



SÄCHSISCHER STAATSPREIS
FÜR DESIGN 2020/2021

Sächsischer Staatspreis für Design 2020/2021

Katalog

ZUKUNFT.

STAATSMINISTERIUM
FÜR WIRTSCHAFT
ARBEIT UND VERKEHR



Inhaltsverzeichnis

5	Grußwort des Staatsministers
7	Zum Wettbewerb
10	Die Jury
16	Auftaktgespräch
18	Jurysitzung
20	Die Nominierungen
78	Die virtuelle Leistungsschau
86	Ausstellung der nominierten Designleistungen im Kunstgewerbemuseum der SKD, Schloss Pillnitz
94	Feierliche Preisverleihung, Kunstgewerbemuseum der SKD, Schloss Pillnitz
100	Feierliche Preisverleihung, Kunstgewerbemuseum der SKD, Schloss Pillnitz, Ausstellungsrundgang mit Martin Dulig und Thomas Geisler
105	Überblick
106	Preisgekrönte Designleistungen
130	Ausstellung der nominierten und preisgekrönten Designleistungen im Kunstquartier Bethanien, Berlin
138	Ausstellung der nominierten und preisgekrönten Designleistungen im Industriemuseum Chemnitz
144	Interview zum Sonderpreis
150	Partner des Sächsischen Staatspreises für Design 2020/2021
152	Impressum



Grußwort

Der Sächsische Staatspreis für Design verfolgt ein zentrales Thema: Nachhaltigkeit durch Design und Verantwortung für die Zukunft.

Im Fokus steht Design als Mittler zwischen Mensch und Gesellschaft, Wirtschaft und Umwelt – ökologisch, ökonomisch und sozial. Gerade wenn wir von Guter Arbeit sprechen, zeigt Design seine große soziale Verantwortung. Dieser wird mit der Auslobung des deutschlandweit einzigartigen Sonderpreises „Design macht Arbeitsschutz attraktiv“ begegnet.

Der Preis hat sich – bedingt durch die Corona-Pandemie – zu einem ganz besonderen Wettbewerb entwickelt. Er zeigt sich in einem vollkommen neuen Gewand, primär digital und virtuell. Mein Dank gilt allen Beteiligten, der Jury, den Partnern und Sponsoren. Sie alle heben den Wettbewerb auf einen Sockel mit herausragendem Niveau.

Die 17. Auflage des Designpreises ist mit diesem Katalog am spannendsten Punkt angekommen. Das Geheimnis, welches Design im Freistaat aktuell ganz nach vorn rangiert, wird auf den folgenden Seiten gelüftet. Die vorliegende Dokumentation präsentiert darüber hinaus alle von der hochkarätigen Jury nominierten Einreichungen.

Ich beglückwünsche alle Preisträgerinnen und Preisträger sowie die Nominierten in den Kategorien Produktdesign im Industrie- und Konsumgüterbereich, Kommunikationsdesign, Design im Handwerk, Nachwuchsdesign und des Sonderpreises „Design macht Arbeitsschutz attraktiv“ auf das Herzlichste.

Alle tragen dazu bei, dass Design in Sachsen für Nachhaltigkeit und Funktionalität steht und zugleich Motor für die Wirtschaft sein kann. Insbesondere das Nachwuchsdesign macht auf sich aufmerksam und zeigt: die nächste Generation der Designerinnen und Designer ist sich ihrer nachhaltigen Verantwortung bewusst.



Martin Dulig

Sächsischer Staatsminister für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr

Der Sächsische Staatspreis für Design 2020/2021

Zum Wettbewerb

Das Sächsische Staatsministerium für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr verleiht den Sächsischen Staatspreis für Design 2020/2021 bereits zum 17. Mal. Der Staatspreis wirkt auf die nachhaltige Aktivierung und Verankerung des Wirtschaftsfaktors Design sowie die Einbindung in wirtschaftliche und kreativ-gestaltende Entwicklungsprozesse des Freistaates Sachsen hin. Ziele des Wettbewerbes sind:

- die Verankerung des Wirtschaftsfaktors Design in sächsischen Unternehmen,
- die Leistungsfähigkeit von (sächsischem) Design aufzeigen,
- die Förderung der sächsischen Designwirtschaft,
- die Förderung von Nachwuchsdesign.

Der mit insgesamt 50.000 Euro und einer Porzellan-Preisstatue der Staatlichen Porzellan-Manufaktur Meissen GmbH dotierte Designpreis wird in der aktuellen Edition in den Kategorien **Produktdesign im Industrie- und Konsumgüterbereich**, **Kommunikationsdesign** und **Design im Handwerk** vergeben. Zusätzlich wird in jeder Kategorie junges und innovatives **Nachwuchsdesign** aus Sachsen prämiert. Mit dem bundesweiten Sonderpreis „**Design macht Arbeitsschutz attraktiv**“ steht Design als Mittler und Gestalter einer lebenswerten, gesunden und sicheren Arbeitswelt im Fokus.

Der Sächsische Staatspreis für Design 2020/2021 umfasst die öffentlichen Veranstaltungen und Ausstellungen:

15. Juni 2020

Digitales Auftaktgespräch

ab 22. Januar 2021

Virtuelle Leistungsschau

7. Mai – 8. August 2021

Ausstellung der Nominierten und Preisträger:innen im Kunstgewerbemuseum Schloss Pillnitz der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden

5. Juli 2021

Preisverleihung im Kunstgewerbemuseum Schloss Pillnitz der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden

13. – 22. August 2021

Ausstellung der Nominierten und Preisträger:innen im Kunstquartier Bethanien, Berlin

1. September – 3. Oktober 2021

Ausstellung der Nominierten und Preisträger:innen im Industriemuseum Chemnitz

Herstellung der Preisstatue

Mit freundlicher Unterstützung von





Die Jury



Prof. em. Dr. Uta Brandes

Uta Brandes ist eine deutsche Design-Expertin, -Theoretikerin und -Autorin. Von 1995 bis 2015 war sie Professorin für Gender und Design sowie für Designforschung an der Köln International School of Design, TH Köln. Sie war und ist Mitglied vieler Juries und lehrt(e) als Gastdozentin – neben deutschen Hochschulen – auch z. B. in New York, Hong Kong, Shanghai, Taipei, Sydney, Tokio und Fukuoka.



Prof. Jacob Strobel

Jacob Strobel ist gelernter Tischler. Beseelt vom Wunsch, die Einzelanfertigungen noch weiter zu perfektionieren und durch serielle Multiplikationen vielen Nutzern als gereifte Produkte zugänglich zu machen, studierte er an der Westsächsischen Hochschule Zwickau, Fakultät Angewandte Kunst Schneeberg Holzgestaltung. In den Jahren 2009 bis 2014 prägte Jacob Strobel als Head of Design bei TEAM 7 maßgeblich das Bild und Portfolio des österreichischen Naturmöbelherstellers TEAM 7. Er entwarf zahlreiche preisgekrönte Produkte, wie den Tisch ‚flaye‘ (2013), das Programm ‚nox‘ oder den Couchtisch ‚stern‘. Seit 2015 leitet der 1978 in Würzburg geborene Strobel selbst, als Professor für Holzgestaltung, in Schneeberg die Studienrichtung Holzgestaltung mit dem Schwerpunkt Möbel- und Produktdesign. Darüber hinaus ist er weiterhin für TEAM 7 freiberuflich als Designer tätig. In den vergangenen Jahren hat Jacob Strobel für seine Entwürfe zahlreiche international renommierte Design-Awards erhalten.

Die Jury



Björn Duphorn

Björn Duphorn studierte Business Management, u.a. in Honolulu. Neben seinem Ehrenamt als Vizepräsident des Unternehmerverbandes Sachsen e.V. ist er Geschäftsführer der Messeprojekt GmbH und der INUMA GmbH, einer Tischlerei u.a. für hochwertigen Innenausbau von Büro- und Geschäftsgebäuden. Die Messeprojekt GmbH ist eines der führenden Messebauunternehmen weltweit. Sie hat sich den Nachhaltigkeitsziele der Agenda 2030 (Sustainable Development Goals) verschrieben, die alle drei Dimensionen der Nachhaltigkeit – Soziales, Umwelt, Wirtschaft – gleichermaßen berücksichtigen.



Barbara Preißner

Barbara Preißner studierte Rechtswissenschaften in Hamburg und absolvierte ihre juristische Referendar- ausbildung, u. a. in Washington D.C., USA. Ihre berufliche Laufbahn führte über den Verwaltungsdienst der Freien und Hansestadt Hamburg u. a. mit einer Tätigkeit in der Hamburger Landesvertretung beim Bund in Bonn im Jahr 1989 zum Deutschen Patent- und Markenamt. Sie war von 2006 bis 2010 Leiterin der Markenabteilung 3.2 mit den Schwerpunkten Markenprüfung sowie nationales und internationales Markenrecht. Seit 2010 ist Barbara Preißner Leiterin der Hauptabteilung Marken und Designs.

Die Jury



Prof. Katrin Hinz

Katrin Hinz studierte Architektur und Grafik mit dem Diplom in Architektur an der Kunsthochschule Berlin in Weißensee. Sie ist seit 1994 als Gründungsprofessorin und Professorin im Studiengang Kommunikationsdesign an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin im Fachbereich Gestaltung und Kultur mit den Schwerpunkten Universal Design Thinking, Verpackung, Farbgestaltung, Corporate Design, Orientierung und Designmanagement tätig. Im Jahr 2011 gründete sie den Studiengang Industrial Design. Prof. Katrin Hinz ist Mitglied in zahlreichen Jurys und Beiräten, u. a. im IDZ Berlin. Von 2002 bis 2004 war sie Vizepräsidentin der HTW Berlin. Sie ist international tätig als Gastprofessorin an der German University in Cairo (seit 2008), NID India (seit 2009) und Honorarprofessorin an der BIT Zhen Chen, China (seit 2018). Prof. Hinz ist Mitbegründerin von »use Identity and Design Network in Berlin« und Member of INAREA international Identity & Design Network.



Johannes Hünig

Johannes Hünig ist Designjournalist und publiziert Texte für Publikums- und Fachmedien sowie Architekturbüros und Unternehmen aus der Designbranche. Als Kunsthistoriker liegt sein fachlicher Schwerpunkt auf Architektur und Design. Hünig ist u.a. tätig für die Zeitschrift SCHÖNER WOHNEN (Gruner + Jahr).

Die Jury



Thomas Geisler

Thomas Geisler ist ausgebildeter Keramiker und Produktgestalter. Er wechselte nach mehrjähriger Studio-praxis als Ausstellungsmacher und Autor in das theoretische Fach. In Lehre und Forschung tätig, war er maßgeblich an der Gründung der Victor J. Papanek Foundation an der Universität für angewandte Kunst in Wien beteiligt, bevor er als Kurator und Leiter der Sammlung Design an das MAK – Österreichisches Museum für angewandte Kunst / Gegenwartskunst geholt wurde. Geisler leitete den Werkraum Bregenzerwald und ist Mitbegründer der Vienna Design Week und hat zuletzt Beiträge zur Vienna Biennale und London Design Biennale kuratiert. Er gehört internationalen Gremien und Jurys an und verantwortete 2019 als Chefkurator die BIO26 in Ljubljana, Europas älteste Design-Biennale. Seit 2019 ist Thomas Geisler Direktor des Kunstgewerbemuseums Pillnitz der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden.



Steve Hauswald

Steve Hauswald ist gelernter Industriemechaniker. Er studierte Industriedesign an der Hochschule Magdeburg und ist Gründer und Geschäftsführer der Leipzig School of Design (LOSD), einer privaten Bildungseinrichtung. Er ist Spezialist für Studienvorbereitung und Weiterbildung in Sachen Design sowie Leiter des LSOD Studio (Full Service Agentur für Produktentwicklung, Industriedesign, 3D-Animation und Visualisierung).

Die Jury



Prof. Fons Hickmann **Juryvorsitzender**

Fons Hickmann studierte Fotografie und Kommunikationsdesign in Düsseldorf, Ästhetik und Medientheorie in Wuppertal. Sein Designstudio Fons Hickmann m23 in Berlin legt Schwerpunkte auf die Entwicklung komplexer Kommunikationssysteme, Buch-, Plakat-, Magazin-, Corporate Design und digitale Medien. Seit 2007 lehrt Hickmann an der Universität der Künste Berlin, zuvor war er sieben Jahre ordentlicher Professor an der Universität für angewandte Kunst Wien und dozierte an der Universität Essen und der FH Dortmund. Er ist Mitglied im Type Directors Club of New York, dem Art Directors Club Deutschland sowie der Alliance Graphique Internationale. Das interdisziplinäre Designlabor Bremerhaven berief ihn von 2006 bis 2012 in den Vorstand. Seit 2018 ist Hickmann Präsident des bedeutendsten deutschsprachigen Plakatwettbewerbs „100 Beste Plakate“. Das Studio Fons Hickmann m23 zählt zu den renommiertesten weltweit und erhielt über 200 international relevante Auszeichnungen, u. a. Golden Bee Award Moskau, Lead Award in Gold, iF Award in Gold, ADC Award von Deutschland, Europa und den USA, den Joseph Binder Award in Gold, Silber und Bronze. 2012 ehrte die Triennale Trnava Fons Hickmann für sein Gesamtwerk mit dem Master's Eye Award. Hickmann hat das CD der Semperoper Dresden erstellt.

Die beratenden Jurymitglieder für den Sonderpreis



Dr. Frank Dittrich

Frank Dittrich studierte Wirtschaftsingenieurwesen an der TU Chemnitz und arbeitet seit 2009 an der Professur für Arbeitswissenschaft und Innovationsmanagement. Er bearbeitete die beiden Forschungs- und Entwicklungsprojekte „Kompetenzinitiative Usability“ und "Kompetenzzentrum Usability für den Mittelstand", bei dem er auch als Projektgeschäftsführer fungierte. 2015 promovierte er zum Thema „Instrumentarium zur Unterstützung einer nutzerzentrierten Entwicklung in kleinen und mittleren Unternehmen am Beispiel betrieblicher Anwendungssoftware“. Seit 2014 leitet er das Forschungscluster Product Engineering, das schwerpunktmäßig zu Themenstellungen aus dem Bereich Mensch-Technik-Interaktion und nutzerzentrierte Entwicklung forscht.



Dipl. Ing. Nicole Gottschalk

Nicole Gottschalk ist Sicherheitsfachkraft, Strahlenschutzbeauftragte, Störfallbeauftragte, Umwelt-, Energie-, Sicherheits- und Qualitätsmanagementbeauftragte. Sie ist Mitglied im VDSI - Verband für Sicherheit, Gesundheit und Umweltschutz bei der Arbeit e.V. und berät vielfältige Unternehmen bei der Gestaltung gesundheitsförderlicher und sicherer Arbeitsbedingungen.

Auftaktgespräch

Veröffentlichung am 15. Juni 2020 als Beginn der Bewerbungsphase
(bis 30. September 2020)

Die ursprünglich geplante Auftaktveranstaltung wurde aufgrund der Corona-Pandemie online als Auftaktgespräch realisiert. Im Zentrum des Gespräches stand die Frage, wie Design als integraler Bestandteil des Produktes, der Idee und der Kampagne im Sinne einer Cross-Innovation entwickelt werden kann.

Beteiligt waren:

Martin Dulig, Staatsminister für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr des Freistaates Sachsen

Thomas Geisler, Direktor des Kunstgewerbemuseums der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden (Jurymitglied)

Prof. Fons Hickmann, Kommunikationsdesigner, Professor an der Universität der Künste Berlin (Jurymitglied)

Prof. Jacob Strobel, Dekan der Fakultät für Angewandte Kunst Schneeberg, Westsächsische Hochschule Zwickau (Jurymitglied)

Steven Busch, Ski-Designer, Preisträger im Nachwuchsdesign (Produktdesign) 2018

Dr. Christian Felten, Geschäftsführer der Bundesarbeitsgemeinschaft für Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit (Basi) e.V.

