



Ausstellung zum DMY/Berlin Design Week 28. Mai - 20. Juli 2014, designtransfer, UdK Berlin



Ausstellung zum DMY/Berlin Design Week 28. Mai - 20. Juli 2014, designtransfer, UdK Berlin Ilka Schaumberg

6 Vorwort

Wild

Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation

- 14 many things have taken place here 15 My Stuff Is My Castle
- 16 an exhibition is a room with a plot 17 De-Sign 18 Taxidinge
- ¹⁹ WindOOOws ²⁰ (m)ein Fahrrad. ²¹ "Objektbeziehung Grenzerfahrungen mit Prothesen" ²² Grabbeigaben
- 23 Versuch über die Seelenblindheit 24 Die Magie filmischer Dinge



Produkt Design ID Technologie

| Jaces nz Babel | id Apl | JN 38 INE | KEY | In The State | In Th

printed

Produkt Design ID5

- 40 koppla 41 angeBaumelt 42 Maler 43 Kabelsalat
- 44 Clp 45 ZipX 46 FALT 47 RIT 48 Flexolid 49 connex
- 50 Xmarks the spot 51 Helical 52 AlKA 53 Bender
- 54 PANT 55 ex centro 56 KULA 57 Oele 58 Verklemmt

additional

Mode Design

- 62 | just am but who am |? An Identity conflict 63 Frontier
- ⁶⁴ 'Pure Objects', 'Pure Secrets', 'Secret Exchange'
- 65 Artifact 1, 2 and 3 66 Black Metal 67 To The Moon
- 68 Untitled 69 Heimat feeling 70 Travelling: self education

Freie Projekte

- 73 Ausstellungsstecksystem 74 Vertraut hart, fremd weich
- 75 Degradierte Oberflächen & Irrgänge

Ausstellung

76 THINGS 82 Impressum

Vorwort



Ilka Schaumberg

Wo beginnen der Eigensinn und die Eigenlogik der Dinge? Generativ erzeugte Adapter hauchen vorgefundenen und unnütz gewordenen Dingen neues Leben ein. 3D-gedruckte Objekte nutzen die spezifischen Möglichkeiten neuer Geometrien und verdeutlichen so den zunehmenden Einfluss der Informatik auf die menschgemachte Umwelt. Accessoires bringen gesellschaftliche Veränderungen zum Ausdruck.

Die diesjährige designtransfer-Ausstellung zur DMY/Berlin Design Week zeigt mit Projekten aus den Studiengängen Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation und Industrial Design der UdK Berlin, was zwischen Menschen und Dingen, Objekten und Objekten, sowie den verschiedenen Studiengängen passieren kann, zum Beispiel:

Zwischen dem GWK-Projekt **My Stuff Is My Castle** von Tatjana Kohler und Simon Schmid, das die Eigen- und Außenwahrnehmung durch die Objekte, mit denen wir uns umgeben, thematisiert, und **Heimat feeling** von Frieda Femfert aus dem Modeprojekt **ADDITIONAL THINGS**, das die Sehnsucht nach Heimat in einer immer mobileren Welt in Kleidungsstücke übersetzt.

Where do the self-will and the inherent logic of things start? Generatively created adapters breathe new life into found, useless things. 3D-printed objects use the specific possibilities of new geometries to illustrate the increasing influence of computer science on our manmade environment. Accessories reflect social changes.

This year's designtransfer exhibition in the context of the DMY/Berlin Design Week features projects by the degree programs Communication in Social and Economic Contexts and Industrial Design at the Berlin University of the Arts, showing what can happen between people and things, objects and objects, as well as the different courses, for example:

Between the project **My Stuff Is My Castle** by Tatjana Kohler and Simon Schmid, which addresses our intrinsic and external perception through the objects we surround ourselves with, and **Heimat feeling** by Frieda Femfert, a result from the fashion project **ADDITIONAL THINGS**, which translates the longing for home in an increasingly mobile world into garmets.

Zwischen dem GWK-Projekt **Versuch über die Seelenblindheit** von Anja Mück und Luisa Bergander, das die verschleierte Wahrnehmung der Dingwelt hinterfragt, und den Accessoires **Frontier** von Géraldine Legin, die vor den Augen getragen werden und so den Austausch zwischen Individuum und Außenwelt manipulieren.

Zwischen dem Magazin **Objektbeziehung – Grenzerfahrungen mit Prothesen** des GWK-Studenten Florian Beißwanger, das Erfahrungen bei der Zusammenführung von Subjekt und Objekt analysiert, und dem Modeprojekt **I just am – but who am I?** von Annika Burmester, das den Identitätskonflikt zwischen männlich und weiblich verdeutlicht, indem die Accessoires beim Tragen Geschlechterrollen bekräftigen.

Zwischen der Installation **many things have taken place here** der GWK-Studentin Veronika Hoffmann, die das Warenangebot auf Warschauer Märkten im Verhältnis zur jeweiligen Lokalität dokumentiert, und den Taschen **Pure Objects, Pure Secrets, Secret Exchange** von Jessie English, die im Stil koreanischer Norigae-Talismane gestaltet wurden und den Warenschmuggel nach Nordkorea thematisieren.

Zwischen den Stühlen der Serie **Vertraut hart, fremd weich** des Architekturstudenten Matthias Wisniewski, die spitze Formen mit weichem Schaumstoff kontrastieren, und dem Modeprojekt **Black Metal** von Adele Caroline Daisy, das sich auf die requisitenhaften, an brutale Rüstungen erinnernden Kleidungsstücke der Black-Metal-Szene bezieht.

Zwischen der filmischen Dokumentation **Die Magie der Dinge** des GWK-Studenten Konstantin Haensch und den faszinierenden 3D-gedruckten Geometrien des ID5-Projektes **DRUCKREIF** sowie dem Projekt **EINTEILER**, bei dem mehrteilige Alltagsgegenstände aus nur einem Teil neu gefertigt wurden.

Zwischen dem ID5-Projekt **ADAPTER**, bei dem durch additive Elemente die Funktion von Dingen modifiziert wurde, und dem Technologie-Projekt **CONNECT**, das obsolet gewordene Gegenstände mithilfe von Verbindungselementen in Aufbewahrungssysteme verwandelt.

Zwischen den organische Fraßspuren von Lebewesen und zeitgenössischen Herstellungsverfahren in der Vitrineninstallation **Degradierte Oberflächen & Irrgänge** des Produktdesign-Studenten Sebastian Schwindt im Außenbereich.

Ich danke allen beteiligten Lehrenden, besonders von Gesellschaft- und Wirtschaftkommunikation Prof. Dr. Thomas Düllo und Prof. Dr. Maren Hartmann, von Produkt Design Prof. Burkhard Schmitz, Katina Sostmann und Ariane Jäger, von Technologie Prof. Holger Neumann und Dirk Winkel und von Mode Design Prof. Marloes ten Bhömer und den Studierenden für die Unterstützung und Zusammenarbeit.

Mein besonderer Dank gilt dem designtransfer-Tutoren-Team, das mit großem Einsatz die Ausstellung mit mir realisiert hat: Sarah Kästner für den Entwurf des Ausstellungssystems, Johanna Gieseler für dessen Ausführung, Young Sam Kim für die Grafik, Lea Becker für die redaktionelle Bearbeitung und Yves Fusulier für die unterstützende Mitarbeit.

Between the project **Versuch über die Seelenblindheit** (Essay on Mental Blindness) by Anja Mück and Luisa Bergander, which questions the veiled perception of the material world, and the accessories **Frontier** by Géraldine Legin, which are worn in front of the eyes and thus manipulate the exchange between the individual and the outside world.

Between the magazine **Objektbeziehung – Grenzerfahrungen mit Prothesen** (Object Relation – Liminal Experiences with Prostheses) by Florian Beißwanger, which analyzes experiences in the merging of subject and object, and the fashion project **I just am – but who am I?** by Annika Burmester, illustrating the identity conflict between male and female through accessories that reaffirm gender roles when worn.

Between the installation **many things have taken place here** by Veronika Hoffmann, which documents the range of goods at Warsaw markets in relation to the respective location, and the bags **Pure Objects**, **Pure Secret Exchange** by Jessie English, which are designed in the style of traditional Korean lucky charms and address the smuggling of goods to North Korea.

Between the chair series **Vertraut hart, fremd weich** (Familiar Hard, Strange Soft) by architecture student Matthias Wisniewski, where spiky shapes are contrasted with soft foam, and the fashion project **Black Metal** by Adele Caroline Daisy, referencing the prop-like garments of the Black Metal scene reminiscent of brutal armor.

Between the documentary movie **Die Magie der Dinge** (The Magic of Things) by Konstantin Haensch and the fascinating 3D-printed geometries of the ID5 project **DRUCKREIF** (Ready for Printing) as well as the project **EINTEILER** (One Piece), in which multipart everyday objects were re-made in only one piece.

Between the ID5 project **ADAPTER**, where the function of things was modified by additive elements, and the technology project **CONNECT**, in which obsolete items were transformed into storage systems using connecting elements.

Between organic feeding traces of living things and contemporary manufacturing processes in the outside showcase installation **Degradierte Oberflächen & Irrgänge** (Downgraded Surfaces & Mazes) by product-design student Sebastian Schwindt.

I would like to thank all the participating lecturers, especially from the course Communication in Social and Economic Contexts Prof. Dr. Thomas Düllo and Prof. Dr. Maren Hartmann, from Product Design Prof. Burkhard Schmitz, Katina Sostmann, Ariane Jäger, from Technology Prof. Holger Neumann, Dirk Winkel, and from the Fashion course Prof. Marloes ten Bhömer and the participating students for their support and cooperation.

