/m², Cradle to Cradle
Umschlag Pureprint Natur weiß, 300 g/m², Cradle to Cradle



Dieses Papier stammt aus nachhaltig bewirtschafteten Wäldern und kontrollierten Quellen.
www.pefc.at



www.staatspreis.de