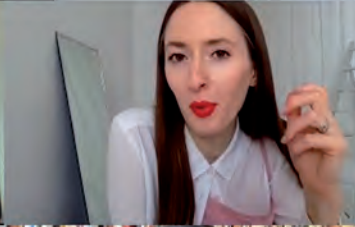
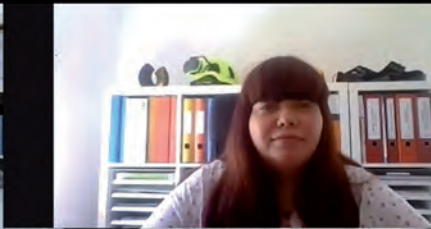
Nicole Scheller, Modedesignerin, Nominierte im Nachwuchsdesign 2018

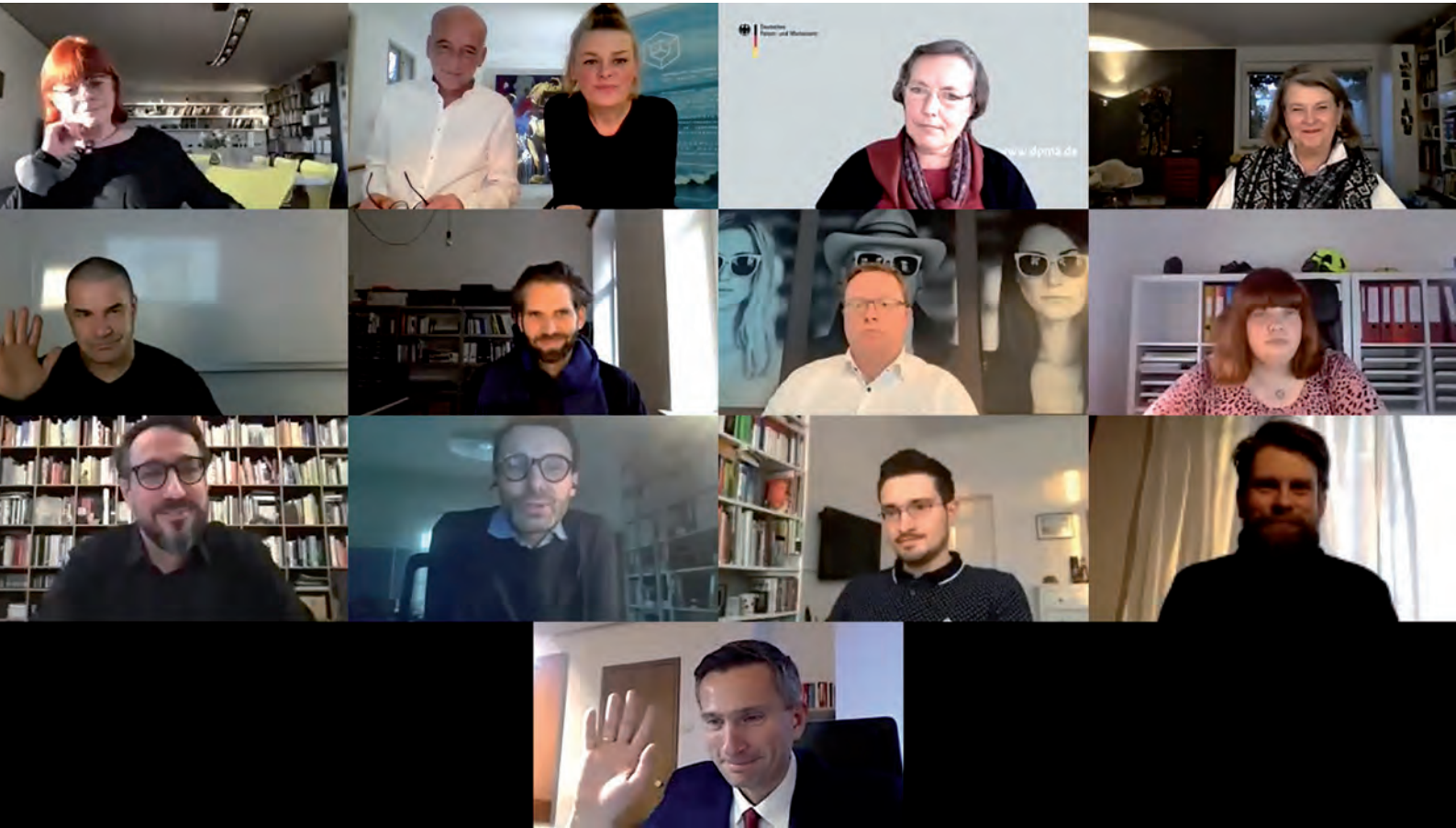
Nicole Gottschalk, Sicherheits- und Qualitätsmanagementbeauftragte (beratendes Jurymitglied)

Nils Bader, Geschäftsführer der White Lobster GmbH & Co. KG und des Green Product Award

Björn Duphorn, Vizepräsident des Unternehmerverbands Sachsen e.V., Geschäftsführer der Messeprojekt GmbH und der INUMA GmbH (Jurymitglied)

Cherie Birkner: Fotografin und Gründerin von Sustainable Fashion Matterz (Gesprächsführung)





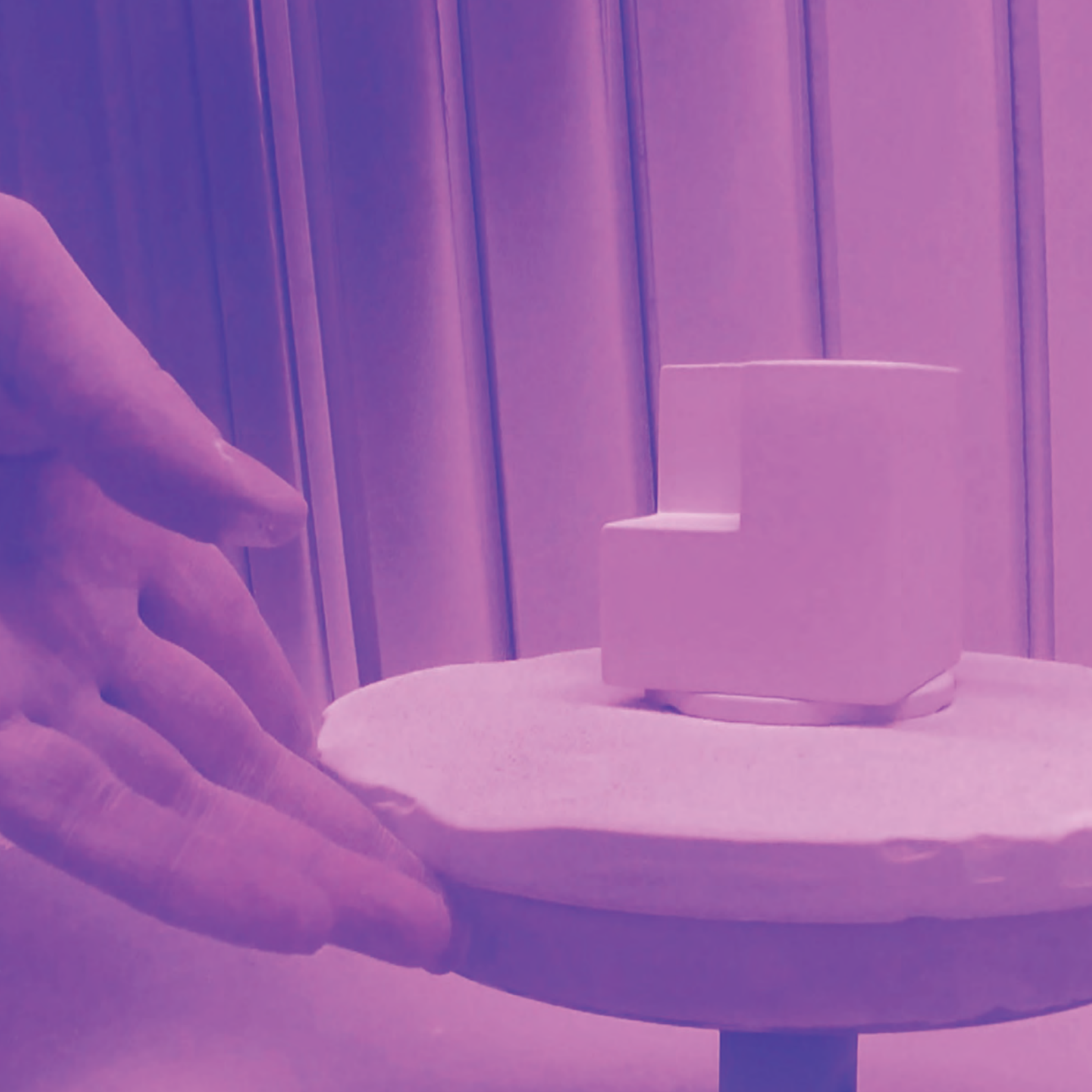
Jurysitzung

20. bis 21. Januar 2021

Die zweitägige Jurysitzung des Sächsischen Staatspreises für Design 2020 wurde aufgrund der weiterhin bestehenden Beschränkungen durch die Corona-Pandemie vollständig digital durchgeführt.

In einem mehrstufigen Online-Verfahren wurden nach fachlich anspruchsvollen und intensiven Diskussionen aus unterschiedlichsten Perspektiven die Nominierten und Preisträger:innen des Designpreises gewählt.

Die Nominierungen



Produktdesign im Industriegüterbereich

Senorics Senocorder

Design: Marco Zichner / neongrau GbR, Dresden

Team: Alexander Wiefel, Matthias Jahnel, Sascha Ulbrich

Herstellung: Senorics GmbH

Bei wenigen Industriefeldern klaffen technische Innovationskraft und gestalterischer Anspruch so weit auseinander wie bei der Messtechnik. Unauffällige Geräte, ergonomisch und funktional, aber ohne darüber hinausgehende Ambitionen – so stellt sich die Realität größtenteils noch immer dar. Einen gänzlich anderen, mutigeren Weg weist das Unternehmen neongrau mit seinem Kompakt-Spektroskop „Senocorder“ auf.

Schon die gestalterische Umsetzung überzeugt. Mit seinem minimalistischen, handfreundlich gerundeten Kunststoffgehäuse erinnert es eher an ein modisches Gadget denn an ein High-Tech-Messgerät. Genau das aber ist es, was sich im Innern verbirgt: ein technisch anspruchsvolles, innovatives Spektroskop in neuartiger Kompaktbauweise. Mit dem Senocorder ist es gelungen, die dafür notwendige Messtechnik zu miniaturisieren und mit einem Sensor-Chip monolithisch zu konzipieren. Die Bedienung scheint, soweit die Renderings diesen Schluss zulassen, intuitiv und niedrigschwellig. Die Spektroskopie hat damit die Chance, nicht länger auf Labore beschränkt zu bleiben, sondern in vielen Bereichen alltagsnäher genutzt zu werden – etwa in der Landwirtschaft, im Handwerk oder der Medizin.

Die Jury hebt lobend hervor, dass sich die Kreativität und der Ehrgeiz des beteiligten Teams nicht nur auf funktionale Aspekte richtete, sondern zugleich auch auf eine ansprechende Produktgestaltung, die dem intendierten Einsatzzweck jenseits des Labors Rechnung trägt. Im Ergebnis steht somit ein durchdachtes und in zweifacher Weise gelungenes Produkt, das die Innovationskraft des Standorts Sachsen unterstreicht.

Johannes Hünig



Produktdesign im Industriegüterbereich

TracePen

Design: Paul Judt / Wandelbots GmbH, Dresden

Team: Christoph-Philipp Schreiber, Frank Mühlbauer

Der TracePen ist ein hervorragendes Beispiel für den Wissens- und Technologietransfer von Universitäten in die Wirtschaft. Die Produktkonzeption entstand im Rahmen einer Diplomarbeit an der TU Dresden im Bereich Technisches Produktdesign und wurde als prototypischer Entwurf vom Wandelbots Designteam bis zur Serienreife weiterentwickelt und ab Oktober 2020 an die ersten Industrieunternehmen ausgeliefert. Der TracePen ist ein hochinnovatives Tracking-Device, welches Nicht-Fachleuten ermöglicht, Industrieroboter anzulernen und dies ohne die konventionell aufwendige Roboterprogrammierung. Die Benutzer*innen führen verschiedene Tätigkeiten wie Schweißen, Kleben oder Entgraten mit dem Stift in der Hand auf einem Tablet beispielhaft aus und das optische Positionierungstracking der Software wandelt die aufgezeichneten Bahnpfade in Automatisierungsskripte für den Roboter um. Das Lernen neuer Tätigkeitsabläufe und Produktphasen wird damit enorm verkürzt und vereinfacht. Mit der TracePen-Plattform kann eine große Breite verschiedener Automatisierungsapplikationen abgebildet werden. Für die verschiedenen Anwendungsgebiete wurden jeweils spezifische TracePen-Spitzen entwickelt.

In einer Welt, in der Roboter eine immer umfassendere Rolle im globalen Handel spielen, ebenso wie in der Warenlagerung und Produktion, sind Flexibilität und Schnelligkeit in der Anpassung, verbunden mit nutzerfreundlichen Tools für sich permanent wandelnde Prozesse, ein wirklicher Gewinn.

Der TracePen hat die Jury mit seiner innovativen Lösung, der Aktualität des Themas und dem überzeugenden Design mit einer ausgezeichneten Usability voll überzeugt.

Prof. Katrin Hinz



Produktdesign im Industriegüterbereich

LED Lichtsystem R-SL-16

Design: corporate friends® GmbH, Kamenz

Teammitglieder: Philipp Stosch

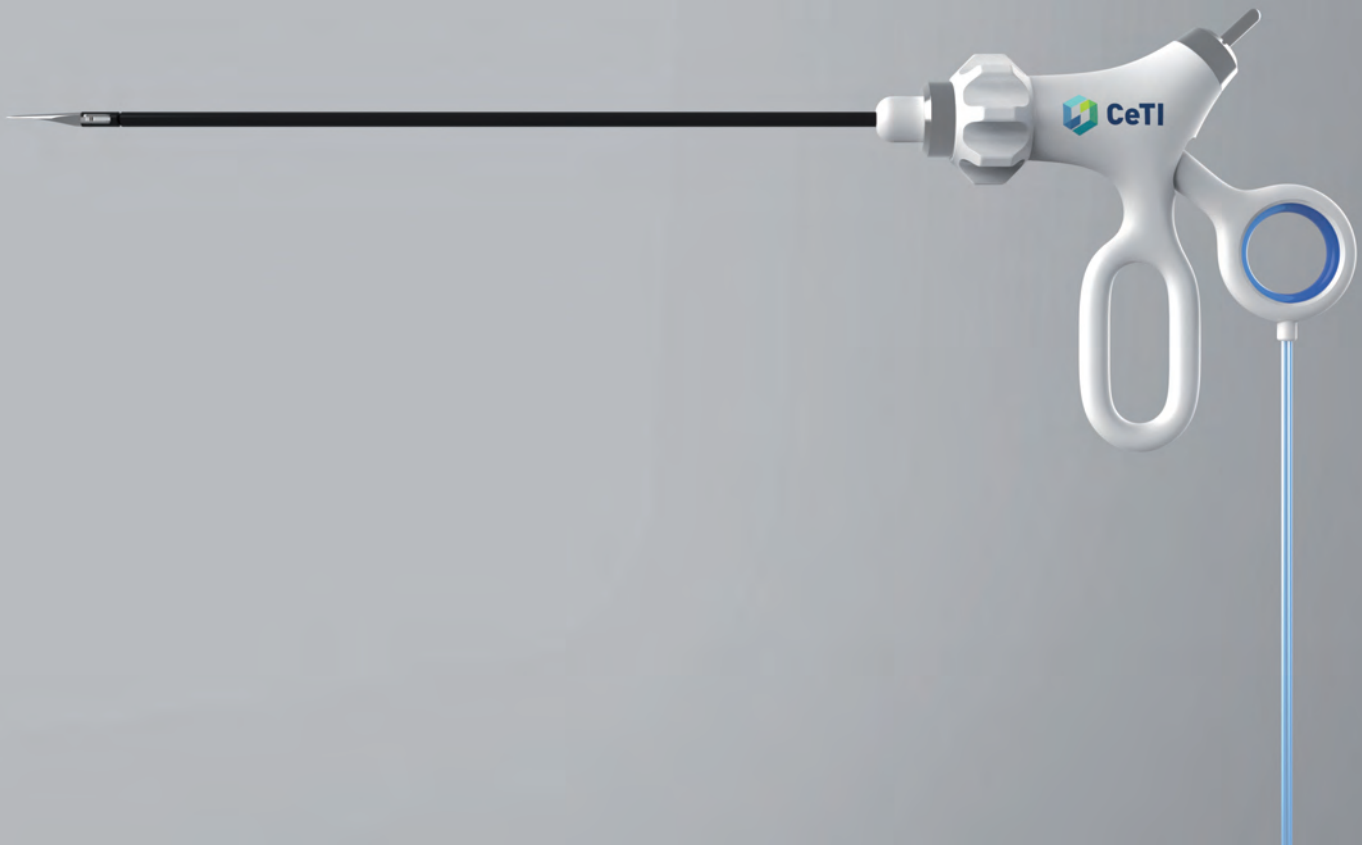
Normalerweise liegt im Museum die Aufmerksamkeit auf den Exponaten an der Wand, auf Podesten oder in den Vitrinen. Hier ist es anders. Die schlichte Schönheit des LED Lichtsystems R-SL-16 von corporate friends GmbH stiehlt beinahe jedem Kunstwerk die Schau, obwohl es eigentlich dezent im Hintergrund bleiben möchte. Lichtquellen im Museum sollen nicht auffallen, sondern das Objekt im besten Licht präsentieren. Mit dem LED Lichtsystem R-SL-16 gelingt beides vorzüglich.

Das System basiert auf einer LED-Profil-Leuchte mit minimalem Durchmesser, die gleichzeitig ein lineares wie auch punktuell Licht aufnehmen kann. Das wirkungsvolle Einleuchten von Exponaten ist eine Kunst für sich. Dabei hilft es, wenn das Beleuchtungssystem maximale Flexibilität bietet. Neben der Grundausleuchtung über das lineare Licht, ermöglichen die aufsteckbaren Einzelstrahler eine zusätzliche Akzentuierung von bestimmten Exponaten innerhalb der Vitrine. Dabei hilft das gesamte Zubehörprogramm wie Wabenraster, Torblenden und vieles mehr. Die Leuchte kann horizontal, vertikal und in Kombination mit und ohne Einzelstrahler zum Einsatz kommen.

Die schlichte Formgebung, die sich aus der Funktionalität und Flexibilität des Lichtkörpers ergibt, ist bestechend. Entsprechend dem Einsatz im Umfeld kostbarer Objekte ist die hochwertige und auf Langlebigkeit ausgerichtete Verarbeitung und Materialität hervorzuheben. Die sehr engen Spielräume für die Gestaltung sind sehr überzeugend genutzt. Das technische Produkt wird selbst zu einem ästhetischen Artefakt.

Thomas Geisler





Nachwuchsdesign

Produktdesign im Industriegüterbereich

Entwicklung eines taktilen Trainingssystems für Laparoskopie (Zange)

Design: Yichen Fan, TU Dresden

„Schlüsselloch-Chirurgie“ - der chirurgische Beruf ist zu einem großen Teil „Handwerk“, der viele manuelle, oft komplizierte Fähigkeiten erfordert. In der minimalinvasiven Chirurgie (MIC) werden im Vergleich zur offenen Chirurgie zusätzlich auch noch spezielle Fertigkeiten und Fähigkeiten benötigt.

Dadurch ist das Training dieser Fertigkeiten außerhalb des Operationssaales absolut notwendig, damit chirurgische Maßnahmen routiniert und sicher ablaufen. Des Weiteren haben sich minimalinvasive Verfahren durch eine merklich vitalere Rekonvaleszenz zusätzlich fest etabliert. Diese haben viele konventionelle Operationsverfahren ersetzt.

Mit seiner Designarbeit hat der Dresdner Yichen Fan einen bemerkenswerten Beitrag geleistet, um zukünftig verschiedenste minimalinvasive Operationsverfahren mittels eines pneumatisch taktilen Trainingssystems nahezu realistisch zu simulieren. Beachtenswert sind Auswahl und Zusammenspiel der jeweiligen Fachbereiche unter Einbeziehung technischer Weiterentwicklungen. Dabei ist bereits ein funktionsfähiger Prototyp mittels neuester haptischer Sensor- und Aktuatortechnik auf Basis thematischer Analysen unter Einbeziehung chirurgischer Arbeitsabläufe entstanden.

Trotz der spezifischen Anforderungen ist die formale Gestaltung konsequent durchdacht und fein auf die entsprechenden ergonomischen Bedingungen abgestimmt. Überdies wirkt die gesamte Anmutung sehr ästhetisch, klar und hochwertig. Die Jury hat vor allem die beachtliche Komplexität der Produktentwicklung sowie das Potenzial dieser beispielhaften Designarbeit überzeugt.