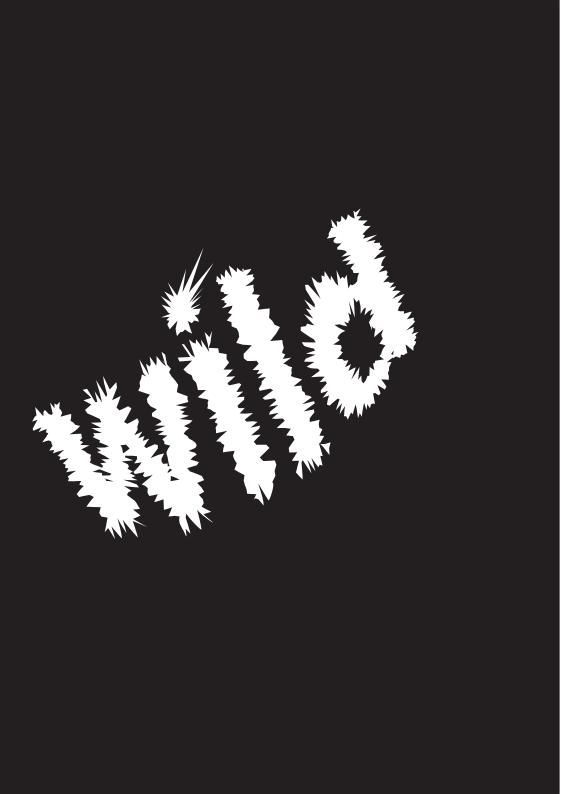
Particularly, I want to thank the designtransfer tutors who showed great dedication in implementing the exhibition with me: Sarah Kästner for the design of the exhibition system, Johanna Gieseler for its execution, Young Sam Kim for the graphic design, Lea Becker for the editorial work and Yves Fusulier for further support.

wild, connected, printed & additional THINGS

Prof. Dr. Thomas Düllo & Prof. Dr. Maren Hartmann

Menschen und Dinge, Objekte und Objekte – was passiert da untereinander und dazwischen? Die Zwischenwelt zwischen Menschen und Dingen, zwischen Objekten und Objekten ist ein Beziehungsfeld, das als Phänomen gar nicht neu ist, das aber in den Wissenschaften und Künsten seit ein paar Jahren sehr neu, sehr vielfältig und hochkontrovers diskutiert wird. Auch weil Dinge zugleich orientieren und desorientieren. Befinden sich Mensch und Ding auf Augenhöhe? Wer handelt? Ein Ensemble aus Mensch und Ding? Wo beginnen Eigensinn und Eigenlogik der Dinge - vor allem der wilden Dinge - und damit ihr Erkenntnispotenzial? Wenn sie kaputt gehen? Wenn sie sich widersetzen? Wenn sich Objekte mit anderen Objekten verbinden? Artikuliert Design die Kompetenz des Materials? Wie muss man sich das vorstellen, wenn Menschen und Dinge Eigenschaften austauschen? Und zwar wechselseitig, soziotechnisch sozusagen. Muss die Frage nach der möglichen Magie der Dingwelt nicht neu gestellt werden, auch für die allerneuesten Objekte des Medienhandelns? Es geht also um Verknüpfungsmöglichkeiten zwischen Menschen und Dingen, Objekten und Objekten, um das Dazwischen und die Interferenzen, die dabei stattfinden können. Solche und weitere Fragen wirft die gemeinsame Ausstellung der Studiengänge Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation und Industrial Design auf und macht diese sichtbar.

People and things, objects and objects – what is going on between them, how are they linked? The intermediate world between people and things, between objects and objects is a huge network of relationships. This is not necessarily a new phenomenon, but a phenomenon that has since recently been discussed in new, diverse and highly controversial ways by the sciences, the humanities and the arts. One reason for this recurrence is that things offer orientation and disorientation at the same time. Do people and things meet at eye level? Who acts? An ensemble of human and thing? Where do the stubbornness and the inner logic of things, especially wild things, begin? Is it when they fail? Or when they oppose? When they connect with other objects? Does design articulate the competence of the materiality? How can the reciprocal and therefore sociotechnical exchange of attributes between humans and things be imagined? Maybe the guestion of the possible magic of a material world needs to be raised once again to include even the most recent objects of media action? Thus, it's all about the options for linking people and things, objects and objects, about the in-between and the interference, which could happen in the process. These and other issues are raised and displayed by the joint exhibition of the courses Communication in Social and Economic Contexts (GWK) and Industrial Design.



Prof. Dr. Thomas Düllo & Prof. Dr. Maren Hartmann

MA Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation

Die Projekte des MA-Studiengangs Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation stehen am Ende einer Versuchsanordnung im Kontext des zweisemestrigen Forschungsmoduls "Memory Work / Future Work - Objekt-Beziehungen und Objekt-Geschichten". Episoden der Teilnehmer über Ding-Aneignungen, Ding-Erfahrungen, widerspenstige oder zukünftige, verlorene oder gerettete Dinge bildeten den Ausgangspunkt. Die Episoden führten zu einer vertiefenden Auseinandersetzung mit Denkfiguren der internationalen Objektforschung – von Martin Heidegger bis Bruno Latour. Die Ergebnisse dieser Forschung wiederum inspirierten die Studierenden zu Projekten, die unterschiedliche Objekt-Beziehungen ans Licht bringen: magische Film-Dinge, Prothesen, Interfaces, Markt-Dinge, Grabbeigaben, entleerte Verpackungen, "blinde" Dinge, Fahrrad- oder auch Wohn-Dinge. Dafür wurden verschiedene Ausstellungsformate wie Film-Essays, Magazine, Raum-Inszenierungen oder interaktive Installationen kreiert. Ein Sachuniversum, mal mit Empirie im Rücken, mal als spielerischer Impuls oder als Denkbild. The projects of the MA program in Communication in Social and Economic Contexts (GWK) emerged in the last part of a two-semester research module called "Memory Work / Future Work – Object Relationships and Object Stories". The students created episodes about thing appropriations and thing experiences, about wild or future, lost or saved things. These episodes led to the examination of texts from the international research on things and materiality, ranging from Martin Heidegger to Bruno Latour. The results of these studies then again motivated the diverse projects, which focus on different kinds of object relationships: magic film things, prostheses, interfaces, market things, grave goods, empty packages or "blind" things. For these, various exhibition formats were developed, including film essays, magazines, room interventions or interactive installations. Sometimes this was based on empirical research, sometimes a playful impulse was used or simply an image of the possible thing universe created.

Veronika Hoffmann

GWK (Master) im 3. Semester



many things have taken place here

Was sind die sichtbaren Regungen eines Ortes, für den Differenz und Wandel den Kern seiner Identität bilden? Eine Beobachtungsstudie der Warschauer Zwischenräume skizziert das Porträt einer Stadt anhand von vorgefundenen Dingen, Spuren und Routinen des urbanen Alltags. Der urbane Straßenhandel, seine verschachtelte Infrastruktur und die raumgreifenden Dynamiken des Stadtgewebes veranschaulichen den Warschauer Alltag in seiner substanziellen Form. What are the visible stirrings of a place for which difference and change have become the core of its identity? An observational study of the gaps in the Warsowian urban fabric sketches the portrait of a city based on the things, traces and routines of everyday urban life. The urban street trade and its articulation in space illustrate Warsaw's daily life in its most substantial form.

Simon Schmid & Tatjana Kohler

GWK (Master) im 3. Semester



Was verrät uns die Wohnung eines Fremden über seine Identität, seine Person, sein Leben? Erzählen die Dinge Geschichten, die auch ein Fremder versteht? Drei Menschen wurden zu Seelenarchäologen, durchforsteten drei fremde Wohnungen und ihre Dingwelten und tauchten ein in die heimische Vertrautheit von unbekannten Bewohnern. Fotos, Audioaufnahmen und eine theoretische Rahmung lassen den Betrachter an dieser Reise teilhaben. What does the home of a stranger reveal about his identity, his character, his life? Do objects tell their stories to a visitor? Three people became archaeologists of the soul, combing through the homes of three strangers and their worlds of things, diving into the intimacy of three unknown inhabitants. Pictures, audio recordings and a theoretical framework let the spectator take part in this journey.

Alissa Rabe

GWK (Master) im 3. Semester



an exhibition is a room with a plot

Heute sprechen wir mal über Kunst. Oder nein, wir lassen über Kunst sprechen. Was erzählen sich die Menschen eigentlich abseits von Ausstellungskatalogen? Wenn sie sich unbeobachtet fühlen? Du und ich und wir und sie? An exhibition is a room with a plot ist die schonungslose Wahrheit. An exhibition is a room with a plot, das sind 13 Dialoge vor einem Kunstwerk. Absurd, willenlos, komisch, redundant, wahnsinnig, exorbitant. Kurz: ein verbales Sammelsurium und linguistisches Feuerwerk. Today, we'll talk about art. Or wait, we let talk about art. What do people actually tell each other apart from what is written in exhibition catalogues? What do they say when they feel unobserved? You and me and everyone we know? An exhibition is a room with a plot is radical honesty. An exhibition is a room with a plot, that's 13 dialogues in front of a work of art. Absurd, weird, funny, redundant, insane, exorbitant. In short: a verbal smorgasborg and linguistic fireworks.

Gilbert Bachour

GWK (Master) im 3. Semester



Warenästhetik De-Sign

Die Ästhetisierungseuphorie der Moderne ist ein Phänomen, das sich auf die Wahrnehmung auswirkt. Die Menschen begegnen diesem Zuviel an Imperativen mit Blasiertheit, sind abgestumpft, fühlen sich nicht respektiert. Alle Fiktionswelten, die die Warenästhetik bieten könnte, werden im Meer der Corporate Commands erstickt. So bleibt die Liaison zwischen den Helden des Alltags und den Produkten oft aus, fehlt ihnen doch das Geheimnisvolle, Verführerische, das gerade im Abwesenden verborgen liegt. Modernity's euphoria for aestheticisation is a phenomenon that affects the human perception. People face this surfeit of cultural imperatives with smugness, they are jaded and feel disrespected. Any imaginary worlds those goods and their aesthetics could provide are smothered in a sea of corporate commands. Thus, the liaison between the heroes of everyday life and the products often fails zu materialise, as they lack in the mystery and enticement that is above all hidden in the absent.

