SÄCHSISCHER
STAATSPREIS
FÜR DESIGN

LISTE DER PREISTRÄGERINNEN UND PREISTRÄGER DES SÄCHSISCHEN STAATSPREISES FÜR DESIGN:

DESIGN MISSION AWARD / ETABLIERTER BEREICH:

CYCLE - A FUTURE FAIR FOR A FAIR FUTURE
Design/Idee: The Constitute (Dresden)
Preisgeld: 5.000,00 Euro

Die Arbeit Cycle entstand als Kommission der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden für die Kinderbiennale 2024/2025 und setzt sich unter dem Thema "Planet Utopia" mit den damit verbundenen Aspekten Nachhaltigkeit, jugendliche Zukunftsvorstellungen und Empowerment auseinander. Entstanden ist ein Rummelplatz der Zukunft – eine spielerische, freudvolle und bewusstseinsschärfende Rauminstallation mit Greifautomaten, Scannern, Lupen und weiteren interaktiven Stationen. Durch das Erspielen wird aus "Müll" wieder ein "Wertstoff", es wird erlernt, dass "Plaste" nicht gleich "Plaste" ist und wie wichtig es ist, Kunststoffe zu trennen. An anderen Installationen können die Kinder Herstellungsprozesse von Kunststoffprodukten auf spielerische und aktive Weise erfahren.

INNOMADE TK100
Design: Marek Holovac, Yichen Fan (Technisches Design TU Dresden, Dresden)
Auftraggeber: Jonathan Kreß (Eidam Agrarsystem GmbH, Lößnitz)
Preisgeld: 5.000,00 Euro

Der TK100 von innoMADE ist ein autonomer Feldroboter für Acker-, Gemüse- und Reihenkulturen und wurde mit Blick auf Benutzerfreundlichkeit und einfache Wartung konzipiert. Seine modulare Bauweise und standardisierten Schnittstellen erlauben den Einsatz verschiedener Geräte ohne Umrüstung. Hinzu kommt die Möglichkeit einer Überwachung und Steuerung via Mobilgerät. Die intuitive Bedienoberfläche wurde dabei in enger Zusammenarbeit mit Landwirten entwickelt. Mit der Fähigkeit, bis zu drei Arbeitsprozesse gleichzeitig durchzuführen, eröffnet der TK100 neue Perspektiven für die Automatisierung Landwirtschaft.

MYELOAID – KI TECHNOLOGIE FÜR BILDBASIERENDE DIAGNOSTIK
Design: Cindy Marquardt, Marco Zichner (neongrau, Dresden)
Auftraggeber: Markus Badstübner (Cacilico, Dresden)
Preisgeld: 5.000,00 Euro

MyeloAID automatisiert die komplexen und bisher vorwiegend noch analogen Abläufe zur Erkennung von Bluterkrankungen mittels des Myelogramms. Das UX/UI-Design unterstützt den Wandel von manuell zu KI-basierter Software aktiv und nutzerzentriert, indem vertraute klinische Routinen nahtlos und intuitiv in digitale Machbarkeit integriert wurden. Das Interface ist klar strukturiert und übersichtlich. Abläufe und Interaktionen sind eindeutig und reduziert. Medizinische Anwender profitieren von einer schnellen Orientierung und präziser Führung durch MyeloAID, wodurch Aufwand reduziert und zugleich die diagnostische Genauigkeit gesteigert wird.

PI ROPE Textilspeiche
Design/Herstellung: Ingo Berbig (PI ROPE, Chemnitz)
Preisgeld: 5.000,00 Euro

Seit 2018 werden in der historischen Strickfabrik, unweit des Erzgebirges, die exorbitant leichten und haltbaren Speichen von PI ROPE aus textilem Material für den ambitionierten Fahrradeinsatz gefertigt. Leichter, komfortabler, individueller. PI ROPE setzt sich zum Ziel, die traditionelle Fortbewegung auf muskelkraftbetriebenen Fahrrädern durch einen neuen technologischen Ansatz zu bereichern. Die textile Speiche wird aus der Hochleistungsfaser Vectran gefertigt, einem Polymer das hervorragende chemische und physikalische Eigenschaften für den Fahrradbau mitbringt.

unimory – Das Puzzle- und Gedächtnisspiel für alle
Design: Jonathan Meuer (Freital)
Idee/Herstellung: Jessica Haustein (unimory, Klipphausen)
Preisgeld: 5.000,00 Euro

unimory ist ein Spiel für alle. Im Gegensatz zu herkömmlichen Legekarten-Memorys setzt unimory auf taktile Spielsteine. Diese lassen sich nicht nur viel einfacher greifen, sondern vor allem auch haptisch ertasten. Spielsteine, die als Paar zusammengehören, fügen sich mit einem hörbaren “Clack” zusammen. So können Menschen mit verschiedenen Voraussetzungen – unabhängig von Alter, Sehfähigkeit oder anderen Einschränkungen – gleichberechtigt miteinander spielen und gemeinsam Spaß haben. Auch Verpackung und Anleitung sind barrierefrei und mit Brailleschrift gestaltet.