Steve Hauswald



Nachwuchsdesign

Produktdesign im Industriegüterbereich

Tram 2030

Design: Jonathan Meuer, HTW Dresden

Tram 2030 widmet sich einem wichtigen Zukunftsthema, der Mobilität in der Stadt und urbanen Räumen. Während über das autonome Fahren von Fahrzeugen für den Individualverkehr schon ein weitgehender Konsens herrscht und es nur noch eine Frage des Wann und unter welchen gesetzlichen Regelungen zu sein scheint, wird über autonome Verkehrsmittel im öffentlichen Nahverkehr weit weniger gesellschaftlich kommuniziert. Dabei ist dies eine der großen Zukunftsfragen für lebenswertere, grüne und gesündere Städte. Der ÖPNV der nahen Zukunft hat sich den wandelnden Ansprüchen der Nutzer*innen anzupassen, der Konkurrenz des autonomen Individualverkehrs zu stellen und sollte um ein anderes Image werben.

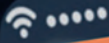
Der Entwurf von Jonathan Meurer stellt sich diesen Anforderungen und konzipiert eine Tram für das starke Dresdner Straßenbahnnetz, welches Straßenbahnen verschiedenster Größen als flexible Module nutzt. Mit einem flexiblen Modulkonzept autonomer Elemente können verschiedene Einsatzbereiche, Szenarien und lokale Bedürfnisse abgedeckt werden.

Einzelne Fahrzeuge können extra optimiert oder unterschiedlich gestaltet werden und für die verschiedenen Kapazitäten in den verschiedenen Tageszeiten oder saisonalen Bedingungen für Bewohner*innen, Tourist*innen, Familien genutzt und optimiert werden.

Die Tram 2030 adaptiert auf moderne Weise die historischen Tatra-Bahnen und passt sich mit den eleganten und runden Formen der Barockstadt ebenso wie dem modernen Dresden als Großstadt an.

Das zeitgemäße Thema, die komplexe Fragestellung und das erarbeitete Konzept überzeugten die Jury.

Prof. Katrin Hinz



TRACE



ROUTENINFORMATIONEN
DATUM
UHRZEIT
ZIEL

02.06.2019
10:00 UHR
STADTHALLE

1,40 €

FAHRT BUCHEN



Nachwuchsdesign

Produktdesign im Industriegüterbereich

TRACE

Design: Lenard Opeskin, TU Dresden

Es existieren mittlerweile viele Studien, Prototypen und auch Funktionsmodelle zum breiten Bereich Mobilität. Die Konzepte hinsichtlich regionaler bis internationaler Fortbewegungsmittel, Individual- versus öffentlicher Verkehr und diverser Share-Konzepte sind zahlreich und reichen von realistischen Jetztzeit-Projekten bis zu futuristischen Entwürfen.

Zurecht weist der Entwurf „Trace“ des an der TU Dresden als Research Associate Tätigen Lenard Opeskin darauf hin, dass jedoch viele individualisierte Mobilitätskonzepte die Gruppe der „(sub)urbanen Besserverdienenden“ adressieren. „Trace“ dagegen fokussiert zwei andere Ausrichtungen, die zugleich das soziale Potenzial neuer Technologien zum Vorschein bringen sollen: Menschen jeden Alters und Einkommens in strukturschwachen Regionen – wobei sein spezielles Augenmerk älteren und nicht sehr mobilen Menschen gilt. „Trace“, das auf Deutsch sowohl „Spur“ als auch „Verfolgen“ und „Nachspüren“ bedeuten kann, ist nach Analysen des Mobilitätsverhaltens älterer Menschen und einem Workshop entstanden: ein vollautomatisches viersitziges Ride-Sharing Vehikel, das robust ist, Sicherheit bei Ein- und Ausstieg sowie bei der Fahrt garantiert und zudem noch in der Sitzanordnung Kommunikation ermöglichen soll. Realistisch wird die mögliche Umsetzung für 2035 avisiert, denn bis dahin müssen noch viele organisatorische, politische und ökonomische Bedingungen erfüllt sein.

Die Jury überzeugte bei diesem Nachwuchsprojekt, dass der Einreicher den Fokus auf nichtstädtische Räume, ältere sowie eingeschränkte und ärmere Menschen legte – insgesamt eher vernachlässigte Kriterien bei der allgemeinen Mobilitätsdebatte. Auch die sorgfältige Recherche-, Analyse- und praktische Arbeit in Kooperation mit anderen Partnern und der Aspekt der Kommunikation der Personen, die dieses Fahrzeug benutzen, mitzubedenken, beeindruckte die Jury. Das Innenraumkonzept, auf dem der Schwerpunkt liegt, ist nicht einfach nach Kriterien von „nett“, „schön“ oder „funktional“ angelegt, sondern achtet auf Aspekte, die von Sicherheit über Nachhaltigkeit und Ressourcenschonung bis zu Kommunikations- und kollektiven Aktivitätsmöglichkeiten reichen. So soll den Menschen in strukturschwachen Regionen auch im Alter und bei körperlichen und psychischen Einschränkungen die Selbstverfügung und die Partizipation an Ereignissen aller Art ermöglicht werden.

Prof. em. Dr. Uta Brandes

Produktdesign im Konsumgüterbereich

raijn – Regenbekleidung für Radfahrer:innen

Design: Lydia Kluge / Texlock GmbH, Leipzig

Teammitglieder: Elkana Stöckel

Folgt man der Idee, dass das Fahrrad auf dem besten Wege ist, dem Auto den Rang in Sachen Statussymbol abzulaufen, so können Produkte, Services und Ideen, welche das Radfahren sicherer, komfortabler und attraktiver machen, diese erfreuliche Entwicklung beschleunigen. rajjn könnte diesbezüglich ein Turbo für die regnerischen Tage sein und zwar vom Nieselregen bis zum Wolkenbruch, denn es handelt sich um wandelbare Regenbekleidung in zwei Tragevarianten. Die unkomplizierte Regenjacke verwandelt sich in wenigen Handgriffen zum wasserabweisenden Overall und umgekehrt. An einer ganzen Reihe von bemerkenswerten Features konnte die Jury ablesen, dass bei der Entwicklung auf dem Fahrrad erfahrene Designer*innen am Werk waren:

Angefangen bei der helmkompatiblen Kapuze mit Perforation im Ohrbereich zur Wahrnehmung von Umgebungsgeräuschen über die windfesten Ärmelbündchen aus Jersey, die der gestreckten Armhaltung auf dem Bike Rechnung tragen, bis hin zur innenliegenden Fronttasche für den Schnellzugriff auf die Essentials der aktuellen Betätigung. Wasserabweisende Reißverschlüsse und Taschen, sorgfältig von innen getapete Nähte und eine Wassersäule von 20.000 mm bei einer Atmungsaktivität von 25.000 gr/m²/24h lassen auf ausreichende Reserven schließen, auch bei heftigen Witterungsbedingungen und sportlichem Einsatz. Und wenn die Sonne wieder raus kommt, verwandelt sich das Ganze ganz klassisch in eine unscheinbare Gürteltasche von gerade mal 500 g.

Mit rajjn wird ein Produkt gewürdigt, dessen Innovationsgehalt nach Ansicht der Jury insbesondere darin besteht, eine bestechend einfache Idee konsequent mit den höchsten Ansprüchen an Qualität und Sicherheit in einer angemessenen unaufgeregten Ästhetik umzusetzen. Mit dem einfachen Wechsel zwischen Regenmantel und Regenoverall, je nach Regenintensität, wird nicht nur die Produktion, der Erwerb und das Mitführen eines weiteren Produktes (z.B. einer Regenhose) obsolet, die Ansprache einer breiten Zielgruppe von Pendler*innen, Alltags- und Reiseradfahrer*innen mag auch dafür sorgen, dass in vielen Fällen selbst bei wechselhaftem Wetter oder gar heftigem Regen die Wahl voller Freude auf das Fahrrad statt aufs Auto fällt. Sofern bei Nutzer*innen von rajjn das Auto überhaupt noch eine Rolle spielt.

Prof. Jacob Strobel



Produktdesign im Konsumgüterbereich

Kohleurne

Design: SchupplerSchwarz GmbH, Leipzig

Schon rein äußerlich besticht diese Bestattungsurne durch ihre auffallend schnörkellose Schlichtheit und klassische Schönheit.

Dies zum einen in der Formgebung: Seitenwand und Deckel weisen ausnahmslos geradlinige Konturen auf und stoßen in sanft abgeschrägten, aber deutlich wahrnehmbaren Kanten aufeinander. Auf dekorative Formelemente wie „weichzeichnende“ Rundungen, Henkel- bzw. Kugelgriffe o.ä. ist vollkommen verzichtet worden. Zum anderen entbehrt die ganz und gar einfarbig schwarz gehaltene Oberfläche des Urnenkorpus jeglicher farblichen oder bildlichen Ausgestaltung, wie sie sonst häufig zu finden ist. Einzige Ausnahme: die beiden deutlich kontrastierenden, nicht eigentlich Teil der Urne bildenden Schmuckelemente an der Frontseite; der goldfarbene schimmernde Kreis und die vereinzelt gebundenen Blüten-, Ähren- und Gräserstängel.

Diese scheinbar einfache, elegante und zurückhaltende Gestaltung lenkt die Aufmerksamkeit stark auf den dominanten schwarzen Korpus, der wiederum klar auf den Verwendungszweck des Behälters hindeutet. Die beiden Schmuckelemente an der Vorderseite verstärken mit ihrer eindringlichen und vielfältigen Symbolik und dem feierlichen Farbspiel Gold auf Schwarz diesen Eindruck noch. Anders als bei sonst gängigen Schmuckurnen wird hier nicht versucht, die Härte des Themas Tod abzumildern oder davon abzulenken. Vermittelt wird vielmehr ein beeindruckendes Bekenntnis zur Vergänglichkeit des Menschen, aber auch zu seiner tröstlich wirkenden Eingebundenheit in die Gesamtheit des Kosmos. Erreicht wird diese starke Aussagekraft durch die Wahl des Grundmaterials Holzkohle und durch die klar wahrnehmbare Trennung zwischen dem hieraus bestehenden, mit dem/r Verstorbenen assoziierten Behälter und den optisch deutlich davon abgesetzten Schmuckelementen.

Zudem trägt diese Materialwahl entscheidend zur Nachhaltigkeit dieses Designs bei und verleiht ihm hohe Qualität im Hinblick auf ökologische Folgewirkung und Benutzbarkeit. Die verwendeten natürlichen Stoffe sind nicht nur irgendwann, irgendwie biologisch abbaubar – sie sind geradezu dazu gedacht, sich in überschaubarer Zeit zu zersetzen, wieder in den natürlichen Kreislauf einzugehen und dabei auch noch gespeicherte Nährstoffe und Wasser an das umgebende Erdreich abzugeben, mithin die Bodenqualität zu verbessern. Also ein ganz anderes Konzept als bei einer Urne beispielsweise aus Metall, Keramik, Holz o.ä., die auf Dauer oder jedenfalls über lange Zeit als Fremdkörper im Boden verbleiben würde. Mit einer Feuerbestattung lassen sich damit leicht auch Elemente der Erdbestattung verbinden – der bekannte liturgische Satz „Von Erde bist Du genommen, zu Erde sollst Du werden“ kann so auch in solchen Fällen ohne weiteres verwirklicht werden. So wird weitere Flexibilität in der individuell situationsgerechten Wahl der Bestattungsmethoden gewonnen.

Barbara Preißner



Produktdesign im Konsumgüterbereich

tex—lock eyelet: das textilbasierte Fahrradschloss

Design: Elkana Stöckel / Texlock GmbH, Leipzig

Teammitglieder: Alexandra Baum, Suse Brand

Die Faustregel für möglichst diebstahlsicheres Anschließen eines Fahrrads lautete lange, mehrere und möglichst unterschiedliche Systeme zu nutzen. tex—lock eyelet scheint sich diesen Ansatz zum Grundsatz gemacht zu haben und vereint um einen gehärteten Stahlkern gleich mehrere Lagen Hightech-Fasern mit speziellen Funktionen, um jeweils Angriffen mit Feuer, Schnitt- oder Schlagwerkzeugen möglichst lange stand zu halten.

Dieser Strang mit seiner textilen haptischen Qualität und den damit verbunden positiven Eigenschaften ist an den Enden mit einer großen und einer kleineren gehärteten Stahlöse versehen. Ein Mini-Bügel-schloss verschließt diese Ösen entweder direkt miteinander oder erlaubt, als Schlinge mit beeindruckender Reichweite gelegt, das Anschließen am Fahrradrahmen oder einem festen Gegenstand.

Die Jury honoriert die überraschend vielfältigen Anschlussmöglichkeiten, die sich aus dem elementar einfachen System ergeben und den breiten Einsatzbereich, welcher es mit drei erhältlichigen Längen von 80cm bis 160cm erlaubt, Fahrräder, E-Bikes, Lastenräder und Fahrradanhänger flexibel an den unterschiedlichsten Gegenständen anzuschließen. In Anerkennung des im Vergleich zur Vorgängerversion erneut erhöhten und vielfältig bestätigten Sicherheitsstandards würdigt die Jury die ikonische Gestaltungsqualität und die überragende Usability. Das Handling vermittelt auch unabhängig von faktischen Gewichtsvorteilen Leichtigkeit und sorgt selbst in schwierigen Situationen mit befriedigender Geschmeidigkeit für sicheres Anschließen. Auch unterwegs spielt die weiche Textiloberfläche ihre Vorteile voll aus: sie ist schonend zu Mensch und Material, egal ob quer über die Schulter getragen oder um den Rahmen des Fahrrads geschlungen.

Prof. Jacob Strobel





Nachwuchsdesign

Produktdesign im Konsumgüterbereich

Die Maker der Zukunft. Mobile Gestaltungsräume für Kinder

Design: Andreas Mikutta, Leipzig

Schon auf den ersten Blick bemerkenswert ist der pädagogische Ansatz dieser Einreichung: Als Gestaltungsspielzeuge für Kinder werden üblicherweise vor allem angeboten – Bausteine und ganze Bausätze aus Holz, Stein, Ton o.ä. mit natürlicher Funktionsweise (d.h. nach den Gesetzen der Physik stapelbar oder auch dauerhaft verbunden verbaubar), kindgerecht abgewandelte Schrauben, Nägel, Muttern, Beilagscheiben o.ä. sowie Schraubenzieher, Schraubenschlüssel, Hämmer o.ä. – alles meist aus Holz und damit eher groß und klobig – Klemmbausteine aus Plastik, kleiner und leichter, einfach zu verbauen und wieder abzubauen, aber nicht den Gesetzen der Physik entsprechend. Als Handwerksausstattung für Kinder findet man beispielsweise größenangepasste Werkbänke, Werkzeuge, Schnitzmesser, Hobel, etc.. Solche Spiel- und Werkzeuge sind im Wesentlichen zum praktischen Nachbauen von Bekanntem geeignet: von Häusern, Maschinen, Autos, durch Bearbeitung von Holz geformten Alltagsgegenständen. Anders das vorliegende Konzept, das im Kern einen höhenverstellbaren Arbeitstisch mit rutschfest beschichteter Oberfläche und einen rollbaren Behälter zur Verwahrung von Werkzeugen und Materialien bietet. Es lädt dazu ein, sich selbst Gedanken zu machen, was man „bauen“ möchte und wie man das technisch am besten gestalten kann. Dabei werden die Kinder in ihrer fortschreitenden intellektuellen Entwicklung ernstgenommen – als Entwerfer wie auch als die Ideen praktisch umsetzende Gestalter. Ihre natürliche Kreativität wird nicht durch vorgegebene Baumaterialien und fertige Bauteile eingeengt; sie bleiben völlig frei bei der Gestaltung und können die funktionalen Eigenschaften der Materialien und Formen realistisch erfahren und begreifen lernen. Dabei benutzen sie echte Werkzeuge. Die Tische sind gefällig geformt und kindgerecht aus (besonders formstabilem) Buchenholz und anderen Naturmaterialien gestaltet – mit großzügig abgerundeten Ecken, abwischbar und in freundlichen Farbtönen gehalten, wachsen in der Höhe mit und sind damit langlebig und nachhaltig. Abgerundet wird das Konzept durch einen Transportwagen für die Tische oder andere Materialien, der einen mobilen Einsatz ermöglicht und die Nutzerinnen und Nutzer weitgehend unabhängig von fremder Hilfe macht – jedenfalls wenn sie beim Transport evtl. im Team arbeiten. So lässt sich diese „fliegende“ Werkstatt beispielsweise gut in Schulen und Kitas einsetzen und auch für nur einzelne Unterrichts-/Übungseinheiten aufbauen. Und ganz nebenbei kann sie auch Selbstständigkeit und Zusammenarbeit fördern.