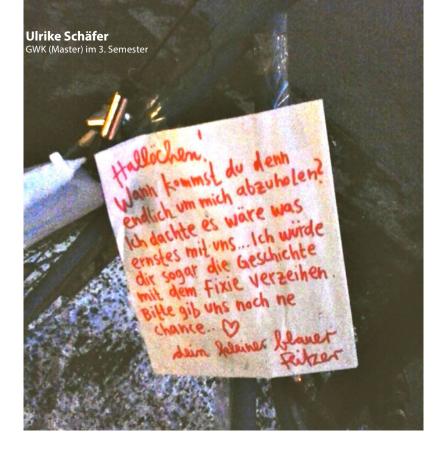
Robert Eckstein & Franka Ismer

GWK (Master) im 3. Semester



Taxidinge

Identität wird durch Dinge nicht nur gestiftet, sondern auch archiviert und ausgedrückt. Eigenschaften, Gedanken und Emotionen schreiben sich ein und drücken sich in Erinnerungsgeschichten aus. Dieser Gedanke ist Ausgangspunkt der Arbeit Taxidinge. Was verraten uns die Dinge, wenn Taxifahrer mit ungewohntem Blick auf ihr Gewohntes im Auto schauen? Mit Hilfe spielerischer Methoden wird versucht, Alltagsgeschichten aus den Dingen zu extrahieren, die etwas über die Eigenheiten der Besitzer verraten. Things do not only establish identity, but also archive and express it. Character traits, thoughts and emotions are inscribed and are expressed in memory stories. This idea is the starting point for Taxi Things. What do things tell us when taxi drivers take an unfamiliar look at their familiar car? With the help of playful methods, everyday stories are extracted from the things to reveal certain peculiarities about their owners.



(m)ein Fahrrad.

Mensch und Fahrrad verbindet eine unverfälschte Beziehung: Kein Motor, kein Zugtier, nichts steht zwischen ihnen, wenn der Mensch seine Kraft in die Mechanik des Rades überträgt und sich beide als Einheit bewegen. Das Projekt (m)ein Fahrrad. nimmt dies zum Anlass, Mensch-Fahrrad-Beziehungen in Gesprächen näher zu erkunden. Inspiriert vom Zeitgeist des Sharings stellt das Projekt weiterhin die Frage, wie sich die Mensch-Ding-Beziehung verändert, wenn das Fahrrad weder meins noch deins ist. Man and bicycle are involved in a genuine relationship: No engine, no draft animal, nothing stands between them when mere human power is transferred to the mechanics of the bike and both move as a unit. This project explores the relationship between people and bicycles on a deeper level. Inspired by the emerging phenomenon of a sharing economy, the project also asks how the relationship between man and object is affected when the bike is neither mine nor yours.

Hanna Marahiel & Karin Deckner

GWK (Master) im 3. Semester













WindOOOws

WindOOOws beschreibt das Vorhaben einer objektorientierten Ontologie, kurz: 000. Der Titel Wind000ws verweist auf die zentrale Figur des Fensters, mit dem dieses Unterfangen erklärt wird. Mit den Motiven der Black Box und dem Fenster als Interface werden die "Schnittstellen mit den Objekten" und die "Fenster unserer Wahrnehmung" benannt, die es zu öffnen gilt, um einen neuen Zugang zu Objekten erhalten zu können. Um den Film zu sehen, muss das Fenster der Black Box geöffnet werden. WindOOOws describes the proposition of an object-oriented ontology, which can be abbreviated as OOO. The title refers to the central figure of the window in order to explain this endeavor. With the idea of the black box and the window as an interface, the "windows of our perception" and also the "gateways to objects" are addressed. To obtain a new access to objects, these windows need to be opened. Accordingly, to see the film, the window into the black box needs to be opened as well.

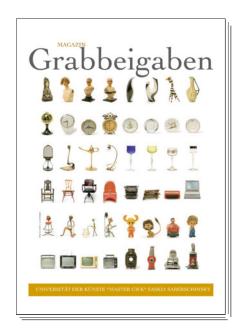
Florian Beißwanger

GWK (Master) im 3. Semester



"Objektbeziehung -Grenzerfahrungen mit Prothesen"

Die Aneignung von Prothesen ist ein ständiger Optimierungsprozess. Der Mensch und die Prothese stoßen dabei permanent an Grenzen, diese reichen von der körperlichen Belastung des Trägers bis hin zur intensiven Beanspruchung des Materials. Die Akzeptanz des Ersatzkörperteils im Kontext der öffentlichen Wahrnehmung zählt ebenso dazu wie die Integration in den Alltag. In einem Magazin schildern Prothesenträger und Experten ihre Erfahrungen bei der Zusammenführung von Subjekt und Objekt. Getting accustomed to living with a prosthesis is an ongoing process. During this process, the wearer and the prosthesis constantly hit their limits, ranging from the wearer's physical strains to those of the material. Wearers of prostheses also have to deal with the public's perception and acceptance of their replacement body part and the burden of integrating the prosthesis into everyday life. In a magazine, prosthesis users and experts describe their experiences of merging subject and object.



Grabbeigaben

Ebenso eigenwillig wie interessant mag das Thema Grabbeigaben dem Leser dieses Magazins erscheinen. In einer Gesellschaft wie unserer, in der es um Wachstum und stetige Lebensverbesserung geht, löst die Frage nach dem unumgänglichen Verfallsdatum des Lebens erfahrungsgemäß Unwohlsein aus. Das Magazin soll einen Einblick in die Welt der Dinge zwischen Dies- und Jenseits ermöglichen, indem es der Frage nachgeht, welche Funktion Grabbeigaben in unserer dinglich geprägten Welt zukommt. To the readers of this magazine, the topic of grave goods may appear both offbeat and interesting at the same time. In a society like ours, which is all about growth and continuous life improvement, the inevitable expiry date of life usually prompts discomfort. The magazine provides insight into the world of things between this life and the afterlife by investigating the function of grave goods in our object driven world over the course of time.



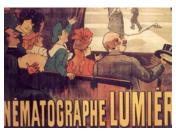
Versuch über die Seelenblindheit

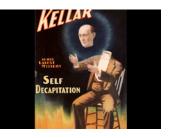
Jeden Tag nehmen wir die Dingwelt als selbstverständlich hin – ihr Funktionieren, ihre Formen, aber vor allem ihr Da-Sein. Doch was, wenn sie sich uns entziehen würde? Sich in einen Schleier hüllt, durch den wir ihrer nicht mehr habhaft werden? Können wir denn überhaupt unseren Augen trauen? Das Magazin Seelenblind geht diesen Fragen nach. Mit interdisziplinären Theoriestücken und illustrierenden Beispielen testet es Perspektiven auf das Zusammensein von Mensch und Ding. Every day, we take the objects surrounding us for granted – their silent functioning, their forms, the fact of them just being there. But what if they would evade us and veil themselves so we cannot get hold of them anymore. Can we trust our senses at all? The magazine considers these questions while being dedicated to the phenomenon of soul blindness. Interdisciplinary theories and illustrative examples examine different perspectives on the relationship between mankind and the world of objects.

Konstantin Haensch GWK (Master) im 3. Semester













Die Magie filmischer Dinge

In diesem Video-Essay wird die Magie filmischer Dinge im Werk von Georges Méliès untersucht. Gibt es biografische Spuren, die erklären, warum Méliès oft als "Magier des Films" bezeichnet wird? Warum sind seine Sujets dominiert von Zauberern, Fabelwesen und mythischen Stoffen? Welche Magie wirkt in dem Werk des Filmpioniers? Das Essay begibt sich auf die Suche. This video essay examines the magic of cinematic objects in the work of Georges Méliès. Are there biographical traces which may explain why Méliès is often called "the magician of film"? Why are his subjects dominated by wizards, magical creatures and mythical themes? What kind of magic is at work in the film pioneer's oeuvre? This essay is a journey of discovery.



Prof. Holger Neumann, KM Dipl. Des. MA Dirk Winkel

Produkt Design ID Technologie im 4. Semester Projekt in Zusammenarbeit mit der MEDACOM GmbH, Butzbach; Sponsoring durch MEDACOM

Das Projekt CONNECT untersucht auf experimentelle Art und Weise den Entwurf neuer Produktkonzepte auf Basis generativer Produktion. Entworfen wurde durch die Studierenden kein endgültiges, guasi abgeschlossenes Produkt, sondern ein Verbindungselement, das es erlaubt, vorgefundene und recycelte "Container" zu modularen Stauraum-Systemen zu kombinieren. Durch die Addition der Elemente wird den vorgefundenen Gegenständen neues Leben eingehaucht. Besonders wichtig ist dabei, dass die entworfenen Verbinder durch Gusswerkzeuge hergestellt werden, die mittels 3D-Druck in kurzer Zeit generiert werden. Somit lässt sich der individuell angepasste Verbinder schnell in Serie erzeugen und ist gleichartig reproduzierbar. Gleichzeitig bleiben die Vorteile der generativen Produktion erhalten, denn durch Veränderung des CAD-Modells und erneutes 3D-Printing werden schnelle Design-Änderungen der Gusswerkzeuge machbar. Somit wird eine klassische Produktionstechnik, der Spritzguss, mit den Möglichkeiten heutiger "FabLabs" kombiniert. The project CONNECT explored how to design new product concepts based on generative production in an experimental way. The students did not design a definite or complete product, but a connecting element that combines found and recycled "containers" into modular storage systems. By adding these elements, new life is breathed into the found objects. Notably, the connectors were manufactured using injection molds, which were generated within a short time via 3D-printing. Thus, customized connectors can be produced and reproduced guickly and serially. At the same time, the advantages of generative production are maintained, because by changing the CAD model and renewed 3D-printing, rapid design changes of the casting tools become feasible. The project combines injection molding, a classical production technology with the possibilities of today's "FabLabs".