DESIGN MISSION AWARD / NACHWUCHSBEREICH:

ALL THE GAMES WE COULD HAVE PLAYED
Design: Dayeon Auh (Leipzig) – Nachwuchsbereich
Preisgeld: 5.000,00 Euro

"All the Games We Could Have Played" ist ein illustriertes Bilderbuch für Erwachsene, das klassische Kinderspiele als Quelle von Menschlichkeit, Verbindung und innerer Stärke neu interpretiert. Ziel des Projekts war es, eine bewusste Gegenbewegung zur digitalen Reizüberflutung zu schaffen – ein haptisches, entschleunigendes Buch, das Erinnerung und Spiel als Form der Selbstfürsorge begreift.

SCHANDMAL/MAHNMAL
Design: Constanze Lorenz, Josephine Dishoni (Leipzig) – Anerkennung im Nachwuchsbereich
Preisgeld: 5.000,00 Euro

An mehr als 30 Fassaden von Kirchen in Deutschland befinden sich seit dem 13. Jahrhundert bis heute antisemitische Schmähplastiken, die das Bildprogramm der sogenannten *Judensau* wiedergeben. In zwei Publikationen nähert sich das Projekt dem Diskurs über den Umgang mit dissonantem Erbe an und bietet einen Vorschlag für eine experimentelle künstlerische Intervention und Verhüllungsmethoden am Beispiel der Schmähplastik in Wittenberg. Ziel des Projekts ist es, mithilfe einer solchen vielschichtigen Intervention und Kontextualisierung ein Objekt dissonanten Erbes als sogenanntes Schandmal zu einem Mahnmal zu transformieren und einen multiperspektivischen Lernort anzubieten.

DESIGN VISION AWARD:

ABORA - BIODIVERSITÄT UND UMWELTMONITORING IN DER AUFFORSTUNG
Design/ Idee: Simon Diepold (Kösching)
Partner: Muthesius Kunsthochschule (Kiel)
Preisgeld: 5.000,00 Euro

Das Projekt Abora entwickelt innovative Lösungen für eine nachhaltige Forstwirtschaft und trägt zur klimaneutralen Zukunft Deutschlands bei. Es begleitet die großangelegte Aufforstung mit klimaresistenten Baumarten und schützt junge Bäume mithilfe eines bioabbaubaren Duft-Labels vor Wildverbiss – schonend und ökosystemfreundlich. Eine integrierte Monitoring-Einheit sammelt Umweltdaten und dokumentiert die Entwicklung über vier Jahre. So entsteht wertvolles Wissen über Standortbedingungen und Baumarten. Abora zeigt, wie sich ökologische und wirtschaftliche Ziele in der Waldnutzung sinnvoll vereinen lassen.

SEPA:SPRAY
Design/Idee: Matthis Plaga (Halle / Saale)
Preisgeld: 5.000,00 Euro

sepa:spray bietet eine innovative und nachhaltige Alternative zu herkömmlichen Aerosoldosen und revolutioniert so den Markt der Sprühdosen. Es trennt Treibmittel und Füllprodukt in zwei separaten Aluminiumdosen und ermöglicht so eine umweltfreundliche und niederschwellige Mehrfach-Nutzung als modulares System. Das Deodorant, das Haarspray und der Rasierschaum können also mit der gleichen Treibmitteldose genutzt werden. Als Treibmittel wird lediglich Druckluft und CO_2. genutzt. Das Produkt kann so unabhängig von petrochemischen Lieferketten produziert werden.

SPUREN VON KOBALT
Design/Idee: Valena Ammon (Halle / Saale)
Preisgeld: 5.000,00 Euro

Das Projekt untersucht, wie gestalterisches Forschen durch das Zusammenspiel von Theorie und Praxis neue Erkenntnisse ermöglicht. Im Zentrum steht Kobalt – ein vielseitiger Rohstoff, dessen Vorkommen in Umwelt, Produkten, Prozessen und Systemen Gegenstand des Projektes ist. Seine Spuren führen von Minen im Erzgebirge bis zum Tagebau im Kongo. Auf keramischen Fliesen wird Kobalt zum Protagonist seiner eigenen Geschichten und macht komplexe Zusammenhänge zwischen Umwelt, Technik und Gesellschaft sichtbar. Hinter dem Projekt die Frage, wie Gestaltende Material wahrnehmen – und ob Design neue ethische Zugänge schaffen kann, um eine nachhaltigere Zukunft zu gestalten.

BREAK-UP LAB
Design/Idee: Sophia Reißenweber (Halle / Saale) – Anerkennung
Preisgeld: 2.500,00 Euro

In Kooperation mit lokalen Forschungsinstituten und Textilrecylcingakteur:innen entwickelt das Lab zukunftsfähige Recyclingprozesse für Alttextilien mit Polyesterfaseranteil. Es zeigt anhand von zwei kreislauffähigen Kleidungsstücken aus dem biologisch abbaubaren Kunststoff PHA als zurückgewonnenen Grundbaustein von Polyester, wie sich durch biotechnologische Prozesse in Zukunft regionale Materialkreisläufe von Alttextilien schließen lassen.