Barbara Preißner



Nachwuchsdesign

Produktdesign im Konsumgüterbereich

voids

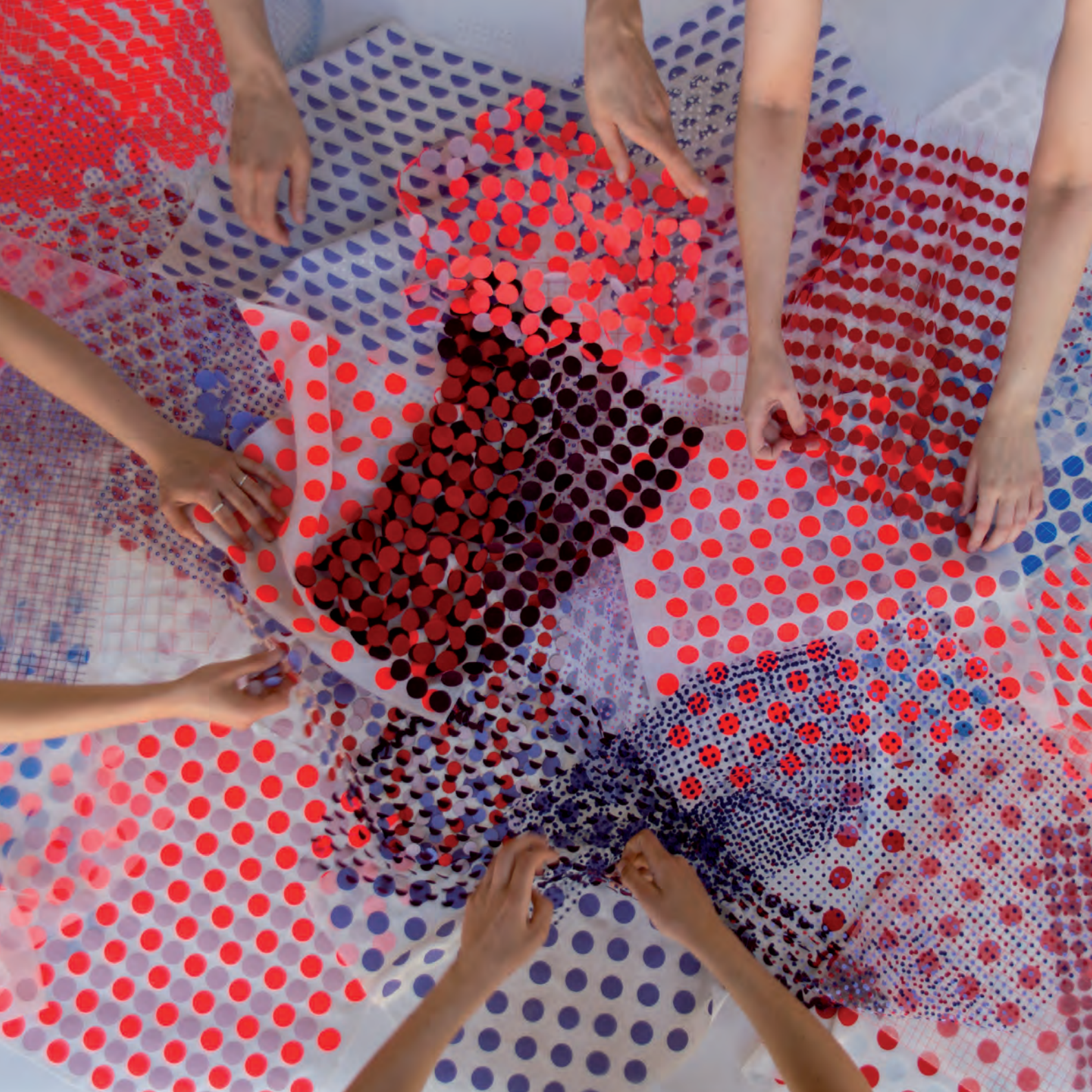
Design: **Bianca Bluhm**, Zwickau

Ebenso kurz und prägnant wie der Name dieser Schalen (voids), die sich für die unterschiedlichsten Befüllungen eignen, ist die Beschreibung dieser Objekte: Sie sind aus sehr nachhaltigem Material, Sinuswabenplatten, zu Schalen unterschiedlicher Größe handgefertigt. Das verleiht dem einzelnen Objekt – neben der ohnehin feinen und puren Anmutung – eine hohe Individualität, denn auch Unregelmäßigkeiten gehören zum bewussten Produktionsprozess. Die Jury begeisterten die Klarheit, Schönheit und Schlichtheit dieser Schalen, die andererseits aus einem bereits bestehenden und ökologisch korrektem Material (recyceltes Papier) gearbeitet sind. Und dennoch strahlen „voids“ eine subtile und klare Wertigkeit aus, die nichts mit dem ansonsten eher zu grob und preiswert aussehenden Produkten verarbeitet werden. Die Innovation dieser Schalen besteht zudem in der überraschenden Transformation eines existierenden Materials, eben Sinuswabenplatten der Firma SWAP (mit der die Designstudentin für dieses Projekt kooperierte), in eine ganz andere Form und Funktion.

Auch der Name ist klug gewählt: „void“, das leichte Nichts, die Leere, der Hohlraum, der sich im Plural „voids“ auch als das leere Innere der Wabenstruktur des Universums entpuppt. Denn Simulationen auf Supercomputern haben gezeigt, dass das Universum großräumig nicht homogen ist, sondern eben jene Wabenstruktur besitzt.

All dies zusammengenommen führte die Jury zu der Entscheidung, dass „voids“ in seiner feinen zurückhaltenden und dennoch ungewöhnlichen Form und seiner nachhaltigen Materialität nicht als ein weiterer Staubfänger im privaten Ambiente sein unnützes Dasein fristet, sondern den Alltag belebt und die Menschen nachhaltig erfreut.

Prof. em. Dr. Uta Brandes



Nachwuchsdesign

Produktdesign im Konsumgüterbereich

Experimentelle Materialuntersuchung – Neuinterpretation Spitze

Design: Magdalena Sophie Orland, Leipzig

Wir kennen das alle, wenn wir Spitze hören, haben wir automatisch altmodische Fenstergardinen oder Sofadeckchen vor Augen. Für Magdalena Sophie Orland, eine Absolventin des Masterstudiengangs Conceptual Textile Design an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle, war es ein Ansporn, in ihrer Abschlussarbeit einen frischen Akzent für das zu Unrecht verstaubte Image der Spitze zu setzen. Und das ist ihr gelungen!

Die experimentelle Materialuntersuchung basiert auf der theoretischen Auseinandersetzung zur fortschreitenden Digitalisierung der Gesellschaft. Ihr Einfluss auf den Umgang mit Textilien wurde exemplarisch an der Spitze erforscht und führte so zu einem zeitgenössischen Ausdruck des Materials. Metaphorisch steht das luftig zusammengesetzte Textil aus feinen Fäden und Plättchen mit seinen gefüllten und leeren Räumen für Materialität und Immaterialität, das Analoge und das Digitale. Seine auf Haptik ausgerichtete Anmutung entspricht dem Bedürfnis des digitalen Menschen nach taktilen und sinnlichen Erlebnissen. Die kontrastierende Farbigkeit und das optische Spiel der Muster erzeugen einen besonderen Auftritt. Eine Materialqualität, die obwohl noch nicht als Bekleidung verarbeitet, bereits die Individualität der Trägerin oder des Trägers erahnen lässt.

Magdalena Sophie Orland bedient sich klassischer textiler Herstellungsverfahren und mixt diese frech mit neuen konstruierenden Techniken. Unter Einfluss von Temperatur und Druck entsteht somit ein innovatives Spitzenwerk, das sowohl in der Raumgestaltung wie in der Mode wirkungsvoll Anwendung finden kann.

Thomas Geisler

Kommunikationsdesign

Veto – Magazin für Protest und Verantwortung

Design: Mandy Münzner, Dresden

Herstellung: Die Rederei gUG

Kommunikationsdesign kann mehr als hübsch ausschauen und schön verpacken. Kommunikationsdesign kann sowohl eine Haltung einnehmen als auch ein Medium zur Botschaft machen. Möglicherweise intuitiv, ist hier eine medientheoretische Weisheit des kanadischen Philosophen Marshall McLuhan »The Medium is the Message« eingetroffen. Ein Magazin wird zum Botschafter und beeinflusst durch seine Eigenschaften unser gesellschaftliches Verhalten.

Veto Magazin hat es sich zur Aufgabe gestellt, engagierten Menschen eine Stimme zu geben und sie sichtbar werden zu lassen. Täglich leisten Menschen einen Dienst an ihren Mitmenschen, sie helfen Unterprivilegierten, lindern ehrenamtlich die Not von Bedürftigen und springen ein, wo Politik und Gesellschaft Defizite hinterlässt. Sie schauen dorthin, wo unser Alltag zu oft einen blinden Fleck aufweist, dahin wo Zuversicht und Kraft benötigt werden. Diesen mutigen Menschen widmet sich dieses Magazin und wird im McLuhanschen Sinne nicht nur Träger von Information, es wird selbst zur Botschaft.

Die Jury des Designpreises lobt hier nicht nur das Design aus, sondern stellvertretend auch die Magazinmacher:innen. Was für ein Glück, dass mit Mandy Münzner eine Gestalterin agiert, ohne die die Wirkung des Magazins nicht die Stärke hätte, die es braucht. Münzners Gestaltung ist plakativ, optimistisch, zeitgenössisch, flexibel, kommunikativ, farbenfroh und klar. Das Magazin belegt, wie wichtig gelungenes Kommunikationsdesign ist und welche Verantwortung es trägt. Das Heft ist von der Typografie bis zum Bildediting gelungen und inhaltlich sowie gestalterisch durchdacht.

Herzlichen Glückwunsch und ein großes Dankeschön für diese Hefte geht an alle Beteiligten aus Journalismus, Fotografie und Design!

Prof. Fons Hickmann

Macht



der



Ein akribisch vorbereiteter Protest, der die wenigen Polizeikräfte hilflos wirken lässt. Warum die Bewegung **Ende Gelände** einen Tagebau bei Leipzig besetzt und den sofortigen Ausstieg aus der Kohle fordert.

T: Tom Waurig — F: Benjamin Jenak

Masse

Kommunikationsdesign

Kiosk der Moderne

Design: Gestalterkollektiv Basis Leipzig Heiland Pfeifer GbR, Leipzig

Teammitglieder: Romy Heiland, Christian Pfeifer

Mit dem Kiosk der Moderne haben die Designer:innen vom Gestalterkollektiv Basis Leipzig Heiland Pfeifer GbR Romy Heiland und Christian Pfeiffer einen innovativen Verkaufs- und Kommunikationskubus geschaffen. Ihrem Anspruch „mit guter Gestaltung Menschen zu erreichen“ sind sie mehr als gerecht geworden. Ein Kommunikationskubus, der bis ins kleinste Detail durchdacht und präzise umgesetzt wurde. Besonders hervorzuheben sind seine Flexibilität und Mobilität.

Der Wettbewerbsteilnehmer im Bauhausjahr 2019 überzeugte auch die Klassik Stiftung Weimar, welche den Kiosk als Vertreter der Weimarer Moderne auswählte. Mit seiner Optik und all seinen Facetten greift der Kiosk die Prinzipien der Moderne auf und überträgt sie in die heutige Zeit. Für Besucher:innen war der Kommunikationskubus Anlaufpunkt für Informationen und den Erwerb von Eintrittskarten.

Es ist mit dem Kiosk der Moderne gelungen sowohl Design und Funktionalität, als auch die banalen Anforderungen der Straßenverkehrsordnung in Einklang zu bringen. So dient das Hubdach im Straßenverkehr als Schutzhülle, während es im ausgefahrenen Zustand vor allem als Eyecatcher in der Ferne wirkt. Durch das hinterleuchtete Dach erzeugt der Kiosk eine besondere Faszination und Aufmerksamkeit vor allem bei Dunkelheit.

Die Jury überzeugte nicht zuletzt die bis ins Detail konstruierte Formensprache. Die Gesamtproportionen wirken äußerst aufgeräumt und die Außenform ist klar und stringent. Alle Funktionen fügen sich nahtlos in das Gesamtkonstrukt ein.

Funktionalität und Design sind hier im Einklang und durchdacht bis in den letzten Winkel. Gewicht, dynamische Lasten und die Nachhaltigkeit im Einsatz des Kiosks wurden berücksichtigt. Und auch in Bezug auf Nachhaltigkeit kann der Kommunikationskubus punkten. Für spätere eventuell auftretende Nachbesserungsarbeiten wurden die eloxierten Außenoberflächen vorausschauend foliiert. Die Designer:innen des Gestalterkollektiv Basis Leipzig Heiland Pfeifer GbR haben mit diesem Kommunikationskubus nicht nur ein einzigartiges Objekt geschaffen, sondern ebenso einen wesentlichen Beitrag geleistet, die touristische und wirtschaftliche Entwicklung der Region voranzutreiben.

Björn Duphorn



WM WEINARTER
MODERNE

INFO / TICKET



Kommunikationsdesign

Gestaltung einer Plattencover-Serie

Design: doppeldenk, Leipzig

Auftrag/Herstellung: Uncanny Valley, Dresden

Es ist ein Glücksfall, das Besondere unter den Besonderen zu finden. Im Universum des heutigen Musikbusiness erlebt die Vinyl Platte seit Jahren ein überraschendes Comeback. Der Marktanteil der schwarzen Scheiben ist in den letzten 10 Jahren um 700% gestiegen. Signifikant an diesem Phänomen ist, dass die Kleinen hier die Großen vorführen. Denn kleine Lables wie Uncanny Valley haben dieses Medium mit Leidenschaft und Verstand wiederbelebt, mittlerweile folgen alle großen Lables diesem Trend. Ein schöner Beleg dafür, dass Kreativität von unten nach oben wirkt. Durch die übermächtig scheinende Medienpräsenz großer Akteure, vergessen wir gelegentlich die Wirkung der Kleinen. Schön, dass uns die Arbeit von Uncanny Valley daran erinnert, dass das Neue stets dort entsteht, wo sich künstlerische Individualität entwickeln kann.

Die siebenteilige Sonderedition zur 50. Plattenpremiere von Uncanny Valley interpretiert auf den Plattencovern den Namen des Lables in 7 typografischen Varianten. Die Gestaltung des Leipziger Designerduos Doppeldenk referiert in ihrer Experimentierfreude die musikalischen Ausdrucksformen elektronischer Musik. Die Edition ist ein wunderbares Beispiel dafür, wie Musik und Grafikdesign in der Popkultur zusammenfinden und den Zeitgeist transformieren. Die Jury hat hier eine Perle gefunden, die man in ihre Einzigartigkeit eher in Tokyo als in Dresden erwartet hätte. Uncanny Valley, das »Phänomen des unheimlichen Tals«, ist nicht nur eine selbstironische Referenz auf das Entstehungsgebiet der Produktionen, es bezieht sich auch auf medientheoretische Reflexionen darüber, dass technische und reale Welten in einer Art Wechselwirkung zueinanderstehen. Die Korrelation zwischen elektronischer Musik und analogem Grafikdesign wird in diesem Beispiel deutlich.

Je länger ich mir das Projekt anschau, um so stärker entwickelt es einen Widerhall. Wenn wir aufmerksam sind, hören wir ein Echo im ahnungslosen Tal, wenn wir länger hinsehen, entsteht durch die komplementären Farben der Cover ein Nachbild auf der Netzhaut. Großartig!

Prof. Fons Hickmann



Nachwuchsdesign

Kommunikationsdesign

Wissenschaftliches Exponat „Schere, Stein, Papier“

Design: Stefan Teubner, TU Dresden

Teammitglieder: Lisa-Marie Lüneburg, Tina Bobbe, Jan Ljubimov, Professur für Akustik und Haptik (AHA, TUD), Institut für Textilmaschinen und Hochleistungswerkstofftechnik (ITM, TUD)

Wir alle kennen das mit Handgesten gespielte Gewinnspiel „Schere, Stein, Papier“. Eine universale Zeichensprache die im frühen Alter erlernt und weltweit verstanden wird. Was sprichwörtlich auf der Hand liegt, war für das interdisziplinäre Team an Wissenschaftler*innen an der TU Dresden Ausgangspunkt einer Forschung im Bereich der Mensch-Roboter-Interaktion, mehr noch, man wollte zugleich ein anschauliches Exponat zur Wissensvermittlung insbesondere für Kinder und Jugendliche entwickeln.

In den Handschuh eingestrickte Sensoren ermöglichen das Steuern eines Roboterarms. Die Bewegung der eignen Hand und der Finger werden an den humanoiden Spielpartner übertragen. In diesem Fall ein endloses Spiel, denn das Patt führt zur ständigen Wiederholung. Hier geht es aber nicht um das Gewinnen, sondern um die Demonstration von Reaktionszeit und Netzgeschwindigkeit. Dieser spielerische Ansatz soll die Möglichkeiten des Taktilem Internets – die Datenübertragung in Echtzeit – veranschaulichen. Die Latenz von Sender zu Empfänger wird visuell und haptisch erlebbar gemacht. Die Zukunft des Internets soll rasend schnell werden, um beispielsweise Operationen zu ermöglichen, wo die Chirurgin in Boston einen Eingriff macht und in Kapstadt von einem medizinischen Roboter an einem Patienten ausgeführt wird.

Diese über Gestik gesteuerte Kommunikation und das sinnliche Erleben von Reaktionsgeschwindigkeit in Bezug auf einen sonst technoiden Fachdiskurs hat die Jury überzeugt. Die spielerische Interaktion an der Mensch-Maschine-Schnittstelle ermöglicht eine Vermittlungsebene für technikaffine und weniger affine Zielgruppen auf Augenhöhe – zudem eine fast empathische Begegnung mit künstlicher Intelligenz.

Thomas Geisler



Nachwuchsdesign

Kommunikationsdesign

TIKKAmobil

Design: Laura Därr / daerrstudio, Leipzig

TIKKAmobil ist ein animierter Motiondesign-Erklärfilm für eine Startnext-Kampagne.

Immer mehr innovative Geschäftsideen von Gründer*innen fangen mit der Aufgabe an, Geld für die Umsetzung der Ideen zu sammeln und das passiert mehr und mehr über Kampagnen auf Plattformen im Internet und über ihre Verbreitung durch Soziale Medien. Besonders junge Zielgruppen werden damit bestens erreicht. Um dies erfolgreich umzusetzen, sind packende Stories, originelle und überzeugende visuelle Erzählweisen gefragt. TIKKAmobil wirbt in konzentrierten 1:42 Minuten überzeugend für die Idee eines veganen Kochs für nachhaltiges, gesundes Essen mit Lieferservice mittels eines Lastenrades.

Der kleine Film nutzt einen Mix aus klassischen analogen Animationstechniken, wie Illustration und Risographie, die digital bearbeitet wurden und durch Schnitt und Ton zu einem sinnlichen und divers anmutenden modernen Video zusammengesetzt wurden. Die Figuren erzählen mit einem feinen Sinn für Humor und sanfter Ironie als fliegende Gurken oder sprechende Tomaten über gesunde und nachhaltige Ernährung. Damit setzt sich der Animationsstil von der zunehmend perfekten 3-D-Ästhetik der großen Studios ab und passt stilistisch, glaubhaft und überzeugend zum beworbenen Konzept der Kampagne. Er eignet sich hervorragend für den Einsatz in Social Media und vermittelt den Spaß und die Leidenschaft des Gründers.

Der sympathische Film überzeugte die Jury durch den Zweck, den Inhalt und die gestalterische Umsetzung.

Prof. Katrin Hinz

TEKKA

mobil



Nachwuchsdesign

Kommunikationsdesign

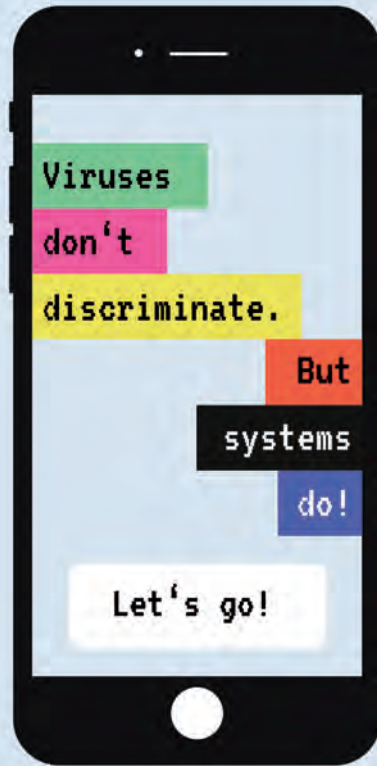
Gestaltungsentwurf App: "Viruses don't discriminate. But systems do."