Annika Burmester & Anna Möbius

Produkt Design Technologie im 4. Semester





Gewöhnliche Kunststoffbehälter, die man sonst zum Mischen von Farbe nutzt, werden zweckentfremdet, indem sie gestapelt und zu einem in sich drehbaren Turm umfunktioniert werden. Die Flexibilität wird durch einen zweiteiligen Kunststoff-Verbinder, der im Spritzgussverfahren hergestellt wird, ermöglicht. Vier übereinandergestapelte Behälter bilden die Basis für ein beliebig erweiterbares Stecksystem. Ordinary plastic containers that are normally used for mixing paint are stacked and converted into an in itself rotatable tower. The flexibility is enabled by a two-part plastic connector formed by injection molding. Four stacked containers form the basis for a discretionarily expandable plug-in system.

Lea Huch & Eric Esser

Produkt Design Technologie im 4. Semester

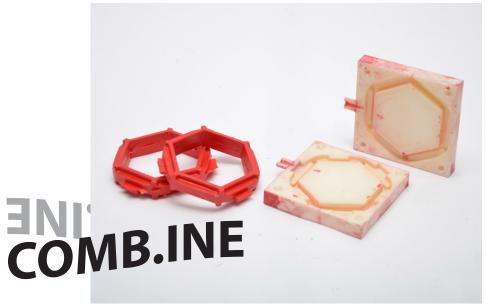


SNAP! ist ein einfacher und intuitiv zu bedienender Verbinder, der sich mit einem Handgriff anbringen und genauso schnell wieder lösen lässt. Gleichzeitig lässt sich der Verbinder an jeder beliebigen Stelle des Rahmens anbringen und erlaubt eine Vielzahl von Flächenund Raumstrukturen. Das Einrasten des Connectors wird durch ein deutliches Geräusch ("SNAP!") signalisiert. SNAP! is a simple connector which can be handled by intuition. It is attached with only one flick of the wrist and can be disconneted just as quickly. At the same time, the connector can be attached to any point of the frame and allows for a variety of spatial and surface structures. The locking of the connectors is indicated by a clear sound ("SNAP!").

Jule Brink & Annika Unger

Produkt Design Technologie im 4. Semester





COMB.INE ist ein Verbinder, der Papphülsen mit einem Durchmesser von 6,3 cm miteinander verknüpft. Sämtliche Materialeigenschaften von Kunststoff wurden studiert und auf den Verbinder angewandt. Als modulares Raumobjekt kann COMB.INE schnell und einfach aufgebaut werden. Das Hexagon ermöglicht ein Ordnungssystem, das – ähnlich der natürlichen Wabenstruktur (Engl.: comb) – frei im Raum gestaltet werden kann. Ganz ohne zusätzliche Werkzeuge entsteht so ein Gerüst aus Hülsen. COMB.INE is a connector which links paper tubes with a diameter of 6.3 cm to each other. The characteristics of synthetic material have been studied and applied to the connector. COMB.INE is a modular piece of furniture and can be set up quickly and easily. The hexagon structure allows for a freestanding arrangement system reminiscent of the natural honeycomb structure. The result is a trestle that can be set up without any additional tools.

Maria Neumann & Jakob Ruhe

Produkt Design Technologie im 4. Semester







_key verbindet einzelne Container zu einer grafisch interessanten Struktur, die zum Ordnen von Dokumenten und Kleinkram am Arbeitsplatz dienen kann. Die Grundbausteine bilden Zeitschriftensammler aus Pappe, an deren Eingriffslöchern die Verbindung erfolgt. Jeweils zwei _keys werden Kopf an Kopf eingeführt und um 90 Grad verdreht. Die Geometrie der Verbinder ermöglicht es, die Container sowohl horizontal als auch vertikal aneinander zu klemmen.

_key connects distinct containers to a graphically interesting structure that can be used to organize documents and small items at the workplace. The basic modules for this are common cardboard storage boxes, which are connected at their finger holes. Head to head, the connectors are put in by twos and twisted by 90 degrees. The special shape of the _keys holds the structure together and allows for the containers to be connected both horizontally and vertically.

31

Julia Viertmann & Karoline Miller

Produkt Design Technologie im 4. Semester





Die netzartige Oberfläche der Körbe lässt erweiterbare und vielfältige geometrische Anordnungen zu. Entwickelt wurde ein technisch und funktional durchdachtes Verbindungselement für den Container. Das Stecksystem des Verbinders beruht auf dem Schlüssel-Schloss-Prinzip und ermöglicht ein schnelles und einfaches Zusammenfügen der einzelnen Container. Das funktionelle Schnapp-System verleiht dem Verbinder zudem mehr Festigkeit. The netlike surface of the baskets facilitates extensible and diverse geometric arrangements. A technically and functionally sophisticated connector was developed for the container. The push-fit system of the connector is based on the lock-and-key model and makes for a fast and simple assembly of the containers. Additionally, the functional snap system makes the connector more stable.

Florian Schreiner & May Kukula

Produkt Design Technologie im 4. Semester



drops2 ist ein modulares Garderobensystem bestehend aus recycelten Gastronomiedosen und bunten Kunststoffverbindern. Ob parallel, in Wabenstruktur oder in amorpher Form angeordnet – drops2 kann beliebig gestaltet und erweitert werden. Durch Zusammenklammern der Seitenwände werden die Dosen aneinandergefügt. Der vordere Abschluss des Verbinders hat die Form eines Knaufs und dient zur Aufhängung von Jacken und Schals. Die Dosen bieten Raum für Mützen und Handschuhe. drops2 is a storage system made from recycled cans and colorful plastic connectors. The connectors link empty tomato cans. The system can be individually designed and extended. The profile of the connectors matches the shape of the cans, therefore giving them a perfect grip. The connectors can be used as hooks for jackets, scarves, towels and so forth. The cans provide storage space for smaller objects like hats or keys.

32



Der hanger ist ein modularer Brillenständer für beliebig viele Brillen. Mithilfe von Kunstoffverbindern werden handelsübliche Kleiderbügel zu einem Präsentationsregal verbunden. Dabei wird der Kleiderbügel als Verbindungselement für die Kunstoffspritzgussteile genutzt. Da die Konstruktion an den Kleiderbügeln hängt, sind die Kunststoffverbinder trotz ihrer extrem dünnen Wandstärke ausreichend dimensioniert. Die Verpackung kann als Poster oder als Vorlage zum eigenen Kunstwerk verwendet werden. The hanger is a modular stand for any number of glasses. With the help of plastic connectors, commercial garment hangers are merged into a display shelf. The hangers are used as connecting elements for the plastic injection molding parts. Since the construction rests upon the garment hangers, the plastic connectors are adequately dimensioned in spite of their lean wall thickness. The packaging can be used as a poster or as a template for artworks.

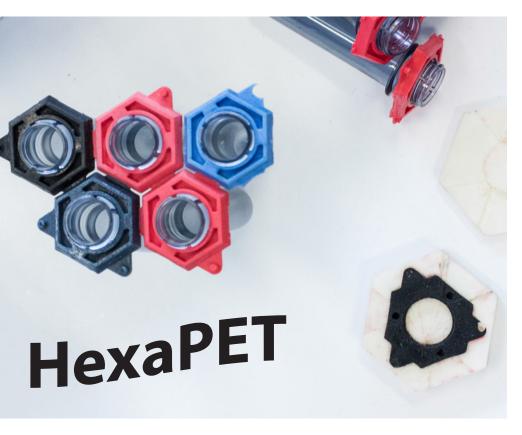
Sarah Dudda & Yoad Ezra

Produkt Design Technologie im 4. Semester





Für eine Verbindung werden jeweils zwei Verbinder benötigt. Dabei wird ein Verbinder von innen in ein Loch des Containers gesteckt und mit dem anderen, der ebenfalls durch ein Loch eines anderen Containers geschoben wurde, zusammengefügt. Damit die Verbinder den Innenraum des Containers nicht behindern, sind sie so klein und flach wie möglich gehalten. Gegossen wurden die Kunststoffteile mit einer 3D-gedruckten Vierfachgussform. For one connection, two connectors are needed. One connector is inserted into a hole in the container from inside. The same goes for the other connector inside another container. The two containers are then linked by the identical connectors. In order for the connectors not to interfere with the interior of the containers, they are as small and flat as possible. The plastic parts were cast with a 3D printed quadruple mold.



An der Plastikflasche wird das zivilisatorische Problem der stetig wachsenden Plastikmüllberge deutlich. Bestehende Recycling-Konzepte beschränken sich meist auf die Wiederverwertung des Materials. HexaPET recycelt hingegen die Flasche als Gegenstand und generiert daraus ein neues Objekt. In das innere Gewinde lässt sich eine Plastikflasche einschrauben. Durch Ineinanderstecken eines der äußeren Pins in eines der Löcher des nächsten Verbinders entsteht ein dreidimensional verformbarer Verbund. The plastic bottle clearly represents the civilizational problem of ever-growing mountains of plastic waste. Existing recycling concepts are mostly limited to the recycling of the material. By contrast, HexaPET recycles the bottle as such and thereby generates a new object. A plastic bottle can be screwed into the inner thread. Pinning the outer pins into the outer holes of another connector creates an infinitely expandable composite that can be formed three-dimensionally.