Design: Ella Zickerick, Dresden

Das Virus trifft alle Menschen gleich – diesen Satz hört und liest man seit dem Ausbruch der Corona-Pandemie häufig. Doch so logisch er in der Theorie klingt, so falsch ist er in der Realität. Denn tatsächlich sind die Gefahren, sich zu infizieren, einen schlechten Krankheitsverlauf zu erleben oder sogar am Virus zu sterben, in der Gesellschaft durchaus ungleich verteilt. Und auch die sozialen, wirtschaftlichen und psychischen Folgen treffen Menschen unterschiedlich hart. Auf theoretischer Ebene sind die strukturellen Benachteiligungen, die durch das Virus sichtbar werden, längst gut dokumentiert, in der alltäglichen Wahrnehmung aber noch wenig präsent. Die App "Viruses don't discriminate. But systems do." hat sich zum Ziel gesetzt, den Blick auf diesen Aspekt der Pandemie zu schärfen. Mit ansprechender, zeitgemäßer Gestaltung und schlüssiger Informationsarchitektur informiert die App ihre Nutzer:innen etwa über Frauen in systemrelevanten Berufen, die einer besonderen Gefährdung ausgesetzt sind, über die Abhängigkeit der Infektions- und Sterberaten von sozioökonomischen Status und über den Anstieg häuslicher Gewalt während der Lockdown-Phasen.

Die Jury lobt nicht nur das frische Design der App, sondern insbesondere den konzeptuellen Ansatz, das Bewusstsein für schon längerfristig bestehende Ungleichheiten zu schärfen, die durch die Pandemie sichtbar und statistisch belegbar werden. So kann diese App Anstoß sein, gesellschaftliche Realitäten zu hinterfragen, neu zu denken und auf ein nachhaltig soziales Miteinander ohne strukturelle Diskriminierungen hinzuarbeiten.

Johannes Hünig





23

SCULPTURE
BY THE
ARTIST

SCULPTURE
BY THE
ARTIST

Design im Handwerk

QuickModul

Design: Bernd Schreiber / Schreiber Innenausbau GmbH, Geyer

Eine Vitrine ist eine Vitrine, ist eine Vitrine, ist eine Vitrine, usw. ... was lässt sich daran noch verbessern? Dieser kniffligen Aufgabe stellt sich das mittelständische Unternehmen Schreiber Innenausbau GmbH seit einigen Jahren. Mit eigener Glaserei, Schlosserei und Tischlerei hat sich der Handwerksbetrieb auf die Entwicklung innovativer Vitrinen für Museums- und Ausstellungsausbau spezialisiert. Mit dem Quick-Modul wird eine einfache und geniale Antwort als modulares Glasvitrinenkonzept präsentiert, das dem Kundenwunsch entsprechend konfiguriert werden kann.

Basis ist ein auf 10 Millimeter reduziertes Aluminiumprofil, in das Glasscheiben flächenbündig eingebracht werden. Die Glaselemente werden an Decke und Boden miteinander verschraubt. An den Seitenkanten stoßen die Glasscheiben profillos in Gehrung aufeinander. Es entsteht eine schützende und sichere Glaskabine, bei der rundum kein Rahmen oder Profil den Blick auf das Ausstellungsstück stört. Der modulare Aufbau ermöglicht eine schnelle und einfache Installation in extrem niedrigen Räumen oder Nischen mit geringer Einbauhöhe. Die Vitrine kann demontiert, platzsparend eingelagert und problemlos wiederverwendet werden. Die Modularität erlaubt die Nachrüstung für Licht- und Klimaregulierung. Die Reduktion auf das Wesentliche – Schutz und Sicherheit – ohne gestalterische Attitüden macht den Entwurf bestechend schön und zeitlos. Die Innovation liegt in den Detaillösungen der Verbindungen, wie auch im ganzheitlichen Konzept eines ressourcenschonenden Einsatzes von Vitrinen in der Museumslogistik. Ein auf Langlebigkeit und Wiederverwendung ausgelegtes System, das sich jeder individuellen Ausstellungsgestaltung anpasst.

Thomas Geisler



Design im Handwerk

Innovatives Design einer Headless-Gitarre

Design: Tim Walter, Burgstädt

Teammitglieder: Roy Fankhänel

Herstellung: Odem Guitars

Mit der Entwicklung der Headless- Signal Cut - Gitarre Modell Gignera trifft musikalische Leidenschaft auf handwerkliche Perfektion. Obwohl die konzeptionell höchst interessante Version von Headless-Gitarren bereits in den 70er Jahren entwickelt wurde, hatte es dieses Design bisher sehr schwer sich durchzusetzen. Obwohl klanglich einer Gitarre mit Kopf in nichts nachstehend, stört sich doch der eine oder andere offenbar an der ungewohnten Gestaltung.

Diese Einstellung ist angesichts der fließenden Linien und sanften Kurven, die der Gignera ihr elegantes Aussehen verleihen, fast nicht vorstellbar. Der Korpus aus Nussbaum und Erle wird harmonisch ergänzt durch ein Griffbrett aus Sonowood und goldfarbener Hardware wie die Volumen- und Tonregler. Durch die in die Brücken integrierten Stimmer direkt am Korpus wird nicht nur das Gewicht reduziert, es gibt dieser Gitarre auch die ultimative Balance. Zusätzlich ermöglicht der rechte Cutaway einen bequemerem Zugang zum Bund des Griffbrettes.

Bei der Herstellung verfolgen Tim Walter und Roy Fankhänel strikt den Weg der regionalen Kreislaufwirtschaft mit Holz aus lokalen Ressourcen und setzen auf absolute Transparenz der eigenen Produktionsprozesse. Das für das Griffbrett verwendete Sonowood wird auch Swiss Ebony genannt und besteht zu 100% aus Holz ohne jegliche Zusatzstoffe.

Diese konsequente Verschmelzung von Leidenschaft verbunden mit einer nachhaltigen Fertigung sowie der handwerklicher Präzision haben die Jury letztlich überzeugt.

Steve Hauswald



Design im Handwerk

Linolbodengestaltung

Design: Michael Grzesiak, Leipzig

Teammitglieder: Christoph Ruckhäberle

Linoleum als Bodenbelag erlebt seit einigen Jahren ein erstaunliches Comeback – erstaunlich deshalb, weil viele das Material mit Turnhallen, Ämterfluren und 50er-Jahre-Muff verbinden. Bei genauerer Betrachtung überrascht der Linoleum-Boom aber keineswegs. Denn der Bodenbelag bringt vieles mit, das auch heute wieder gefragt ist: Gefertigt aus Leinöl, Korkmehl und Jutegewebe verbindet er natürliche Inhaltsstoffe mit gesundheitlicher Unbedenklichkeit und einer zeitlosen Optik. Wobei sich letztere bemerkenswert wenig weiterentwickelt hat: Tatsächlich zeigen die Kataloge der Linoleumhersteller mit unifarbenen und marmorierten Dessins heute fast das gleiche Bild wie vor Jahrzehnten.

Genau hier setzt der Wettbewerbsbeitrag von TheZimmer an. Der Architekt, Gestalter und Produzent Michael Grzesiak und der Künstler Christoph Ruckhäberle schufen in Leipzig gemeinsam ein 500m² großes Bodenbild aus unterschiedlich gefärbtem Linoleum, das per Wasserstrahlschnitt präzise zugeschnitten und in abstrakten Formen passgenau verlegt wurde. In drei übereinander liegenden Fluren des Bildungswissenschaftlichen Zentrums entstand so ein visuell und handwerklich ansprechender Bodenbelag, der zum Hüpfen, Spielen oder einfach zum Betrachten animiert.

Die Jury lobt ausdrücklich den Anspruch, eine zeitgemäße Nutzungsmöglichkeit des Materials Linoleum aufzuzeigen und das gestalterische Potential dieses Stoffs im Zusammenspiel mit Architektur und Funktion eines Ortes auszuloten. Die künstlerische Gestaltung, die mit ihren abstrakten Formen, geschwungenen Linien und der expressiven Farbigkeit unverkennbar auf andere Arbeiten Ruckhäberles verweist, überzeugte dabei ebenso wie die handwerkliche Ausführung.

Johannes Hünig

Nachwuchsdesign

Design im Handwerk

erzclique

Design: Luise Ullrich, Schneeberg

Team: Matthias Schilling

Herstellung: Emil A. Schalling KG

Räucher- und Bergmänner, Nussknacker, (Erz)Engel: Holzfiguren aus dem Erzgebirge sind geschützt, international bekannt und blicken auf eine lange Tradition zurück. Diese kann jedoch zugleich auch zu einer Bürde werden. Denn angesichts des Lebens im 21. Jahrhundert zwischen sozialen Medien, Globalität und Diversität mag den erzgebirgischen Figuren eine vielleicht nicht mehr so grandiose Zukunft beschieden sein. Und da kommt die „erzclique“ gerade richtig: eine fröhliche (aber nicht alberne), eine behutsame (aber nicht krampfhaft originelle), eine gestalterisch einfallsreiche (aber nicht überambitionierte) Modernisierung der Holzfiguren hat hier stattgefunden. Die Charaktere, große und kleine, haben an Vielfalt gewonnen: Bergmann, Engel, Mädchen, Jungen, die aber alle keine stereotypen Geschlechtermerkmale aufweisen, und die sich, dank des drehbaren Sockels, zueinander wenden, sich küssen, sich aber auch voneinander abwenden können. Um Stimmungen unterschiedlicher Art auszudrücken, können zudem die Köpfe mittels Magneten verstellt werden. Zusammen bilden die Figuren ein munteres und lustiges Grüppchen. Holz bildet weiterhin das Ausgangsmaterial, seine Bemalung ist sorgfältig, farblich nicht zu grell und nicht klischeebehaftet. Insgesamt, so beschied die Jury, eine ebenso gelungene wie leichte Transformation der traditionellen erzgebirgischen Holzfiguren; ein Entwurf, der diesem alten Handwerk eine Zukunft weisen könnte. Eine einzige Kritik konnte sich die Jury der „erzclique“ allerdings nicht ersparen: Der Sockel der Figuren aus Acrylglas untergräbt die Stimmigkeit des Material, es passt nicht zur Gesamtanmutung.

Prof. em. Dr. Uta Brandes



Nachwuchsdesign

Design im Handwerk

FINE – Ein Möbelensemble aus Eiche und Leder

Design: Heidemarie Tauber, Dresden

Das FINE Möbelensemble besticht sofort durch seine filigrane Verarbeitung. Ein weiteres Highlight des Ensembles, bestehend aus Schreibtisch mit dazugehörigem Stuhl, mit dem es das Augenmerk der Jury sofort auf sich ziehen konnte, ist seine ungewöhnliche Größe.

Beide Elemente stehen für zeitlose und schlichte Eleganz. Die klaren und geradlinigen Formen dienen nicht nur der Konstruktion, sondern werden wie ganz nebenbei zum gestalterischen Element. Das Ensemble überzeugte sowohl mit der stringenten Linienführung als auch mit der Wahl der Materialien. Die Stollenzargenverbindung des Gestells schließt die lederbezogene Schreibfläche passend ein. Das ungeölte und geräucherte Eichenholz schmiegt sich mit einem leichten Grün-Ton behutsam dem grün-geräucherten Rindsleder an. Dieser ausgesuchte Materialmix sticht nicht nur durch seine als Einheit anmutende Komposition hervor, sondern punktet ebenso im Thema Nachhaltigkeit, einerseits in der Nutzung von Holz aus regionalen Wäldern, andererseits in Bezug auf die Lebensdauer des Produkts. Bei entsprechender Handhabung bieten beide Materialien eine lange Halbwertszeit.

Ein weiterer, überzeugender Aspekt, der die Jury ebenfalls beeindruckt hat, ist die Funktionalität. Im Hinblick auf moderne Arbeitswelten bietet das Ensemble die Möglichkeit im Sitzen und Stehen zu arbeiten und erfüllt durch den gewählten Materialeinsatz und dessen Verarbeitung bestmöglich die ergonomischen Voraussetzungen an einen modernen Arbeitsplatz. Die großräumige Arbeitsfläche bietet Platz für Kreativität und Teamarbeit. Damit fördert FINE auch noch ein weiteres wichtiges Kriterium: das soziale Miteinander, den kommunikativen Austausch und stellt somit eine Begegnungsstätte für kreative Ideen dar. FINE schafft mit seiner einzigartigen Form und bestechenden Schlichtheit ein offenes und kommunikatives Arbeitsumfeld.

Björn Duphorn





Nachwuchsdesign

Design im Handwerk

Alloy925

Design: Anne Kaden, Leipzig

Betrachtet man Erinnerungen als den Versuch, spezifische Begebenheiten in Zeit und Raum festzuhalten, so bietet alloy925 die Möglichkeit, diesen ansonsten flüchtigen Moment mit dem entsprechenden Ort förmlich zu einer physischen Manifestation zu verschmelzen. Schmuckrohlinge aus 925er Silber werden direkt im Erdboden geschmolzen und lassen eigenwillige Formen und überraschende Farbspiele auf der Oberfläche des Edelmetalls entstehen, die je nach Beschaffenheit des Untergrundes variieren. Alternativ zur unmittelbaren Fertigung an Ort und Stelle können die in einer erinnerungswürdigen Situation gesammelten „Bodenproben“ im selben Verfahren auch in der Werkstatt zu Schmuckstücken verarbeitet werden. In beiden Fällen werden die Ergebnisse aus der namensgebenden, experimentellen Legierung handwerklich zu tragbaren und doch höchst individuellen Schmuckstücken weiter verarbeitet.

Neben den faszinierenden und facettenreichen formalen Qualitäten, welche alloy925 mit lässiger Geste in der Gegenwart der Schmuckgestaltung verorten, hat die konzeptionelle Klarheit mit ihrer poetischen Dimension die Jury überzeugt. Die individuellen Erinnerungsstücke - an große Ereignisse, eine besondere Reise oder intime Momente - haben als schmückende, dingliche Momentaufnahmen das Potential für Nutzer:innen einen persönlichen Wert zu entwickeln, der entschieden über den Material- und Produktwert hinaus geht. Das Ausgangsmaterial selbst, 925er Silber, hat dabei zumeist schon eine eigene Vita und ist, mit Blick auf die Ressourcenschonung, bereits aus Schmuck, Münzen oder Besteck recycelt.

alloy925 lässt in einem sehr experimentellen Setting Unikate entstehen, deren Erscheinung sowohl für KundInnen als auch für die Gestalterin selbst nur sehr eingeschränkt absehbar ist. Die Jury würdigt daher den großem Mut zum Experiment mit offenem Ausgang und die gestalterische Hingabe an einen Prozess, der es einerseits erfordert den eignen Gestaltungswillen zu zügeln und andererseits, einer Improvisation gleich, verlangt, unmittelbar und sensibel auf den Moment, respektive die individuelle Verschmelzung, zu reagieren.

Prof. Jacob Strobel



Sonderpreis

Design macht Arbeitsschutz attraktiv

Paexo Back

Design: **Emese Papp**, Professur für Technisches Design, TU Dresden

Herstellung: Ottobock SE & Co. KGaA

Unter arbeitsbedingten Muskel- und Skelettbeschwerden und -erkrankungen leiden allein in Deutschland Millionen von Arbeitnehmer:innen. Maßnahmen zur Gestaltung gesünderer Arbeitsplätze vor allem in der Industrie, Logistik und dem Handwerk sind deshalb gefragter denn je. Hier setzt der Paexo Back der Firma Ottobock an. Das körpergetragene Assistenzsystem ermöglicht eine deutliche Entlastung der Lendenwirbelsäule bei Hebetätigkeiten. Ein Energiespeicher nimmt beim Beugen Kraft auf und gibt sie beim Heben wieder ab. Die Last wird hierbei von der Schulter in die Oberschenkel geleitet. Der Bereich der Lendenwirbel wird entlastet.

Das Design nimmt sich verschiedener Herausforderungen der Akzeptanz von Exoskeletten an und schafft mit innovativen Ansätzen eine aufgabenangemessene Nutzbarkeit und einen hohen Tragekomfort. Besonders hervorsticht hierbei eine neuartige Automatik auf Hüfthöhe, die ohne jegliche Elektronik zwischen Beugen und Gehen unterscheidet. Dadurch wird die volle Bewegungsfreiheit auch bei anderen Tätigkeiten sichergestellt. Der Paexo Back passt sich automatisch an und integriert sich damit intuitiv in den Arbeitsalltag. Eine deutliche Verbesserung!

Überzeugen kann der Paexo Back zudem durch seine funktionale und dennoch ästhetische Gestaltung. Das durchdachte System ist besonders leicht und für Nutzer:innen schnell an- und auszuziehen. Eine hohe Anpassbarkeit nach dem Prinzip „One fits All“ sorgt zusätzlich für eine hohe Flexibilität seiner Einsetzbarkeit. Ein hinsichtlich der Farb- und Grafikgestaltung schlichtes und eindeutiges Bediensystem sichert eine einfache Handhabung und rundet das Ergebnis zusammen mit einer sehr hohen Verarbeitungsqualität ab. Das Produkt besticht durch seine Nutzungsfreundlichkeit und beeindruckt durch innovative Gestaltungslösungen, welche die Akzeptanz für eine Nutzung deutlich verbessern. Das Ergebnis zeigt, wie Design Arbeitsschutz attraktiver machen kann.

Dr. Frank Dittrich



Sonderpreis

Design macht Arbeitsschutz attraktiv

Die digitale ZUKUNFT DER BRANDSCHUTZSIMULATION

Design: A4VR GmbH, Düsseldorf

Teammitglieder: Team Flamecoach (Daimler AG, Olaf Gersbeck, Maike Vahrenhorst)

Durch den Flamecoach® wird ein wichtiger Beitrag zum präventiven Brandschutz im beruflichen Alltag wie auch Privatleben geleistet. Rund 80% aller Entstehungsbrände können mit mobilen Feuerlöschern bekämpft werden. Durch die Nutzung eines realen Feuerlöschers in der virtuellen Realität ist ein hoher Praxisbezug gegeben. Zusätzlich erfolgt eine multisensorische Simulation von Wärme und realistischem Brandgeruch. Der Feuerlöscher muss in der Realität entsichert und scharfgestellt werden. In der anschließenden Simulation wird mit Hilfe des Feuerlöschers ein Entstehungsbrand gelöscht. Es werden VR-Tracker genutzt, die millimetergenau die Position abgleichen, als auch Handtracking für die Übertragung der eigenen Handbewegungen in die virtuelle Realität.

Die praktische Feuerlöschübung kann wetter- und verbrauchsunabhängig durchgeführt werden. Der Flamecoach® ist wartungsarm und benötigt kein Löschmittel (CO₂-neutral). Die Löschübungen können bequem in geschlossenen Räumen durchgeführt werden. Hierdurch kann die praktische Feuerlöschübung einem breiteren Teilnehmerkreis angeboten werden.