Prof. Burkhard Schmitz, KM Dipl.-Des. Katina Sostmann, KM Dipl.-Des. Ariane Jäger, Dipl.-Des. Hermann Klöckner, Dipl.-Des. Michael Bertuleit

Produkt Design ID5

Mit dem zunehmenden Einfluss der Informatik auf die menschliche Umwelt verändert sich auch die Art und Weise, wie Dinge produziert werden. Am Computer entworfene Objekte lassen sich per 3D-Druck innerhalb kürzester Zeit herstellen. Um diese Thematik drehen sich die Ergebnisse der Projektgruppe ID5 Produktdesign. Additive, computergesteuerte Fertigungsverfahren sind in den letzten Jahren zunehmend in den Fokus des Interesses der Fachgruppe ID5 gerückt. Semester-, Diplom- und Bachelor-Arbeiten sondieren unterschiedliche Aspekte der 3D-Druckverfahren. So werden die Möglichkeiten neuer Geometrien ebenso untersucht wie die Konsequenzen der Maßkonfektion und deren parametrische Implementierung im Entwurf oder die Auswirkung dieser Technik auf Vertrieb, Distribution und Produktion. In den hier ausgestellten Projekten wurden mehrteilige Alltagsgegenstände wie Kugelschreiber, Eierstecher oder Kordelstopper als Einteiler neu konzipiert und per 3D-Druck produziert. Adapter wurden gestaltet, die vorhandenen Dingen Funktionen hinzufügen oder diese verändern, sowie strukturale Elemente, die in sich stabil aber flexibel sind. The increasing influence of information technology on the human environment changes the way in which things are produced. Objects are designed on computers and can be produced within a short time via 3D printing. The results of the project group ID5 of the Industrial Design course revolve around this topic. In recent years, additive computer-controlled manufacturing processes have increasingly become the center of attention for the ID5 section. Different projects explore all kinds of aspects of the 3D-printing process. Thus, the possibilities of new geometries are investigated as well as the consequences of customization, their parametric implementation in the design process and the effect of this technique on sales, distribution and production. In the exhibited projects, multipart everyday objects such as pens, egg slicers or cord stoppers were redesigned in one piece and produced by 3D printing. Adapters were designed to alter the features of existing things or to provide them with additional features. Also, structural elements were created, which are at once stable and flexible.

Tim Bader

Produkt Design ID5, Adapter im 4. Semester



koppla wird als Zwischenelement am Brustclip eines Rucksacks befestigt und nutzt diesen als Schnittstelle. Durch Kombinieren des Male- und Femaleparts wird koppla von beiden Seiten gefasst. Der Fokus der neuen Verbindung liegt auf dem Haken, der Öse oder dem Karabiner. Verschiedene Versionen des Adapters bieten diverse Transportmöglichkeiten für alltägliche Begleiter wie Schlüssel, Taschenmesser oder Sonnenbrillen. koppla ist günstig herzustellen und komplett recyclebar. The koppla buckle uses the chest clip of a backpack as an interface. It is clipped between the male and female parts of the chestbelt. The design hides the connection, so that the focus is on the hook, the loop or the snap link. Different versions of the adapter offer several transportation options for everyday companions such as keys, pocket knives or sunglasses. koppla is produced at low cost and is fully recyclable.

Martina Armbrecht

Produkt Design ID5, Adapter im 4. Semester



angeBaumelt ist ein mobiler Haken, der unter einen Spanngurt geklemmt wird. Dank seiner Geometrie sitzt er auf runden Profilen genauso sicher wie auf glatten oder unebenen Flächen. Gerade dort, wo Spanngurte bereits im Einsatz sind, schafft angeBaumelt Ordnung. Dinge, die andernfalls am Boden dreckig werden oder verloren gehen würden, lassen sich auf diese Weise befestigen. Aufgrund seiner Flexibilität ist angeBaumelt besonders für provisorische Situationen geeignet. angeBaumelt is a mobile hook, which is clamped under a tension belt. Thanks to its geometry, it sits as safely on round profiles as on smooth or uneven surfaces. Especially where tension belts are already in use, angeBaumelt helps to arrange things and put them in order. This way, objects can be fixed, which would otherwise get lost or dirty on the ground. Due to its flexibility, angeBaumelt is particularly suitable for makeshift situations.

Firat Hannutoglu

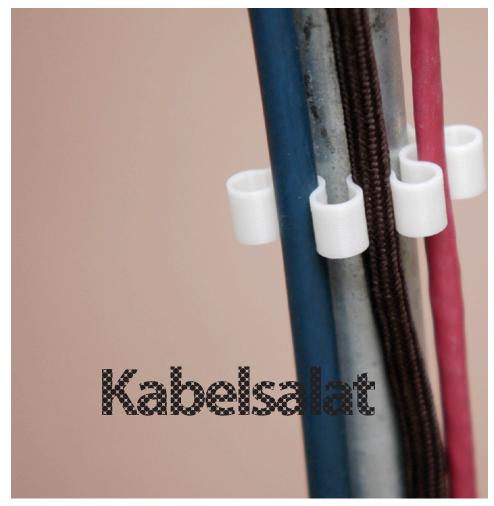
Produkt Design ID5, Adapter im 5. Semester



Nach getaner Arbeit wird der Adapter mit der Walze abgeschraubt und das Glas mit dem Deckel verschlossen. Somit lässt sich die Farbe ohne Umfüllen schnell, einfach und luftdicht lagern. Maler consists of a glass jar, a paint roller and the 3D printed screwed adapter that connects both parts to each other. The result is a handy painting tool with its own paint reservoir, which allows the user to carry out paintwork without having to constantly dip the roller into a paint bucket. Once the job is done, the adapter is unscrewed together with the roll and the jar is closed with its lid. Thus, the color can be stored quickly, easily and hermetically.

Adeline Chimento

Produkt Design ID5, Adapter im 6. Semester



Dieses Projekt soll Heizungsrohren einen Sinn geben, indem sie zur Befestigung genutzt werden. Heizungen und somit auch Heizungsrohre befinden sich fast ausschließlich in der Nähe von Fenstern. Dort befindet sich in aller Regel auch der Schreibtisch und mit ihm ein Wust von Kabeln. Mithilfe des Adapters lassen sich die Kabel an Heizungsrohren befestigen. Auch eine Befestigung an Tischbeinen, Lampenständern und anderen Rohren ist damit möglich. This project makes use of heating pipes by transforming them into holdfasts for cables. Heaters and their pipes are almost always located close to or in front of windows – a space many people like to use for their desks, inevitably bringing with it a tangled mass of cables. By using the adapter, the cables can be attached to the heating pipes. Attachment to table legs, lamp posts and other pipes is possible as well.

Johanna Gieseler

Produkt Design ID5, Adapter im 4. Semester

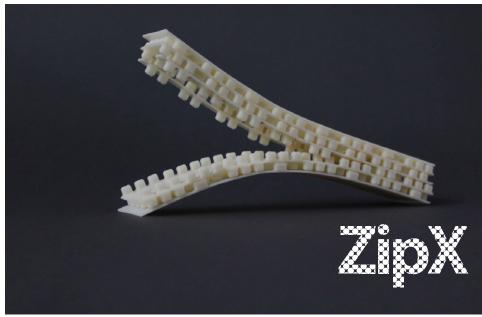




Einer der vielen Vorteile des 3D-Drucks ist die Möglichkeit, schnelle und einfache Modifizierungen vorzunehmen. In diesem Projekt wurde ein Interface entwickelt, um einen Clip individuell anzupassen, welcher zur Abdeckung von Webcams dient. Die Möglichkeit des äußeren Zugriffs auf in Laptops eingebaute Webcams ist bekannt. Clp bietet nicht nur die Möglichkeit, sich dagegen zu schützen, sondern auch ein Interface, mit dem Clp individuell an jeden Computer angepasst werden kann. One of the many advantages of 3D printing is the possibility to make quick and easy modifications. In this project, an interface was created to customize a clip which covers up webcams. The possibility of external access to built-in laptop webcams is well known. Clp is not only an opportunity to protect yourself against this, but also offers an interface which helps to individually adapt Clp to every computer.

Eric EsserProdukt Design ID5, Druckreif im 7. Semester





Dieser einfache und stabile Verbinder kombiniert die simple Handhabung des Zip-Lock mit der von Reißverschlüssen bekannten Verbindung durch Verzahnen. Um eine Führung beim Schließen zu gewährleisten, wurde eine "doppelte Zahnreihe" verwendet. Gleichzeitig wurde die Position des Hinterschnitts auf die Mittelachse verlagert. So entsteht eine Schienenfunktion, die eine starke Krümmung des Verschlusses in eine Dimension erlaubt, in den anderen Dimensionen jedoch komplett ausgesteift bleibt. This simple and stable connector combines the smooth handling of a zip lock with the interlocking feature known from zippers. A "double-cog beam" was used to provide a guide when closing the connector. Also, the point of interlocking was moved to the middle axis. The result is a rail function that allows to bend the beam in one dimension but stays rigid in the other dimensions. The connector can be used for modular systems and permanent connections.