Verschiedene gesetzliche Bestimmungen, darunter das Arbeitsschutzgesetz §10, aber auch andere wie die DGUV Vorschrift 1 und ASR A2.2 fordern vom Betreiber oder Eigentümer eines Unternehmens oder einer Einrichtung, dass die Beschäftigten praktische Löschübungen mit den im Unternehmen vorhandenen Löschmitteln durchführen. Unabhängig von den gesetzlichen Bestimmungen ist es das Ziel eines jeden Unternehmens, möglichst viele Beschäftigte im Umgang mit dem Feuerlöscher zu schulen.

Durch den Flamecoach® werden viele Probleme aus der Praxis gelöst. Die Jury begeisterte das ansprechende Design der Simulationen, die betriebsspezifisch angepasst werden können. Diese Leistung würdigte die Jury mit einer Nominierung und der Preisträgerauszeichnung in der Kategorie „Design macht Arbeitsschutz attraktiv“.

Nicole Gottschalk



Sonderpreis

Design macht Arbeitsschutz attraktiv

recalm – Making noise disappear

Design: Lukas Henkel / recalM GmbH, Hamburg

Teammitglieder: Marc von Elling

Arbeiten, bei denen der Tages-Lärmexpositionspegel überschritten wird, kommen in vielen Gewerbebranchen vor. recalM funktioniert auf dem Prinzip von Active Noise Cancelling. Mehrere Mikrofone nehmen die vorhandenen Umgebungsgeräusche auf. Mittels Mikroprozessor wird daraus dann ein Schallsignal mit entgegengesetzter Polarität entwickelt. Oder um es einfacher auszudrücken: Auf Knopfdruck wird ein Antischall erzeugt, der störende und schädliche Geräusche von Fahrzeugen reduziert. Hierdurch wird ein wichtiger Beitrag zum Thema Arbeitssicherheit und Gesundheitsschutz geleistet. Arbeitsmedizinische Studien haben gezeigt, dass Lärm stresst und krank macht. Bei jedem störenden Geräusch gerät der menschliche Körper in Alarmbereitschaft. Er schüttet Stresshormone aus, das Herz schlägt schneller, der Blutdruck steigt und die Atemfrequenz nimmt zu.

Die berufsbedingte Lärmschwerhörigkeit gehört zu den „führenden“ Berufskrankheiten. Dabei ist eine Heilung nicht möglich. Zusätzlich sinkt durch Lärm die Produktivität und die Wahrscheinlichkeit von Arbeitsunfällen steigt. Akustische Gefahrensignale bzw. Warnrufe von Kollegen werden durch Lärm nicht bzw. nicht rechtzeitig wahrgenommen. recalM reduziert störende tieffrequente Maschinengeräusche und wichtige akustische Signale (z.B. Stimmen) sind weiterhin hörbar. Individuelle Einstellungen und Nutzerprofile können komfortabel über eine App auf dem Smartphone gesteuert werden. Durch das Produkt wird ein positives Nutzererlebnis mit einem durchdachten Interaktions-Design geboten. recalM wird durch die Integration im Fahrersitz vom Nutzer nicht als störend empfunden wie dies zum Beispiel bei einem klassischen Gehörschutz (z.B. Gehörschutzstöpsel, Gehörschutzkapseln) bzw. Otoplastiken häufig der Fall ist. Gefahren durch eine ungenügende Reinigung (z.B. Entzündungen in den Gehörgängen) sind nicht vorhanden.

Der Einklang zwischen einem ansprechenden Design und einem wichtigen Beitrag zur Arbeitssicherheit und dem Gesundheitsschutz überzeugte die Jury zur Nominierung in der Kategorie „Design macht Arbeitsschutz attraktiv“.

Nicole Gottschalk

Sonderpreis

Design macht Arbeitsschutz attraktiv

Interaktive Gefahrenschulung für Staplerfahrer mittels VR und 360° Medien

Design: Manuel Dudczig / VRENDEX GmbH, Königshain-Wiederau

Team/Auftraggeber: Rhenus AL, Chemnitz

Die Durchführung von Gefahrenschulungen und Sicherheitsunterweisungen gehören zu den Pflichtaufgaben jedes Unternehmens. Gefährdungen und Arbeitsunfälle am Arbeitsplatz effektiv zu vermeiden, stellen besonders bei industriellen Tätigkeiten große Herausforderungen dar. Die Schulungen und Unterweisungen, traditionell oft textbasiert oder in Form von Frontalunterricht vermittelt, zählen bei den Mitarbeitenden hingegen nicht immer zu den beliebtesten Tätigkeiten.

Neue Lösungen sind gefragt! Hier kommen innovative Interaktionstechniken der Virtual Reality (VR) ins Spiel. Die von den VR-Spezialisten des Unternehmens VRENDEX GmbH zusammen mit dem Logistikunternehmen Rhenus Automotive entwickelte Anwendung, steht unter dem Motto: Lernen durch Erleben! Mittels VR-Brille tauchen Anwender:innen in virtuelle, aber real wirkende Gefahrensituationen beim Führen von Gabelstaplern in einem 360° Logistikscenario ein. Der Stapler wird dabei aus der Ego-Perspektive frei gesteuert. Reale haptische Rückmeldungen mittels in die VR eingebundener Pedale sowie eines Lenkrads erzeugen zusätzliche Immersion. Mit ihrem Systemdesign haben Manuel Dudczig und sein Team gleich mehrere Probleme traditioneller Arbeitsschutzunterweisungen angepackt. Während mittels Text, Bild oder Video stets nur ein Teil der Gefahrensituation abstrakt vermittelt wird, erzeugt das Nacherleben einen hohen Sensibilisierungs- und Lerneffekt und bleibt nachhaltig im Bewusstsein verankert. Zudem werden Reaktionsvermögen und richtiges Handeln geschult. Sicherheitskritische Situationen können dadurch erstmalig gefahrlos trainiert und ohne Aufwand und unnötigen Ressourceneinsatz beliebig oft wiederholt werden. Gamification-Ansätze sorgen für Nutzungsfreude und erhöhen die Motivation der Anwender:innen. Die Anwendung überzeugt neben ihrer hohen Effektivität und Effizienz durch ein interaktives Schulungskonzept sowie eine hohe Flexibilität. So können Trainer:innen von außen auf die Gefahrensituationen dynamisch einwirken. Reaktionen der Lernenden werden über einen Bildschirm für eine größere Lerngruppe sichtbar gemacht und ausgewertet. Die Übertragung der Inhalte auf mobile Endgeräte wie Tablets ermöglicht ein zusätzliches orts- und zeitunabhängiges Lernen.

Die vorgestellte VR-Lösung zeigt, wie neue Interaktionstechnologien eingestaubte Vorgehensweisen im Arbeitsschutz für Mitarbeiter:innen attraktiv machen können und dabei sowohl hoch produktiv als auch nachhaltig wirken.

Dr. Frank Dittrich



RHENUS
LOGISTICS

Was hat der Fahrer übersehen?



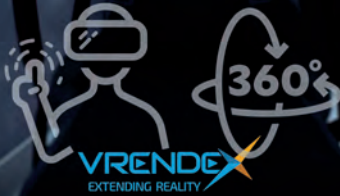
Ladungssicherung



Deckenspiegel



Blockfläche



Die virtuelle Leistungsschau

Veröffentlichung am 21. Januar 2021

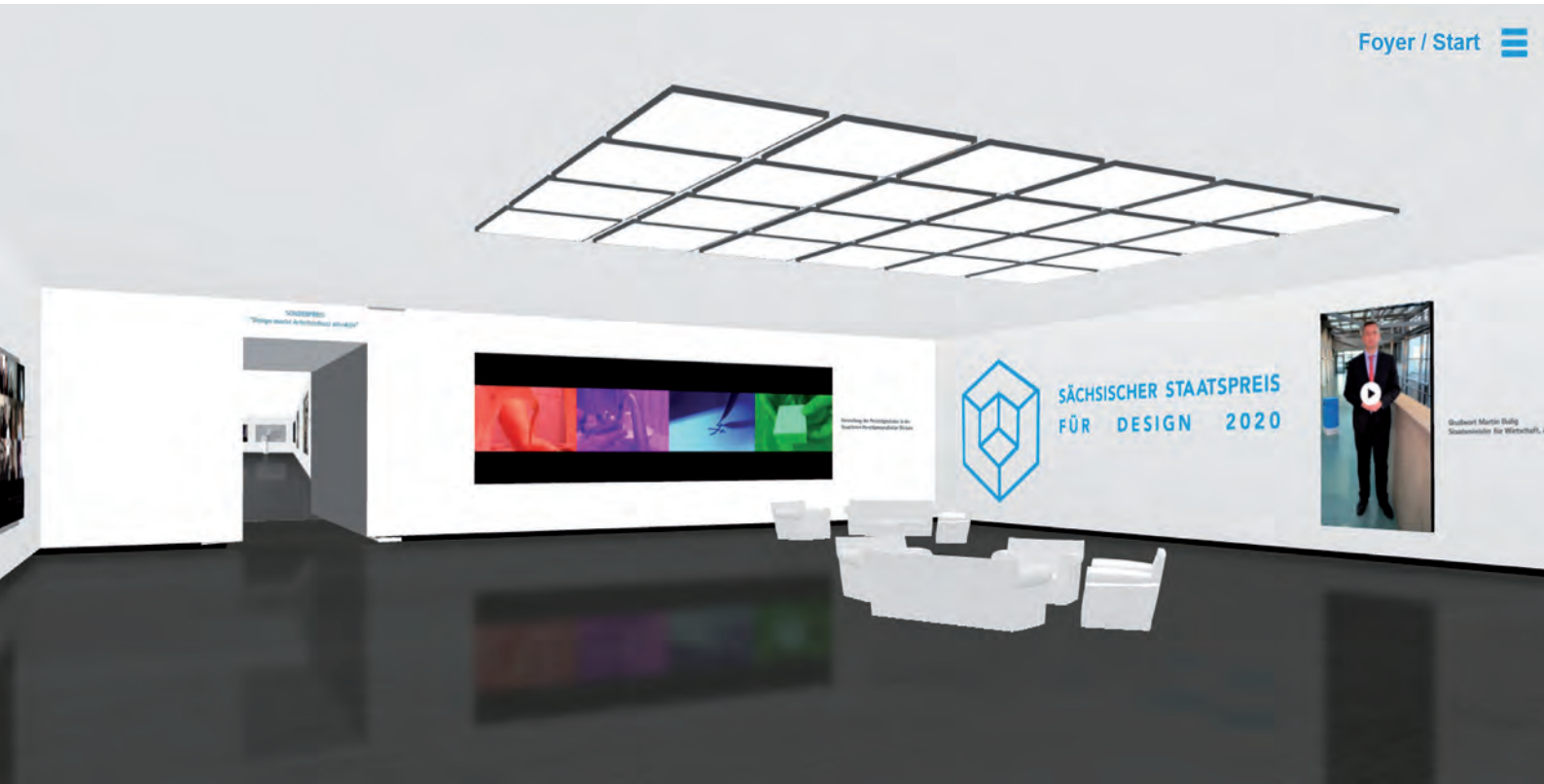
13 individuell konzipierte Ausstellungsräume mit allen 188 zur Jurysitzung zugelassenen Einreichungen des Designpreises als CAD- und 3D-Darstellungen, Fotos, Fotofilme und Videos.

www.designpreis-sachsen.de/2020/leistungsschau

Dank

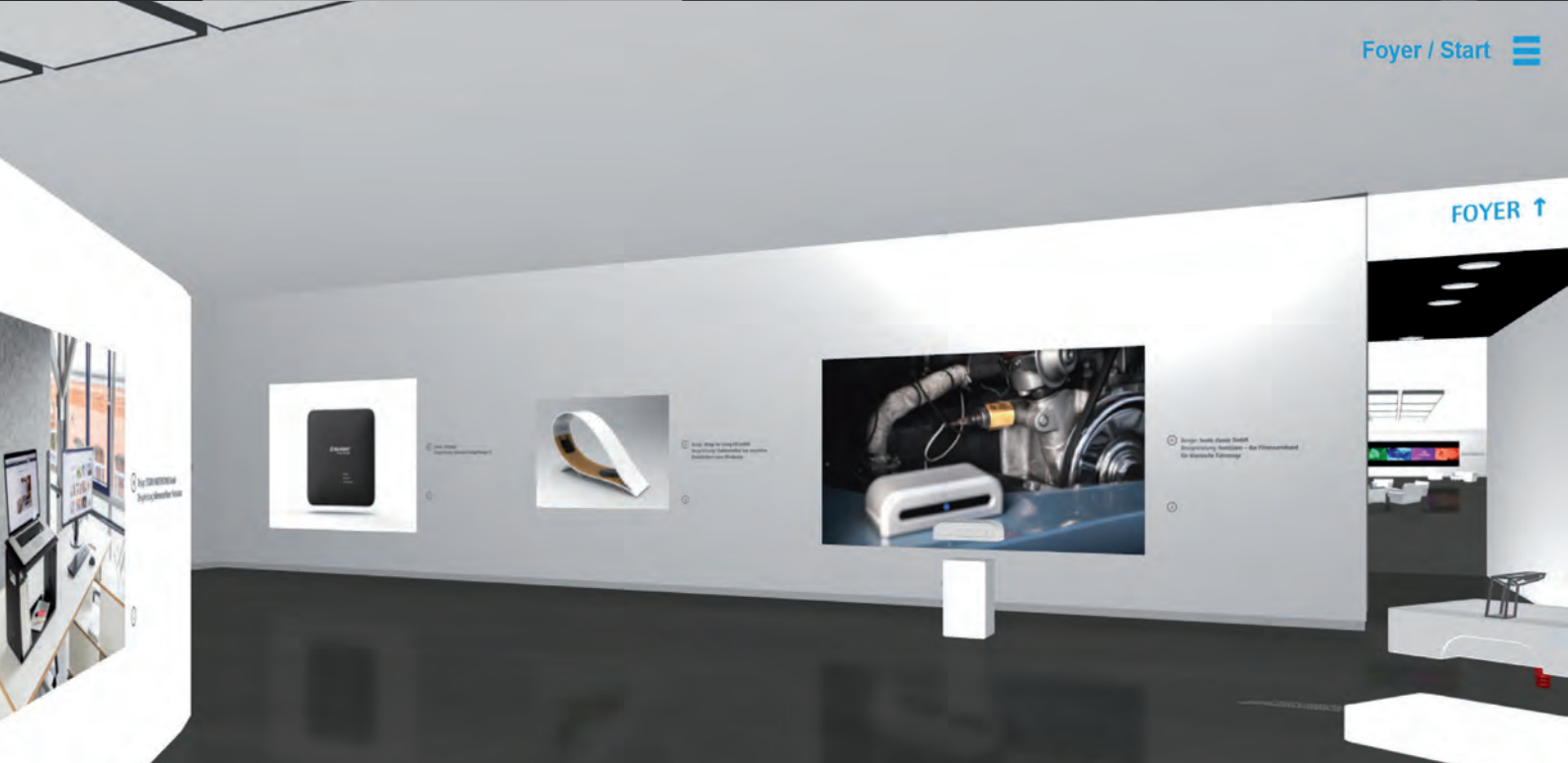
Wir bedanken uns herzlich bei allen Bewerberinnen und Bewerbern für ihre Teilnahme am Sächsischen Staatspreis für Design 2020/2021!

Jan Eickhoff, Andrea Haupt, Volker Queck, Peter Döllmann, Aram Haydeyan, Matthias Sperling, Rico Genau, Sascha Winkler, Stephan Kube, Marc Herrmann, Thomas Theling, Mirko Jedynak, Bernd Wacker, Marco Zichner, Paul Judt, Frank Hermsdorf, Ralf Donner, Stephanie Oppitz, Tom Nowak, Jana Schindelhauer, Matthias Meister, Ingo Schuppler, Alexander Paul Finke, Christoph Beyer, Paul Pius Nitschke, Andre Schnabel, Tony Gauser, Andreas Landrock, Katrin Kirmse, Jan Hartmann, Daniel Conrad, Lydia Kluge, Conrad Schneider, Christian Schulz, Jan Hartmann, Matthias Sperling, André Massow, Elkana Stöckel, Falk Neubert, Mario Korösi, Clemens Beyerlein, Michael Zinn, Jonathan Meuer, Lenard Opeskin, Constantin Kärbling, Yichen Fan, Martin Tomaszewski, Magdalena Sophie Orland, Theresa Pazek, Franziska Welke, Samuel Bodner, Johanna Eger, Ronja Gorges, Wiete Sommer, Celine Wolf, David Mantilla, Stefan Teubner, Jessica Janik, Steven Finke, Jacob Schmidt, Julian Kühme, Bianca Bluhm, Andreas Mikutta, Jessica Haustein, Till Gringmuth, Paul Weiß, Jim Kühnel, Janine Thaler, Jim Kühnel, Wolfgang Schwärzler, Gerda Raidt, Sascha Herrmann, Philip Schambelan, Romy Heiland, André Borchert, Christin Michel, Anke Isabell Friedrich, Michaela Weber, Andreas Geisler, Ivo Zibulla, Antje Mönning, Laura Lauber, Tobias Retschke, Robert Ludwig, Martin Driemel, Jan Thiele, Torben Knye, Henriette Roth, René Spengler, Michael Chlebusch, Kay Hedrich, Simone Fass, Christian Chalupka, Jan König, Alexander Paul Finke, Sylvi Weidlich, André Wandslebe, Mario Lehmann, Jana Dichelle, Fabian Gießler, Conrad Kaden, Marcel Baer, Alexander Hilsky, Peggy Reuter-Heinrich, Mandy Münzner, Marie Schuster, Carl-Johannes Schulze, Martin Fiedler, Franziska Weißgerber, Henning Jesswein, Michael Lange, Franziska Fallenstein, Marie Schuster, Tony Gauser, André Wandslebe, Stefan Theiss, Laura Därr, Ella Zickerick, Vanessa Voigt, Josefin Schneider, Anna Hauptmann, Rebecca Bach, Claudia Koch, Stefan Teubner, Sofia Gerstlacher, Elze Tomasiunaite, Marius Meiertokrax, Sebastian Groß, Ronald Mettke, Jens Eberlein, Sophie Reichelt, Dr. Eszter Csepe-Bannert, Bernd Schreiber, Tim Walter, Sven Schwalm, Jost von Huene, Ulrich Czerny, Michael Grzesiak, Katy Ullrich, Billy Deger, Beate Pfefferkorn, Tobias Loschke, Ulrich Czerny, Sylva-Michèle Sternkopf, Katja Fietz, Ulrike Sandner, Heike Schönfeld, Stephanie Wilfert, Anne Kaden, Judith Anders, Luise Ullrich, Tom Ziegenspeck, Maxi Böhme, Norman Horatzscheck, Rebekka Weise, Hannes Schneider, Steffen Schuster, Werner Lorke, Jan Wabst, Reinhard Lenz, Emese Papp, Reinhard Lenz, Nils Fitzner, Jana Richter, Melanie Teichmann, Jan Thiel, Paul-Vincent Sternkopf, Lukas Henkel, Franziska Dickerhof, Manuel Dudczig, Paula Ellguth, Ferdinand Kroll











gr: Doppeldeck
grüchtung: Aufstand der Utopien



FOYER 1



gr: Design: ...



gr: ...



gr: Design: ...

gr: ...



KRATERVASE
„MEISSENER DEKOR-WELTEN“

MEISSEN

est.1710

DIE OPULENTE KRATERVASE IST
EINE REISE DURCH DIE MEISSENER
DEKORGESCHICHTE.



In ihr vereinen sich alle Facetten der über 300 Jahre von Generation zu Generation überlieferten Kunstfertigkeit der Manufaktur. So liegt die Kunst bereits in der Weißfertigung und nur das harmonische Zusammenspiel von Bossierer und Maler ermöglicht das Gelingen.

Die mehr als hundert Dekore wurden von jeweiligen Spezialisten, in doppelt so viele Dekorflächen, in verschiedenen Maltechniken aufgetragen.

WWW.MEISSEN.COM

Ausstellung der nominierten Designleistungen im Kunstgewerbemuseum der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, Schloss Pillnitz

Das Kunstgewerbemuseum der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden in Schloss Pillnitz ist die erste Station für die Ausstellung der nominierten Designleistungen zum Sächsischen Staatspreis für Design.

Mit dem verzögerten Saisonstart des Kunstgewerbemuseums wurden die Nominierungen in den Kategorien PRODUKTDESIGN, KOMMUNIKATIONSDESIGN und DESIGN IM HANDWERK im Wasser- und Bergpalais von Schloss Pillnitz präsentiert. Weiterhin wurde junges innovatives NACHWUCHSDESIGN jeder Kategorie gezeigt. Diese Auswahl komplettiert die nominierten Projekte zum Sonderpreis „DESIGN macht ARBEITSSCHUTZ attraktiv“.

„Alle Nominierungen sind herausragende Designleistungen“, betont Martin Dulig, Sächsischer Staatsminister für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr. „Die Ausstellungsreihe der Preisträger:innen, Nominierten und des Publikumspreises ist ein wichtiger Bestandteil des Sächsischen Staatspreises für Design. Ziel ist es, die Leistungsfähigkeit von Design aufzuzeigen, die sächsische Designwirtschaft zu fördern sowie Design als Beitrag zur Gestaltung eines attraktiven Arbeitsschutzes in Sachsen sichtbar zu machen“, so Martin Dulig weiter.

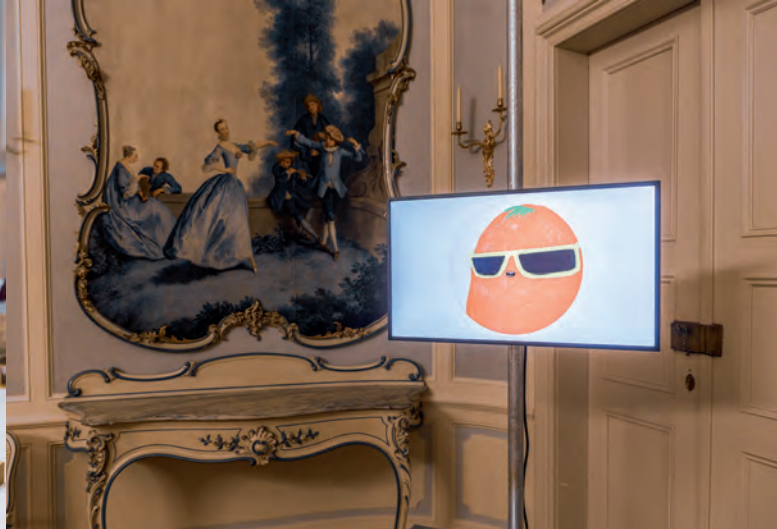
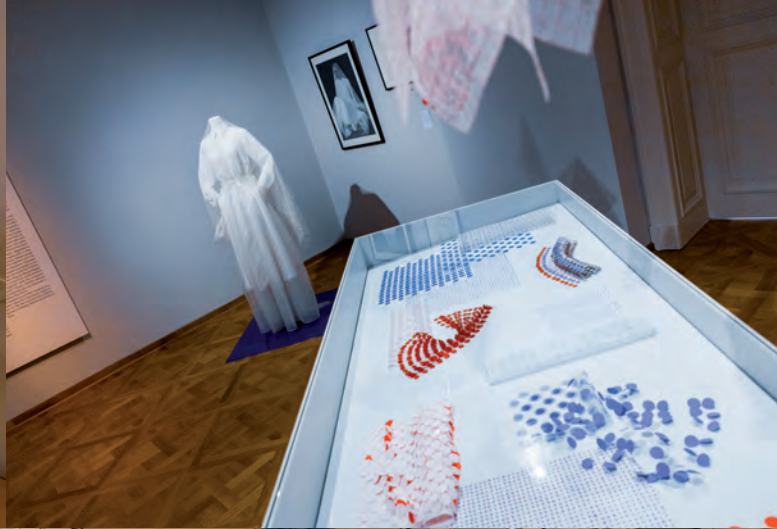
Thomas A. Geisler, Direktor des Kunstgewerbemuseums und Designpreis-Jurymitglied informiert dazu: „Die Besucherinnen und Besucher der Ausstellung erwartete ein spannender und überraschender Parcours. Die nominierten Designprojekte waren als Interventionen in der Dauerausstellung integriert und ergaben verblüffende Erzählungen aus Designkulturgeschichte und heutigen Innovationen.“













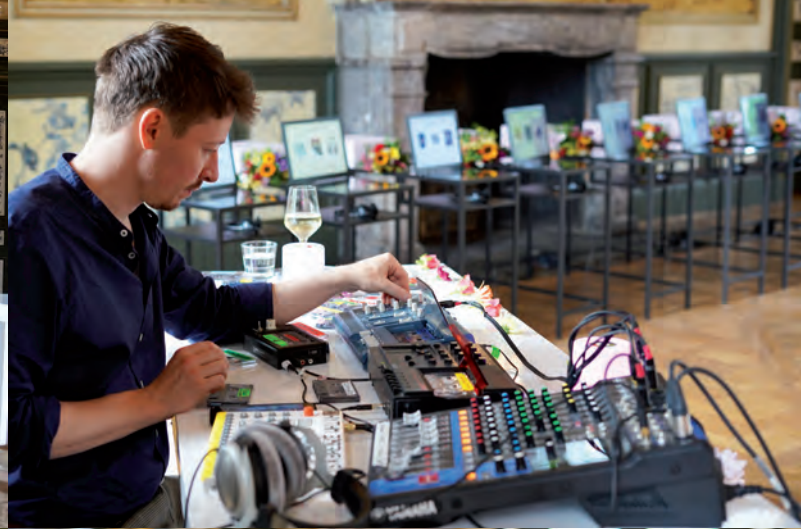
Feierliche Preisverleihung

**Kunstgewerbemuseum der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden,
Schloss Pillnitz, Bergpalais**

Die besten Designleistungen der 17. Wettbewerbsedition des Sächsischen Staatspreises für Design wurden im Rahmen der festlichen und sommerlich beschwingten Preisverleihung am 5. Juli 2021 im Bergpalais des Kunstgewerbemuseums der Staatlichen Kunstsammlungen im Schloss Pillnitz ausgezeichnet.

Wir gratulieren allen Preisträgerinnen und Preisträgern.











Feierliche Preisverleihung

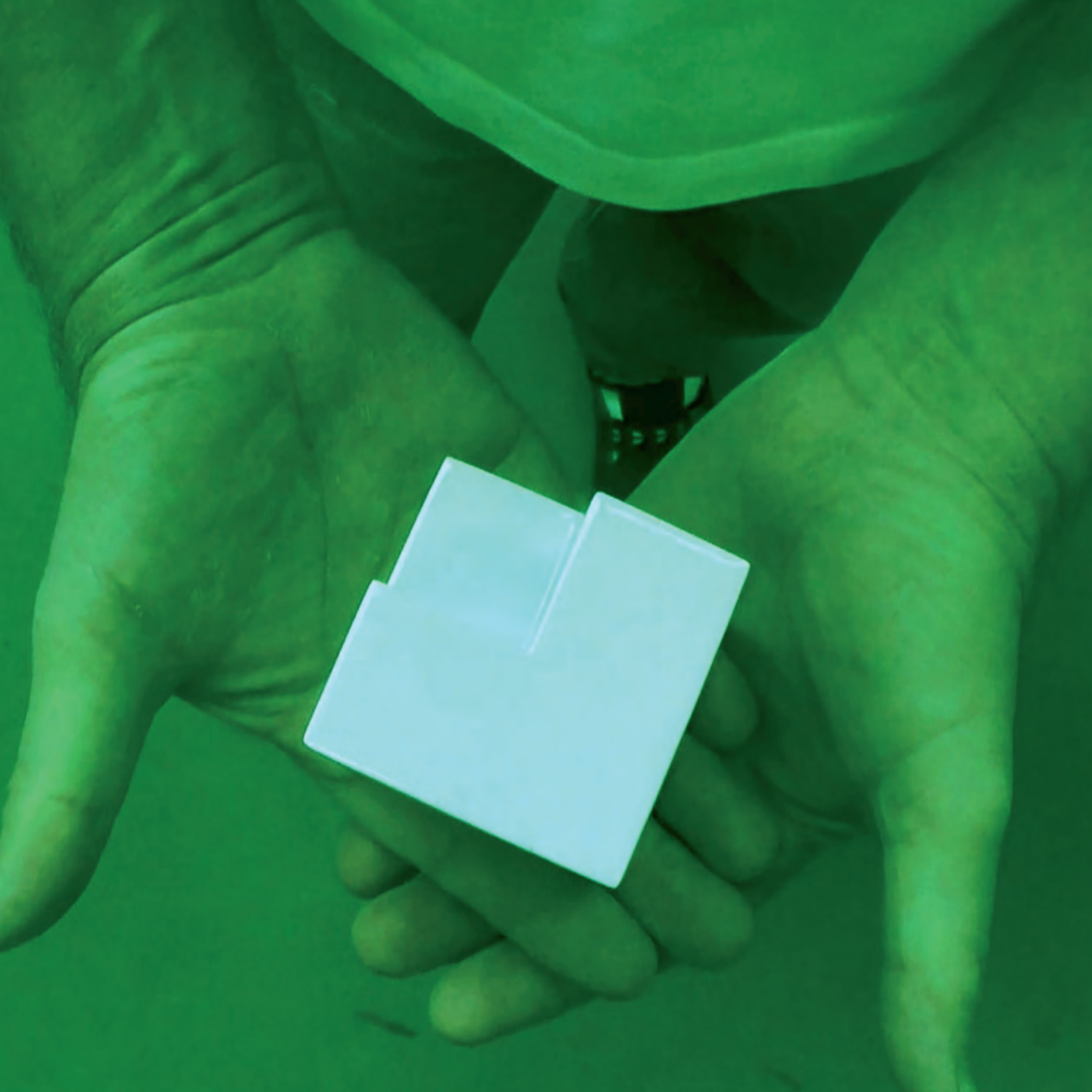
Kunstgewerbemuseum der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden,
Schloss Pillnitz

Ausstellungsrundgang mit Martin Dulig und Thomas Geisler









Überblick

Dotierung der Preisträger:innen

Gesamtpreisgeld: 50.000 €

Design

Produktdesign im Industriegüterbereich: 5.000 €

Produktdesign im Konsumgüterbereich: 5.000 €

Kommunikationsdesign: 5.000 €

Design im Handwerk: 5.000 €

Nachwuchsdesign

Produktdesign im Industriegüterbereich: 5.000 €

Produktdesign im Konsumgüterbereich: 5.000 €

Kommunikationsdesign: 5.000 €

Design im Handwerk: 5.000 €

Sonderpreis: 2 x 4.500 €

Publikumspreis: 1.000 €

Einreichungen

Insgesamt wurden 200 Designleistungen eingereicht. Hiervon wurden für die Jurysitzung am 20. und 21. Januar 2021 188 Einreichungen in den folgenden Kategorien zugelassen:

Produktdesign im Industriegüterbereich: 16

Produktdesign im Konsumgüterbereich: 28

Kommunikationsdesign: 57

Design im Handwerk: 21

Nachwuchsdesign

Produktdesign im Industriegüterbereich: 6

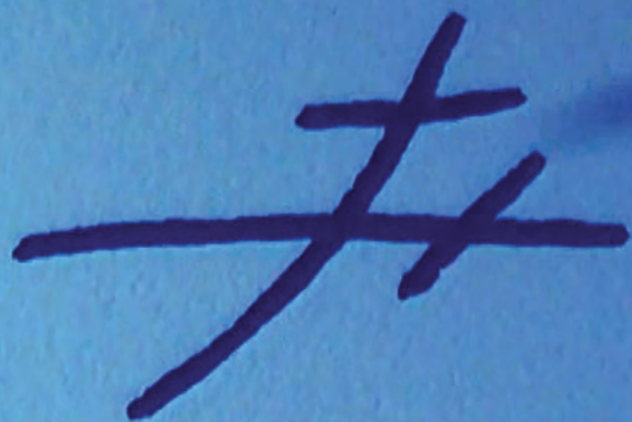
Produktdesign im Konsumgüterbereich: 21

Kommunikationsdesign: 12

Design im Handwerk: 8

Für den Sonderpreis „Design macht Arbeitsschutz attraktiv“ wurden 19 Designleistungen eingereicht.

Preisgekrönte Designleistungen



A hand-drawn sketch of a stylized character or symbol, possibly a variation of the Chinese character '其' (qí), consisting of several intersecting lines. The drawing is made with a dark pen on a light-colored surface. The character is composed of a horizontal line at the top, a vertical line on the left, and a diagonal line on the right, with several horizontal strokes intersecting them.



Produktdesign im Industriegüterbereich

TracePen

Design: Paul Judt / Wandelbots GmbH, Dresden

Teammitglieder: Christoph-Philipp Schreiber, Frank Mühlbauer

Nachwuchsdesign

Produktdesign im Industriegüterbereich

Entwicklung eines taktilen Trainingssystems für
Laparoskopie (Zange)

Design: Yichen Fan, TU Dresden



 CeTI

Produktdesign im Konsumgüterbereich

raijn – Regenbekleidung für Radfahrer:innen

Design: Lydia Kluge, Leipzig

Teammitglieder: Elkana Stöckel

Herstellung: Texlock GmbH



Nachwuchsdesign

Produktdesign im Konsumgüterbereich

**Die Maker der Zukunft.
Mobile Gestaltungsräume für Kinder**

Design: Andreas Mikutta, Leipzig



MADE IN JAPAN
*HI 175
エクス-ヒ

Kommunikationsdesign

Veto – Magazin für Protest und Verantwortung

Design: Mandy Münzner, Dresden

Teammitglieder: Die Rederei gUG



~~Hass ist laut.~~
Liebe muss lauter werden!



CeTI

Nachwuchsdesign

Kommunikationsdesign

Wissenschaftliches Exponat „Schere, Stein, Papier“

Design: Stefan Teubner, TU Dresden

Teammitglieder: Lisa-Marie Lüneburg, Tina Bobbe, Jan Ljubimov, Professur für Akustik und Haptik (AHA, TUD), Institut für Textilmaschinen und Hochleistungswerkstofftechnik (ITM, TUD)



Design im Handwerk

Innovatives Design einer Headless-Gitarre

Design: Tim Walter, Burgstädt

Teammitglieder: Roy Fankhänel

Herstellung: Odem Guitars

Nachwuchsdesign

Design im Handwerk

Alloy925

Design: Anne Kaden, Leipzig



Sonderpreis

Design macht Arbeitsschutz attraktiv

Paexo Back

Design: Emese Papp, Professur für Technisches Design, TU Dresden

Partner: Ottobock SE & Co. KGaA



ottobock. Paexo

ottobock. Paexo

Sonderpreis

Design macht Arbeitsschutz attraktiv

Die digitale ZUKUNFT DER BRANDSCHUTZSIMULATION

Design: A4VR GmbH, Düsseldorf

Teammitglieder: Team Flamecoach (Daimler AG, Olaf Gersbeck, Maike Vahrenhorst)





Publikumspreis

VAIO – sensual dining – Alternative Essgeräte und –gefäße für die fünf Sinne

Design: Judith Anders, Weissenberg

**Ausstellung der Designleistungen
im Kunstquartier Bethanien, Berlin**

SÄCHSISCHER
STAATSPREIS
FÜR DESIGN
2 0 2 0











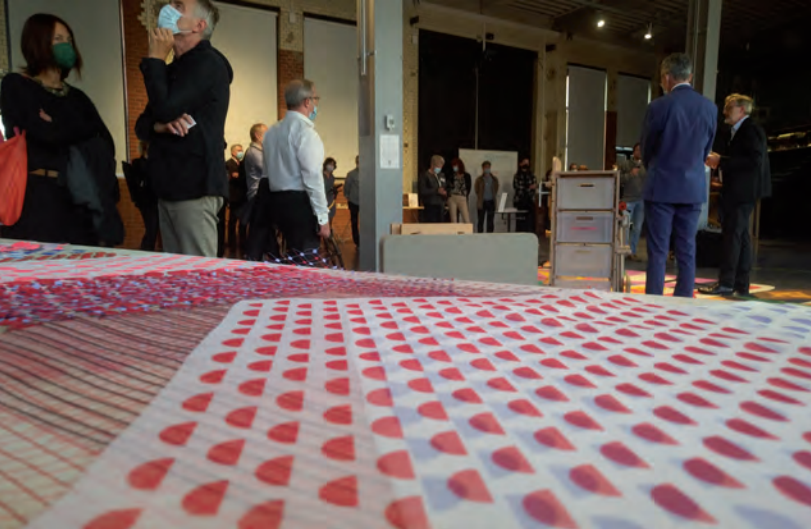




Ausstellung der Designleistungen im Industriemuseum Chemnitz











Sonderpreis

Design macht Arbeitsschutz attraktiv

Interview

Der Sächsische Staatspreis für Design würdigt auch kreative Lösungen im Arbeitsschutz
Ein Interview mit den Preisträger:innen Emese Papp und Jan Thiel

Erstmals zeichnete der Sonderpreis „Design macht Arbeitsschutz attraktiv“ im Rahmen des Sächsischen Staatspreises für Design besonders gelungene Design-Lösungen im Bereich Arbeitsschutz aus. Das Team um Emese Papp, TU Dresden, gewann mit dem Exoskelett „Paexo Back“ und Jan Thiel mit seinem Team von der A4VR GmbH Düsseldorf mit dem „Flamecoach“, einem virtuellen Brandschutztraining. Die Preisträger erzählten im Interview näheres über ihre Lösungen.