Martina Armbrecht

Produkt Design ID5, Druckreif im 5. Semester

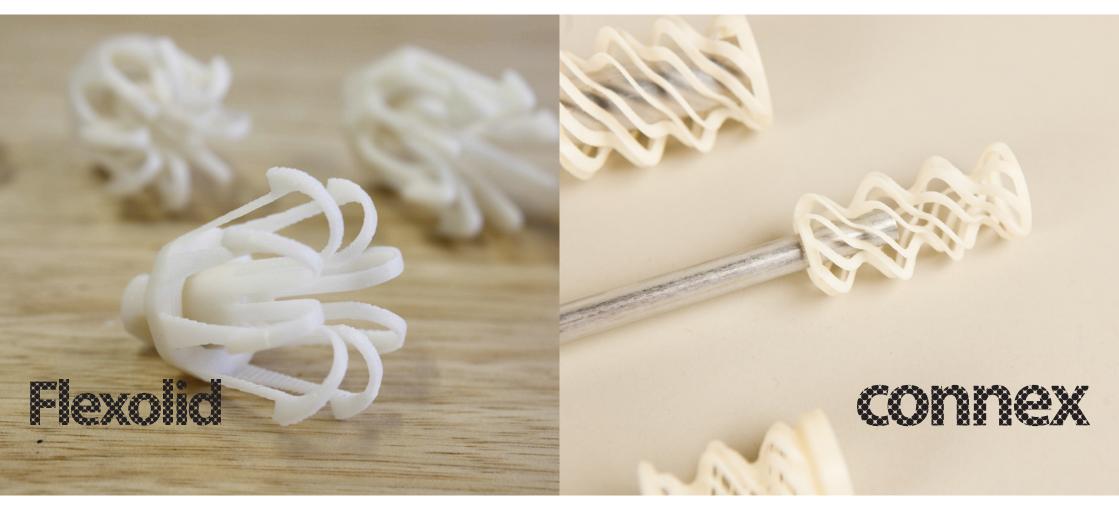


klassischen Brille – zwei definierte Zustände zu erreichen: aufund zugeklappt. Jedoch sollte nicht einfach die Funktionsweise des klassischen Brillenscharniers imitiert werden. Flexible Bänder erlauben es, dass die Brille bequem aufgesetzt, aber auch einfach gefaltet werden kann. FALT lässt sich schnell zusammenklappen und in der Jackentasche verstauen. FALT is a printed one-piece spectacle frame made of nylon, which is aimed at intuitive handling. The goal was to create two defined states reminiscent of traditional spectacles: flipped open and snapped shut. However, the functional principle of the spectacle hinge should not be imitated. Flexible straps increase the wearing comfort and at the same time simplify the usage of the frame. FALT can easily be folded and stowed in a jacket pocket.

RIT ist ein 3D-gedrucktes Verbindungselement, das sich an einen Reißverschluss anlehnt. Aufgebaut aus Schlaufen, die sich durch die Eigenspannung umeinander legen, ist RIT in allen Achsen flexibel und dehnbar und kann an jeder beliebigen Stelle geöffnet oder geschlossen werden. Im Gegensatz zu herkömmlichen Reißverschlüssen besteht RIT nur aus zwei Teilen, die direkt an den Stoff angeschmolzen werden können. RIT is a 3D-printed connecting element based on a zipper. Made of loops, which are connected to each other because of their inherent tension, RIT is flexible and bendable in every axis and can be opened or closed at any point. Unlike conventional zippers, RIT only consists of two parts, which can be fused directly to fabrics.

Maximilian Sedlak

Produkt Design ID5, Druckreif im 5. Semester



Gezeigt werden verschiedene Schnapper, die, einmal eingerastet, durch Druck wieder bewegt und gelöst werden können. Außerdem ist eine durch ineinandergedruckte Kugeln bewegliche Fläche zu sehen, die durch Zug an den Rändern versteift werden kann. Ziel war es, einzelne Komponenten so miteinander zu verbinden, dass sowohl eine Fixierung als auch eine Beweglichkeit der einzelnen Teile untereinander gewährleistet ist. Flexolid is an experimental series, aiming to develop structures with a flexible and a solid state. On display are various snap locks. Once engaged, the snap locks can be moved and resolved again by pressure. Additionally, a motile plain was generated, consisting of two balls which were printed into each other. By pulling on the edges of the plain, the balls click into place, creating a solid state of the plain.

Dinge zu fassen, zu halten und freizugeben sind grundlegende Funktionsprinzipien im Umgang mit Objekten. Durch die unterschiedliche Anordnung und Umschlingung von Bändern wird die Struktur so flexibel, dass sie sich ähnlich einer Feder oder eines Netzes verhält. Das Stauchen und Ziehen der Struktur bewirkt eine Verengung des umschlossenen Raumes – ähnlich der sogenannten "Fingerfalle". Auf diese Weise können beispielsweise Stäbe gehalten werden. To grasp, hold and release things are basic functional principles in dealing with objects. Due to various arrangements and wrappings of the ribbons, the structure becomes flexible in a way reminiscent of a net or a spring. By compressing or pulling the structure, the enclosed space is narrowed – similar to the so called "finger trap". In this way, for example, rods can be held.

Firat Hannutoglu

Produkt Design ID5, Druckreif im 6. Semester



Ziel war es, eine universale Klammer zu erfinden, die für verschiedene Zwecke verwendet werden und unterschiedliche Materialien und Größen klemmen kann. Das Ergebnis ist eine gedruckte Feder, die in verschiedenen Funktionen eingesetzt werden kann: als flexible Oberfläche, als Zange für empfindliche Objekte, als stoßdämpfendes Rad und natürlich als Klammer. The goal of this project was to invent a universal clip that could be used for different purposes and hold different materials and sizes. The result is a printable spring, which can be used in many different ways: as a flexible surface, a forceps for sensitive objects, a shock-absorbing wheel and of course a clip.

Die Helix ist in sich stabil und doch flexibel, sie lässt sich in die Länge dehnen oder platzsparend zusammenfalten. Diese Eigenschaften wurden anhand verschiedener helikal aufgebauter Körper erforscht. Dabei konnte durch eine Steigerung der Anzahl an Helix-Strängen eine fast geschlossene Oberfläche erreicht werden, die dem Körper trotz des spröden Materials eine hohe Flexibilität verleiht. The helix is stable, yet flexible. It can be stretched to its length or compressed in a space-saving way. These qualities were explored by creating different types of 3D-printed helical objects. By increasing the number of helical strands, an almost continuous surface was achieved, which is extremely pliable in spite of the brittle material.

Adeline Chimento

Produkt Design ID5, Druckreif im 6. Semester



AlKA ist ein Uhrenarmband, das durch einfache Handhabung schnell und trotzdem sicher angelegt werden kann. Dies geschieht über einen aus der Fläche herausgearbeiteten Schnappverschluss, der sich einhändig bedienen lässt. Ein parametrischer Aufbau ermöglicht eine individuelle Anpassung des Armbandes an den jeweiligen Träger. AlKA is a watch strap that is easy to handle and can be put on very quickly, yet safely. The special latch in its surface makes singlehanded use possible. The parametrical structure allows for individual adjustment to each wearer.



Eierstecher sind vergleichsweise niederkomplexe Objekte, an denen sich die Eigenschaften des 3D-Druckmaterials ABS sowie der 3D-Drucker gut erproben lassen. Nach verschiedenen Tests und Varianten stellte sich eine dreifache Blattfeder als äußerst belastbar heraus. Auf dieser Grundlage wurde die Zugwaage Bender entworfen. Diese signalisiert durch einen Anschlag, ob das ausgelegte Maximalgewicht der Waage über- oder unterschritten wird. Bender kann somit beispielsweise als Kofferwaage genutzt werden. Egg piercers are objects with a comparatively low level of complexity. Therefore, they are ideal to learn about the printing material ABS and the 3D printer itself. After a few tests and variations, a triple flat spring turned out to be extremely resilient. Based on this, a tractive scale called Bender was created. It signals if the maximum weight is exceeded by using a stop collar. Bender can thus be used as a luggage scale.

Lea Huch

Produkt Design ID5, Einteiler im 8. Semester



PANT ist ein einteiliger Kordelstopper, der mit dem 3D-Drucker hergestellt wird. Um die Kordel zu stoppen, muss ein Kordelstopper einen gewissen Druck halten können. Gleichzeitig muss er jedoch flexibel genug sein, um die Kordel einführen und den Stopper auf ihr bewegen zu können. Diesen beiden sehr unterschiedlichen Funktionen wird PANT dank eines Kreisbogens gerecht, welcher die Kreise, durch die die Kordel geführt wird, auseinanderdrückt, gleichzeitig aber das Zusammendrücken dieser ermöglicht. PANT is a single-piece cord stopper made with a 3D printer. In order to stop the cord, a cord stopper must be able to maintain a certain pressure. Nevertheless, it also has to be flexible enough to be strung and easily moved across the cord. PANT merges these two different functions with the help of a circular arc. The arc connects two guide loops for the cord, automatically pressing them apart. At the same time, it provides enough flexibility to squeeze the loops together and move the cord.

Hon-Tan Trieu

Produkt Design ID5, Einteiler im 9. Semester



Exzenter-Verschlüsse findet man in vielen Alltagsgegenständen, darunter Aktenordner oder auch Bierflaschen mit Bügelverschluss. Sie alle beruhen auf demselben Prinzip, bei dem so lange Druck gegen eine Federkraft ausgeübt wird, bis diese den Verschluss öffnet oder schließt. ex centro ist inspiriert von sogenannten Tippklemmern, die die Blätter im Inneren von Aktenordnern fixieren. ex centro ist ein Beispiel dafür, wie der Mehrteiler Tippklemmer als Einteiler aussehen könnte. Eccentric closures can be found in many everyday objects such as ring binders or beer bottles with swing tops. All of them are based on the same principle: Pressure is exerted against a spring force until the clasp opens or closes. ex centro is inspired by the so-called "Tippklemmer", which is used to fixate the sheets inside of ring binders. ex centro is an example of how this multi-part object could look as a single-piece object with the same functionality.



Das Besondere an dem 3D-gedruckten Kugelschreiber KULA ist, dass die Mine nur herausgefahren wird, wenn man den Stift benutzt. Durch den Druck, der während des Schreibens mit Daumen und Zeigefinger auf den vorderen Teil des Kugelschreibers ausgeübt wird, wird die Mine herausgedrückt. Sobald der Kugelschreiber aus der Hand gelegt wird, zieht sich die Mine mithilfe einer Feder zurück in das Gehäuse. So kann es nicht mehr passieren, dass der Kugelschreiber versehentlich in der Tasche ausläuft. KULA is a 3D printed ball-point pen. What is special about it is that the ball point only comes out of the pen while using it. Due to the pressure exerted on the front part of the pen with the thumb and index finger during the writing, the ball point is pushed out. As soon as the pen is put down, a spring pulls the ball point back in. Thus, the pen won't accidentally leak inside the pocket anymore.

Magnus Merlin Michel

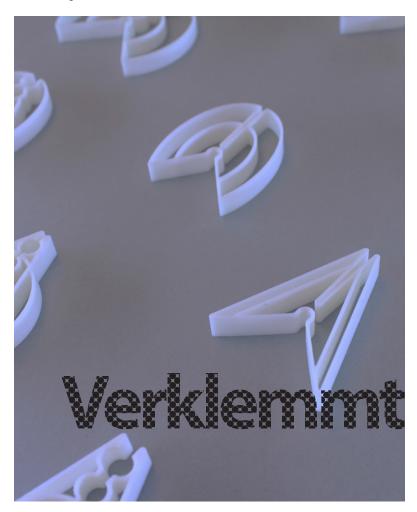
Produkt Design ID5, Einteiler im 8. Semester



Oele ist ein Öl–Dosierer, gefertigt im 3D-Druckverfahren aus ABS-Kunststoff. Um den Ausguss abzudichten, wird die Verschlusslasche außerhalb des Volumens gedruckt und nachtäglich positioniert. Dafür wird eine Blattfeder gespannt, mit der bei Gebrauch die Öffnung freigegeben wird. Die beim Einsetzen entstehende Spannung wird über eine kleine Feder verteilt. Ein Loch unter dem Tropffang sorgt dafür, dass überschüssiges Öl durch die Kapillarkräfte zurück in die Flasche gelangt. Oele is a measure pourer for oil, produced in ABS plastic via 3D printing. In order to seal the spout, the locking strap is printed outside the volume and gets positioned afterwards. For this, a leaf spring is spanned, which uncovers the aperture while in use. The tension generated by placing the seal is distributed over a small spring. A hole underneath the drip catcher allows for abundant oil to get back into the bottle due to capillary forces.

Esther Häring

Produkt Design ID5, Einteiler im 10. Semester



Verklemmt! Sind wir das nicht alle ein bisschen? Diese kleinen Beißerchen sind es in jedem Fall. Die Einteiler können schließen, öffnen und federn. Manche ersetzten unsere Wäscheklammern, andere können Stifte und Fotos halten. Alle haben eines gemeinsam: Das spröde Material wird durch die Form so beeinflusst, dass es dehnbar wird und dennoch wieder in die Ausgangsposition zurück will. Stuck! Aren't we all a bit stuck sometimes? These small choppers surely are. The single-piece objects are able to close, open and spring. Some of them replace our clothespins, others can hold pens and photos. All of them have one thing in common: The brittle material is affected by the shape so that it is stretchable but always trying to return to its initial shape.

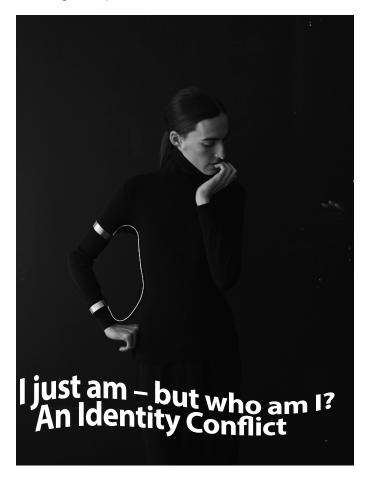
Radditional

zu ergänzen oder ein Outfit zu vervollständigen. Der Begriff kam im 19. Jahrhundert in Gebrauch. Das Projekt ADDITIONAL THINGS erforscht und erweitert, was Accessoires über die bloße Ergänzung eines Outfits hinaus leisten können. Accessoires sind eingebunden in Bräuche und Rituale. Durch ihre Verwendung werden sie zu Werkzeugen, die dem persönlichen Ausdruck oder auch der Performance dienen können. Im 19. Jahrhundert etwa, so die niederländische Modetheoretikerin José Teunissen, nutzten mondäne Damen ihre Fächer, um sich während schwüler Abende in der Oper Kühlung zu verschaffen. Derselbe Fächer aber diente auch dazu, Männer zu beeindrucken und zu verführen. Worauf es ankam, war, wie man hinter dem Fächer hervorschaute, wie schnell und aufgeregt man damit zu winken vermochte. All das waren Codes des Liebesspiels. Accessoires fungieren somit als Ausdruck von Zeitgeist und spiegeln soziale Veränderungen wider. Manchmal können sie sogar zu Symbolen gesellschaftspolitischer Umbrüche avancieren. A fashion accessory is an item which is used to contribute, in a secondary manner, to the wearer's outfit. The term came into use in the 19th century. Accessories are often used to complete an outfit and are chosen to specifically complement the wearer's look. The project ADDITIONAL THINGS aims to explore, understand and expand on what accessories can do beyond just complementing an outfit. Accessories are part of customs and rituals, and become, through their use, objects or tools to perform and express with. "Chic ladies used their fans in the 19th Century to keep themselves cool during a sultry evening at the opera, but the same fan was also an attribute in seducing and impressing men. What mattered was how you looked up from behind the fan, how quickly and agitatedly you were able to wave it. They were all codes in love-play," writes the Dutch fashion theorist José Teunissen. Accessories serve as expressions of the spirit of times and reflect societal changes. Sometimes accessories can even become symbols for sociopolitical movements.

Accessoires sind Dinge, die gezielt gewählt werden, um einen Look

Annika Burmester

Mode Design im Hauptstudium



Die Objekte machen einen Identitätskonflikt sichtbar: ein Leben zwischen männlich und weiblich. Die Arbeit kommentiert das komplizierte Unterfangen einer persönlichen und subjektiven Definition von Geschlechtsidentität. Das Konzept des "Doing Gender" – Geschlecht als psychologisch tief verwurzeltes soziales Konstrukt, das sich in alltäglichem Verhalten äußert – wird durch Objekte erforscht, die den Körper stützen und in verschiedene Haltungen zwingen, durch die Geschlechterrollen bekräftigt werden. These objects foreground an identity conflict: the feeling of living a life in-between male and female. It also comments on the intricate task of defining a private sense and subjective experience of gender identity. The idea of "doing gender" – gender as a psychologically ingrained social construct that actively surfaces in everyday human interaction – is explored through the design of objects which support and force the body into various postures that reinforce gendered roles.

Géraldine Legin

Mode Design im Hauptstudium



Eine Grenze ist ein Ort der Identität und des Austausches. Die Augen sind Instrumente des individuellen Ausdrucks. Objekte wie Sonnenbrillen und Schleier, die vor den Augen getragen werden, können somit als Grenzen verstanden werden, die den Austausch zwischen Individuum und Außenwelt manipulieren. In diesem Projekt hingegen sollen sie den Austausch fördern. Die Objekte sind lichtdurchlässig und machen bestimmte Teile der Augen und des Gesichts auf geheimnisvolle und verführerische Weise sichtbar. A frontier is both a place of identity and a place of exchange. Eyes are known as means of individual expression and objects worn in front of the eyes, such as sunglasses and veils, can therefore be interpreted as frontiers. They limit and manipulate exchange. This project however aims to use this kind of "limiting" surface to facilitate exchange. The pieces allow light to shine through the surface and make certain parts of the eyes and the face visible as a source of mystery and seduction.

Jessie English

Mode Design im Hauptstudium



Während Informationstechnologien hierzulande und anderswo zunehmend den Alltag prägen, sind der Internetzugang und der interkulturelle Austausch in Nordkorea stark eingeschränkt. Nordkoreaner sind daher auf geschmuggelte USB-Sticks, DVDs und Printmedien angewiesen. "Pure Forms" ist eine Reihe von Accessoires, die die Bedeutung dieser Schmuggelgüter widerspiegelt. Indem die Objekte im Inneren sowohl verborgen als auch enthüllt werden, wird die Heimlichkeit reflektiert, von der sie umgeben sind. As the rest of the world continues to further integrate information technology into nearly every aspect of life, North Koreans have very restricted access to the internet and limited communication with foreign cultures. They heavily rely on smuggled goods such as USB drives, DVDs and printed material. "Pure Forms" is a series of accessories designed to reflect the importance of these smuggled items and the secrecy in which they are shrouded by both concealing and revealing the objects within.

Aarati Akkapeddi

Mode Design im Hauptstudium



Spätkäufe weisen eine universelle Ästhetik auf, egal in welcher Stadt sie sich befinden. Bei genauerem Hinsehen jedoch erweist sich jedes Geschäft als einzigartig. Importwaren, religiöse und folkloristische Artefakte erzählen Geschichten über die Inhaber der Geschäfte und über ihre Kunden. Die Läden sind somit Schaukästen einer einzigartigen Mischung verschiedener Kulturen. Die drei Objekte zelebrieren den Spätkauf als Repräsentation der demographischen Zusammensetzung seiner Nachbarschaft. "Bodegas" or "Spätis" display a universal aesthetic no matter where they are located. Upon closer inspection though, each shop is unique to its neighborhood. Imported goods, religious items and ethnic products tell stories about both the owners and the surrounding communities of these stores. Thus, the shops display a unique blending of different cultures. These three artifacts are meant to celebrate the "bodega" as a representation of the demographic make-up of its neighborhood.