Herzlichen Glückwunsch nochmals, Frau Papp und Herr Thiel, zu diesem schönen Erfolg. Design und Arbeitsschutz – für manchen liegt diese Kombination nicht gleich auf der Hand. Was war Ihre Motivation, sich am Wettbewerb zu beteiligen?

Emese Papp: Design ist im professionellen Kontext extrem wichtig. Ein renommierter Designwettbewerb wie der Sächsische Staatspreis für Design kann dazu beitragen, Arbeitsschutz oder speziell Exoskelette einem breiteren Publikum zu vermitteln. Die Reichweite eines solchen Wettbewerbs kann außerdem andere Akteure aus der Arbeitsschutzbranche motivieren, mit der Kultur- und Kreativwirtschaft zusammen menschenzentrierte Lösungen zu erlangen.

Jan Thiel: Dem kann ich nur zustimmen. Ich finde es ist toll, dass es so einen Preis gibt. Wir sind visuelle Menschen. Wir sind tagtäglich mit Design konfrontiert. Da kann man nicht sagen: nur, weil es Arbeit ist vernachlässige ich das. Arbeitsschutz benötigt durchdachte Lösungen, auch im Design. Das bietet Möglichkeiten.

Frau Papp, was war die Ausgangsproblematik für die Produktentwicklung des Paexo Back?

Emese Papp: Die Problematiken des Arbeitskräftemangels und des demographischen Wandels sind nicht neu. Sie prägen unsere Zeit und üben einen großen Leistungsdruck auf die Beschäftigten und Unternehmen in Industrie, Logistik und Handwerk aus. In der Logistikbranche, für die der Paexo Back entwickelt wurde, haben wir 25 Ausfalltage pro Kopf pro Jahr. Das ist eine enorme Zahl, die aufgrund der hohen physischen Belastungen zustande kommt. An diesem Punkt setzen die Paexo-Skelette der Ottobock-Reihe an. Sie bieten den Menschen Entlastung und ermöglichen es, der Arbeit auf eine gesundheitsschonende Art und Weise nachzugehen und physische Schäden zu minimieren.

Was ist das Besondere an dem Paexo Back und was unterscheidet es von anderen Exoskeletten?

Emese Papp: Jedes Exoskelett ist anders. Je nachdem, welche Körperregion unterstützt wird, unterscheiden sich die Form, Größe und das Aussehen. In unserem Fall haben wir geschaut, welche Wettbewerber bereits auf dem Markt sind und welche Probleme mit den Produkten auftauchen. Wir wollten diese Probleme bewusst angehen. Dabei spielen auch die Akzeptanz und das Erleben der Nutzerinnen und Nutzer eine wichtige Rolle.

Soziale und psychologische Aspekte, die beim Tragen der Exoskelette auftreten, berücksichtigen wir daher bereits bei der Konzeptionierung. Wenn ein Exoskelett acht Stunden am Tag getragen werden soll, dann wird es Teil des Erscheinungsbildes der Mitarbeitenden und begleitet sie einen ganzen Tag.

Was waren technische und gestalterische Lösungen, die zur Entwicklung des Paexo Back führten?

Emese Papp: Durch das Tragen des Exoskeletts erfahren die Nutzer und Nutzerinnen eine Entlastung des unteren Rückens bis zu 25 kg. Das heißt, wenn sie in einem gebeugten Zustand sind, wird die Last auf dem unteren Rücken minimiert. Dabei wird die Last an der Schulter abgenommen und mithilfe der Stützstruktur des Exoskeletts in den Oberschenkel umgeleitet.

Das Exoskelett arbeitet dabei mit Expandern: Sie speichern Energie beim Beugen und geben diese beim Aufrichten wieder ab. Das Besondere am Paexo Back ist, dass es sich dabei um ein passives System handelt. Es hat keine elektronischen Teile. Die Schaltung auf Hüfthöhe sorgt außerdem dafür, dass zwischen Laufen und Beugen unterschieden wird.

Usability, Nutzerfreundlichkeit und Einstellbarkeit waren ein riesiges Thema beim Finden der gestalterischen Lösung. Unser Ziel war es, ein System zu designen, das nicht nur für Männer, sondern auch für Frauen geeignet ist. Das ist die größte Herausforderung bei Exoskeletten überhaupt: mit einem System alle möglichen Menschen, alle möglichen Anatomien zu bedienen. Und es muss intuitiv bedienbar sein, die Nutzerinnen und Nutzer müssen es leicht verstehen können.

Und welche Rolle spielt Design bei Exoskeletten?

Emese Papp: Design ist wichtig, um ein ganzheitliches positives Erleben zu schaffen. Das reicht weit über die intuitive Bedienung und den Tragekomfort hinaus. Es ist vielmehr mit Akzeptanz verbunden: Wie fühlt sich der Mensch, der ein Exoskelett trägt? Wie wird er damit präsentiert? Für uns war es z. B. wichtig, dass durch die Designsprache des Exoskeletts die Kompetenz des Trägers verstärkt wird, d.h. dass eine professionelle Anmutung durch das System vermittelt wird und dadurch eine positive Einstellung zum Arbeitsschutz entstehen kann.

Das System ist von vorn gesehen außerdem stark reduziert. Die ganze Struktur befindet sich auf der Rückseite, damit die Beschäftigten einen großen Bewegungsfreiraum haben. So können sie ungestört arbeiten, aber auch mit anderen Menschen problemlos interagieren. Ziel war es, dass Teamarbeit dadurch ebenfalls ungestört bleibt. Die Gestaltung muss diese Aspekte visuell unterstreichen und den Körper organisch ergänzen.

Herr Thiel, wie war das beim Flamecoach? Wie war hier die Ausgangsproblematik?

Jan Thiel: Unser Ausgangspunkt war das Thema als solches: „Feuer ist immer brandgefährlich“. Jedes Unternehmen muss jährlich seine Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Brandschutz unterweisen. Als A4VR sind wir auf AR- und VR-Lösungen spezialisiert. In Kooperation mit der Daimler AG entstand so die Idee, diese Technologien zu nutzen, um die Brandschutzhelferausbildung schneller und effizienter zu machen. Der Lösung haben wir uns nach und nach angenähert. Das war durchaus herausfordernd.

Und worin besteht die Lösung? Was genau ist der Flamecoach?

Jan Thiel: Viele Leute gehen lieber einen beherzten Schritt nach hinten, als zum Löscher zu greifen. Das ist ein Problem. Mit dem Flamecoach kann man diese Hemmung abbauen: mittels Feuerlöscher und VR-Brille erlernt man die Bedienung eines Feuerlöschers, teils haptisch, teils virtuell.

Die VR-Technologie ermöglicht es, dass man die Gefahrensituation in einem natürlichen Szenario erlebt. Ungefährlich und nicht „in echt“, dafür ressourcenschonend: Man macht nichts schmutzig, man hat kein Löschmittel, das in der Gegend herumgespritzt wird, es gibt kein offenes Feuer und es ist nicht gefährlich. Bei uns gibt es keine Unfälle.

Unser Ziel ist es dabei, die Realität und damit auch die reale Gefahrensituation möglichst genau nachzubilden. Wir haben eine Brandtextur entworfen, so dass es in der VR-Umgebung richtig brennt. Und wir arbeiten auch mit Geruch- und Wärmesimulation. Das heißt, wir haben die komplette Haptik des Feuerlöschers nachgebildet und können mittels VR simulieren, wie man ihn bedient.

Mittlerweile haben wir 12-14 Szenarien entworfen, in denen das Feuerlöschen erprobt werden kann: in der Küche, auf der Baustelle, im Kindergarten, in der Schule oder im Krankenhaus und anderen Einrichtungen.

Ist der Flamecoach eine Dienstleistung, die Sie anbieten, oder ein Produkt, das man kaufen kann?

Jan Thiel: Der Flamecoach ist ein Produkt. Unser Ansatz und Anspruch war: wir bauen ein hochtechnologisches System, das jeder bedienen kann, auch wenn er nicht computeraffin und noch nicht VR-erprobt ist. Das heißt, wir haben den Flamecoach soweit bedienbar gemacht, dass er sehr einfach in der Handhabung ist und gleich genutzt werden kann.

Unser System ist schnell und effizient. Und die Brandschutzübung kann überall durchgeführt werden. Das kann in der Kantine passieren oder im Büro. Der Lehrer holt einfach einen nach dem anderen zur Übung dazu. Wir verkaufen das also als komplettes System, das der Lehrer dann bedienen kann.

Wie greifen konzeptionelle Lösung und gestalterische Umsetzung beim Flamecoach ineinander? Durch die VR-Brille wird ja das Erlebnis geschaffen.

Jan Thiel: Unser Anspruch ist die Realität. Wir wollen sie so gut es geht, fotorealistisch nachbauen. Das ist natürlich auch an die echten Realitäten gekoppelt wie: Wie gut funktioniert die Brille, was kann der

Rechner, den wir natürlich portabel halten müssen. Unser System ist so ausgelegt, dass es mit einem Stecker auskommt und mit Normalstrom funktioniert. Es lässt sich leicht auf- und abbauen und gut transportieren.

Und: derjenige, der die Schulung durchführt, muss es akzeptieren; er muss die virtuelle Welt als Realität akzeptieren. Der Prozess dahin ist sehr vielschichtig: angefangen von der detaillierten Gestaltung der virtuellen Umgebung über den 360 Grad Sound für Umgebungsgeräusche hin zum UX-Design, d.h. die elektronische Bedienbarkeit durch den User. Es ist ein nie abgeschlossener Prozess. In zwei Jahren passiert in der Entwicklung eine Menge. Ein spannender Prozess, den wir immer wieder versuchen zu innovieren.

Die eingereichten Produkte, speziell beim Sonderpreis des Sächsischen Staatspreises für Design mussten auch den Arbeitsschutzbestimmungen entsprechen. Wie haben Sie während des Entwicklungsprozesses die Maßstäbe im Arbeitsschutz berücksichtigt?

Emese Papp: Diese Frage ist nicht einfach zu beantworten. Ein Gemeinschaftsarbeitsausschuss, der sich der Standardisierung und Normung von Exoskeletten widmet, wurde beim DIN, dem Deutschen Institut für Normung, erst im Januar dieses Jahres gegründet. Bei den Exoskeletten muss also noch viel geregelt werden und bestimmte Vorschriften und Vorgaben müssen noch getroffen werden.

Bei der Entwicklung des Paexo Backs war z.B. unsicher, in welche Kategorie Exoskelette fallen: Sind es technische Hilfsmittel, persönliche Schutzausrüstungen oder fallen sie unter die Maschinenrichtlinie? Das war problematisch. Anders herum muss man sagen, dass bei Ottobock, unserem Kooperationspartner, eine langjährige Expertise in der Medizintechnik besteht. Hier sind die Vorschriften bezüglich der Materialien und Mechanismen extrem streng. Diese Grundhaltung sorgte dafür, dass man sehr bedacht im Entwicklungsprozess vorgegangen ist. Arbeitsschutzrichtlinien sind also etwas sehr Komplexes bei Exoskeletten, weil sie noch nicht so lange am Markt sind.

Jan Thiel: Das ist bei uns ähnlich spannend und auch hier ist längst nicht alles geklärt. Wahrscheinlich, weil unser Medium sehr neu in diesem Bereich ist und weil es auch eine neue Richtlinie gibt. So ist noch nicht ganz klar, wie die Regelungen ab nächstem Jahr greifen, denn eigentlich gelten rein virtuelle Lösungen nicht in der Brandschutzvorbereitung. Der Flamecoach ist aber streng genommen keine rein virtuelle Lösung, weil wir unser System vollimmersiv nutzen. Daher suchen wir gerade aktiv das Gespräch mit der DGUV und nach einer Möglichkeit, das final zu klären.

Wir kommen zu einer letzten Frage und wagen einen Blick in die Zukunft: Wo geht die Reise hin? Wird der Arbeitsschutz einen neuen Entwicklungsschub erhalten mit solcherart Lösungen?

Jan Thiel: Ja, auf jeden Fall. Es wird immer mehr solcher Lösungen wie den Flamecoach und das Exoskelett benötigen. Technologie wird ein Teil davon sein. Wir sehen dies in der Sicherheit. Aber auch, dass Technologie im Lernen und im methodisch und didaktischen Aufbereiten von verschiedenen Elementen eine zunehmend größere Rolle spielen wird. Auch weil es natürlich eine gewisse Effizienz beinhaltet und das Lernen dadurch schneller geht. Wir können Prozesse zeigen, wir können auch Akzeptanz für Dinge direkt erlebbar machen. Auch die reine Ausbildung im Arbeitsmarkt wird sich zunehmend virtueller Elemente annehmen.

Emese Papp: Dem kann ich nur zustimmen. Bei uns am Lehrstuhl des Technisches Designs an der TU Dresden laufen auch Projekte, die die Ausbildung im Medizinbereich, von Chirurgen, ins Visier nehmen.

Jan Thiel: Man bedient so auch psychologische Komponenten: man kann nicht nur Tools probieren, sondern auch verschiedene Rollen erproben. Man kann Stresssituationen erzeugen, die, weil sie keine echten sind, nicht schlimm sind. Sie simulieren Realität, damit können dann auch Rückschlüsse auf das Verhalten in der Realität gezogen werden.

Emese Papp: Zum Thema Exoskelette und Zukunft: Da ist es ähnlich. Einerseits sind die Probleme, die wir in der Ausgangssituation beschrieben haben – der demographische Wandel, Arbeitskräftemangel – Dinge, die nicht so schnell gelöst werden können. Der Mensch wird aus den Produktionsketten nicht so schnell verschwinden, weil er so flexibel ist. Aus diesen Gründen werden wir wahrscheinlich in der Zukunft auch immer mehr Exoskelette verwenden. Und ich denke, die Exoskelette werden nicht nur in der Industrie, Logistik und im Handwerk Anwendung finden, sondern auch in anderen Bereichen, wie z.B. in der Pflege oder den Krankenhäusern. Außerdem denke ich, dass die Vernetzung mit Produktionsketten oder dem Internet of Things auch eine wichtige Rolle spielen wird. Das wird sehr spannend, was das alles noch bringen kann.

Beide Beispiele zeigen, wie komplex Designprozesse sind und was sie im Arbeitsschutz bewirken können. Sie führen vermutlich zu mehr Akzeptanz und sorgen auch für mehr Sicherheit?

Emese Papp: Ganz genau. Ich sage immer: Man kann als Designer zwei Arten von Produkten machen: Produkte, die die Menschen wollen, vor allem im Consumer-Bereich. Oder man kann Produkte machen, die die Menschen brauchen, wie im Arbeitsschutz. Aus denen sollen dann Produkte werden, die die Menschen auch wollen. Das ist die Herausforderung. Den Menschen im Fokus zu behalten ist wichtig, damit die Technologien nicht am Menschen vorbei entwickelt werden. So wie der Nutzer oder die Nutzerin das braucht.

Jan Thiel: Das sehe ich auch so. Der Mensch im Fokus ist das allerwichtigste. Was wir gemerkt haben, der Mensch macht Fehler. Aber aus Fehlern kann man eben auch lernen. Da setzen wir an, ein Bewusstsein zu schaffen.

Vielen Dank für das Interview!

Im Interview sprachen:

Emese Papp, wissenschaftliche Mitarbeiterin und PhD Studentin am Lehrstuhl für Technisches Design der TU Dresden und spezialisiert auf Gesundheitspräventionen in der Designwirtschaft. Mit dem Exoskelett Paexo Back, entworfen für Ottobock, gewann die Designerin den Sonderpreis des Sächsischen Staatspreises für Design.

Technische Universität Dresden
Professur für Technisches Design
01062 Dresden
Tel.: +49 (0) 351/463-357 52
E-Mail: Emese.Papp@tu-dresden.de
www.tu-dresden.de/design

Jan Thiel ist gemeinsam mit Michael Albrecht Gründer und Geschäftsführer der A4VR GmbH - The Agency of Virtual Reality mit Sitz in Düsseldorf. Mit dem Projekt „Flamecoach“ wurde das Unternehmen mit dem Sonderpreis des Sächsischen Staatspreises für Design ausgezeichnet.

A4VR GmbH - Agency for Virtual Reality
Kronprinzenstr. 12-16
40217 Düsseldorf Germany
mobil:+49 (0) 171 8372343
office: +49 211 92414790
E-mail: thiel@a4vr.com
<http://www.a4vr.com>

Das Interview führten:

Juliane Horn
Referentin im Referat Handel, Handwerk, Dienstleistungen, Kultur- und Kreativwirtschaft
Tel.: +49 351 564-83405
juliane.horn@smwa.sachsen.de

Carmen Scholtissek
Referentin im Referat Sicherheit und Gesundheit in der Arbeitswelt
Tel: +49 351 564-82510
carmen.scholtissek@smwa.sachsen.de

Sächsisches Staatsministerium für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr
Wilhelm-Buck-Straße 2 | 01097 Dresden | Postanschrift: PF 10 03 29 | 01073 Dresden

Partner des Sächsischen Staatspreises für Design 2020/2021

Mit freundlicher Unterstützung von



Wir bedanken uns herzlich bei unseren Partnern.

Ausstellungspartner



Partner





Impressum

Herausgeber

Sächsisches Staatsministerium für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr
Wilhelm-Buck-Straße 2 | 01097 Dresden
Telefon: +49 351 564-80605
Telefax: +49 351 564-80680
presse@smwa.sachsen.de
www.smwa.sachsen.de

Redaktion

Sächsisches Staatsministerium für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr
Pressestelle/Referat 34

Redaktionsschluss

Oktober 2021
www.designpreis.sachsen.de

Gestaltung

büro müller
www.buero-mueller.net

Abbildungen

Foto Martin Dulig, S.4: SMWA, ronaldbonss.com,
Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Sächsischen Staatspreises für Design 2020/2021,
büro müller, SMWA, Industriemuseum Chemnitz

Copyright

Diese Veröffentlichung ist urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte, auch die des Nachdruckes von Auszügen und der
fotomechanischen Wiedergabe, sind dem Herausgeber vorbehalten.