Lisa Mann

Mode Design im Hauptstudium



Diese Arbeit interpretiert Accessoires der Black-Metal-Szene neu. Das brutale Bild dieser Subkultur basiert zum Teil auf ihrer Kleidung. Da es keine wirklichen Feinde gibt, die sie bekämpfen könnten, sind ihre von Rüstungen inspirierten Accessoires vor allem Requisiten, die von der eigenen Kraft erzählen. Die Halsketten der "Black Metal"-Kollektion kreieren eine Illusion von Gewalt und Bösem, indem formale Referenzen auf Rüstungen mit Materialien kombiniert werden, die von Requisiteuren genutzt werden. This work is a reinterpretation of accessories worn in the Black Metal scene. The brutal image of this subculture is partly created through clothing and accessories. Since there are no real enemies to fight, these armor inspired accessories can be seen as props or narrative objects that proclaim outer strength. The "Black Metal" necklace collection creates an illusion of violence and evil through the combination of the formal references to armor with fakery materials used by prop masters.

Der Schauplatz dieses Projekts ist der Mond – ein neutraler Ort ohne kulturelle oder soziale Prägung. Es gibt keine Atmosphäre auf dem Mond und infolgedessen werden alle auf der Mondoberfläche hinterlassenen Spuren für immer dort bleiben und als lebenslanger Existenzbeweis dienen. Das Projekt besteht aus einer Reihe von Schuhen, die menschliche Spuren auf der Oberfläche des Mondes hinterlassen. Die Schuhe sind aus geschichtetem weichem PVC und flexiblem Schaumstoff gemacht. The setting for this project is the moon – a neutral place without any cultural or social imprint. There is no atmosphere on the moon and as a consequence any markings on its surface will remain forever to serve as a lifetime proof of existence. The project consists of a series of shoes that leave human traces on the surface of the moon. The shoes are made from layered soft PVC and flexible foam.

Frieda Femfert

Mode Design im Hauptstudium









Untitled

Die ehrgeizige Frau von heute kämpft, um in der Welt voranzukommen. Ironischerweise tut sie dies auf instabilen und bewegungseinschränkenden Schuhen. In dieser Arbeit werden Komfort und Stabilität mit eleganten Elementen kombiniert. High Heels wurden dekonstruiert, enge Stellen aufgeschnitten, Absätze entfernt, fragile Elemente eingebettet in eine schützende und stützende Sohle. Orthopädische Schuhe halfen bei der Konstruktion, waren jedoch auch Inspirationsquelle für einige gestalterische Details. A modern ambitious woman is fighting to get ahead in the world. Yet, ironically, she is doing this while tottering about in unstable and movement disabling shoes. The aim of this work is to combine comfort and physical stability with elegant elements. High heels were deconstructed; tight points cut open, the fragile elements of the high heels embedded in a protective, supportive sole. Orthopedic shoes helped illustrate how best to support the foot, but also provided inspiration for some design details.

Heimat feeling

Mit dem Begriff Heimat verbinden viele Menschen vor allem Nostalgie, Schutz, Zeit und Sorglosigkeit. Immer mehr Personen verlassen jedoch ihre Heimat, um in Großstädten zu leben. Während sie ihr geschäftiges Leben im urbanen Raum bewältigen, können sie sich wie Außenseiter fühlen. Durch den Einsatz von Wolle und Stickereien soll die Kollektion Stadtbewohnern das Gefühl von Heimat zurückgeben, während schützendes Metall und Leder zugleich den Bedürfnissen des städtischen Alltags entgegenkommen. Heimat is a German concept often associated with feelings of nostalgia, shelter, time and insouciance. Nevertheless, more and more people leave their Heimat to live in big cities. While managing their busy lives in the urban space, they can easily feel like outsiders. The collection aims to return the feeling of Heimat to these urban dwellers through the use of wool and embroidery, whilst also catering to the needs of daily life in the city by means of protective metal and leather.

Anna Phebey

Mode Design im Hauptstudium



Travelling: self education

Backpacking ist eine Möglichkeit zur persönlichen Entwicklung weit über einen bloßen Urlaub hinaus. In diesem Projekt ist der Rucksack ein Mittel zur Erforschung und zum Ausdruck solcher Bildungsreisen. Jeder einzelne Rucksack zeigt, wie sich die individuelle Wahrnehmung einer fremden Kultur im Laufe der Reise verändert. Im Fokus stehen vor allem die Produktionsbedingungen und Herstellungsprozesse in verschiedenen Ländern, sowie die Idee des Einzelstücks gegenüber Massenproduktion und -konsum. Backpacking is perceived as a means of personal development beyond the idea of a holiday. In this project, the backpack is a means of exploring and expressing this educational journey. Each one of these backpacks expresses the transition of the wearers' understanding of the culture of their travels in relation to their own background. Of particular interest are the means and processes of production in different countries and the idea of uniqueness versus mass production and mass consumption.

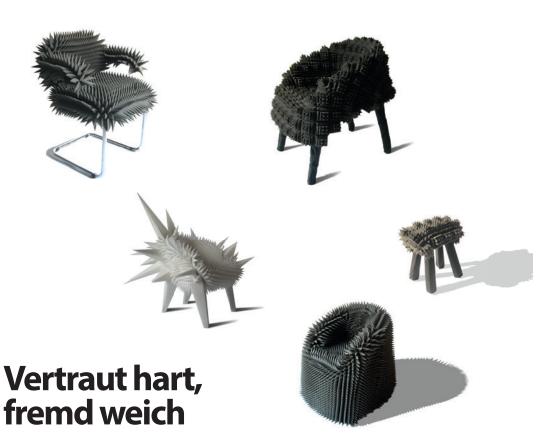
Freie Projekte



Das Ausstellungsstecksystem – entworfen als BA-Projekt im Studiengang Raumkonzept & Design an der AMD Hamburg – bot zur designtransfer-Ausstellung "wild, connected, printed & additional THINGS" eine ideale thematische sowie einfach umzusetzende Plattform für die Projekte der unterschiedlichen Studiengänge an der UdK. Auseinandergesteckt: stapelbar, leicht und nachhaltig einsetzbar. Zusammengesteckt: kraftschlüssige, stabile Verbindungen. Geschlitzte Pappwabenplatten ermöglichen so vielseitige, raumgreifende Ausstellungsstrukturen. The exhibtion system – designed as a BA project in Spacial Design at AMD Hamburg – provided a perfect platform for the projects of the different courses at the Berlin University of the Arts shown at the designtransfer exhibition "wild, connected, printed & additional THINGS". Plugged-out: easily stackable, light and sustainable. Plugged-in: steady connections.

Matthias Wisniewski

Architektur im 4. Semester



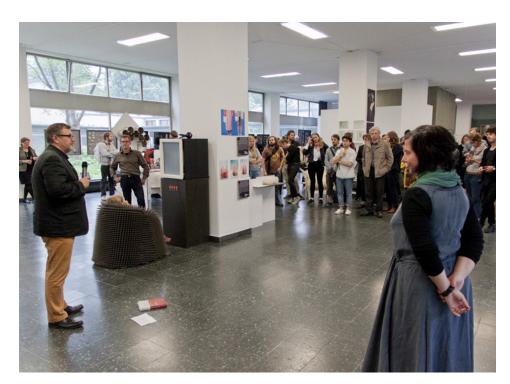
Die Objektreihe thematisiert unsere Einstellung zu Materialien, Gegenständen und Oberflächen. Bekannte Sitzmöbel wie Freischwinger, Sessel oder Folterstuhl werden neu interpretiert und entfremdet. Was hart oder gefährlich wirkt, kann sich in Wahrheit weich und angenehm anfühlen. Durch die Sitzskulpturen wird Vertrautes plötzlich fremd und Fremdes gleichsam vertraut. Den geistlosen Massenprodukten unserer Zeit werden in Handarbeit gefertigte Möbelunikate mit künstlerischem Inhalt entgegengesetzt. This series of objects addresses the ways in which we approach materials, artifacts and surfaces. Familiar seating furniture like the cantilever chair, armchairs or torture chairs are reinterpreted and alienated. What seems hard or dangerous at first may actually feel soft and pleasant. The seating sculptures make the well-known become alien and the strange become familiar. The mindless mass products of our time are opposed by these handmade, unique pieces of furniture.



In dieser Versuchsanordnung bilden die organischen Fraßspuren von Lebewesen den Ausgangspunkt für eine Reihe von Experimenten mit Oberflächen. Statt handwerklicher Techniken und kultureller Traditionen stellen hier natürliche Akteure die Basis dar. Der Entstehungsprozess beruht auf der Symbiose von Insekten oder Nagetieren mit dem Material Holz. Durch Imitation, Skalierung und Abstraktion mittels zeitgenössischer Werkzeuge gerät die Kombination von Natur und Maschine zum gestalterischen Prinzip. In this experimental arrangement, the organic feeding traces of organisms form the starting point for a series of experiments with surfaces. The basis for this project is provided by natural agents rather than artisan techniques and cultural traditions. The origination process is based on the symbiosis of insects or rodents with the wood material. Through imitation, scale and abstraction using contemporary tools, the combination of nature and machine turns into a creative principle.

























Impressum

Kuratorin: Ilka Schaumberg Ausstellungssystem: Sarah Kästner Ausführung: Johanna Gieseler **Grafik: Young Sam Kim Redaktion: Lea Becker Mitarbeit: Yves Fusulier** Fotos Ausstellung: Mario Feo

designtransfer:

designtransfer, Universität der Künste Berlin, Einsteinufer 43, 10587 Berlin Tel. (030) 3185-2858, Fax (030) 3185-2859 www.designtransfer.udk-berlin.de



Universität der Künste Berlin

© designtransfer, UdK Berlin, Juli 2014

