

designtransfer



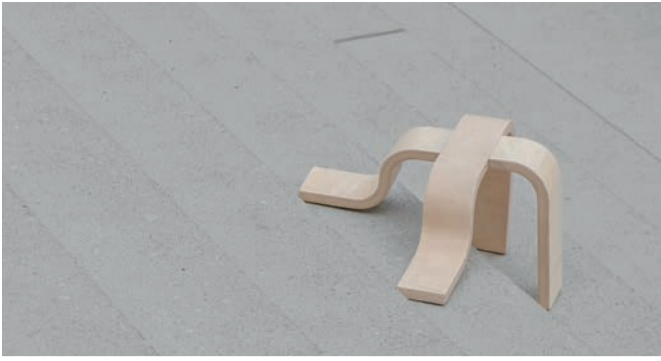
# UdK Design Master Graduation Show 2019

## Master Mode Design:

Exhibition: Friday 11 October, 10:00–18:00 &  
Saturday 12 October, 12:00–19:00  
Fashion Show: Saturday, 12 October, 19:00  
Foyer, UdK Berlin, Hardenbergstrasse 33

## Master Product Design:

Opening: Friday 11 October, 19:00  
Exhibition: 14–17 October, 10:00–18:00  
designtransfer, UdK Berlin, Einsteinufer 43



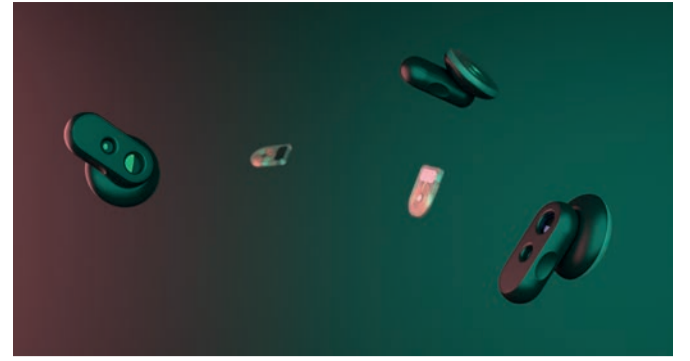
### CORNNIE Wen-Hsin Tu

Eine Serie von Hockern, die sich in den Ecken anlehnen, vermitteln die Nachricht: Ich brauche für einen Moment einen Raum für mich. Durch diese Sitzplätze können Benutzer einen relativ persönlichen Raum haben – ohne Tür oder Wand und Ecken bekommen eine neue Funktion als Rückzugsorte. Die Möbel zeigen auch, dass man nicht immer aktiv nach Interaktionen suchen muss. Manchmal müssen wir uns etwas zurückziehen, um uns wohl zu fühlen und brauchen dafür einen geeigneten Ort.



### DARK PLAYGROUND Samuel von Düffel

Arbeit oder Spiel? Ein omnipräsenter Bildschirm konfrontiert mich permanent mit dieser Entscheidung. Produktion oder Konsum? Disziplin oder Stressabbau? Fiktion oder Realität? Es wird immer schwieriger sie zu unterscheiden: sie nehmen die gleichen Räume ein, verwickeln die gleichen Instrumente, wecken die gleichen Affekte, produzieren den gleichen Mehrwert, rauben mir den gleichen Schlaf. Dark Playground ist ein Bett für die hyperproduktive Depression, die ängstliche Gemütlichkeit, die gamifizierte Realität: ein Bett für die Schlaflosen.



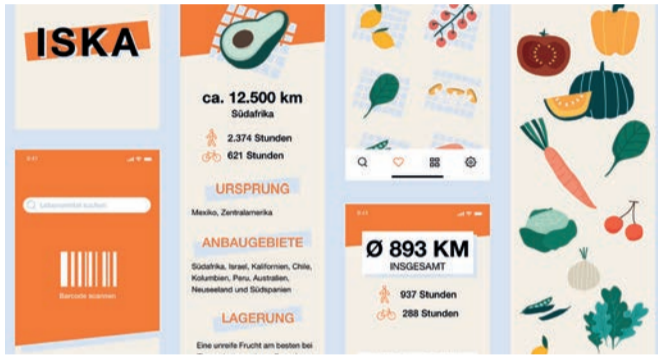
### EXTENSION Alexander Etzel

Technische und medizinische Meilensteine werfen die Frage auf, warum wir verlorene Organe nur ersetzen, wenn wir doch unseren Körper, unsere Fähigkeiten und sogar unsere Wahrnehmung erweitern könnten. Mein Projekt EXTENSION beleuchtet die Cyborgisierung des Menschen und skizziert in einem Konzept eine mögliche Erweiterung der räumlichen Wahrnehmung.



### HUMANAMUH Dong Liu

Die Grenze zwischen Mensch und Maschine schmilzt. Wie wird die Welt aussehen, wenn die alltägliche Dinge lebendig sind? Die Entwicklung der K.I setzt die alte animistische Geschichte in die Realität um: die Smart-Produkten leben und arbeiten mit uns. Sie können freundlich, harmlos oder voller Hass sein, je nachdem, wie sie behandelt und benutzt werden. Anthropomorphismus im Design, aus der Perspektive der Dinge zu denken, Respekt zu beweisen, kann der Weg zu einem harmonischen Zukunft sein.



### ISKA Natalie Bechtold

Die Wahl der Nahrungsmittel ist für 31 % der verursachten Treibhausgasemissionen verantwortlich. Pro Kopf und Jahr landen in Deutschland ca. 82 kg Essen im Müll. Wir können Lebensmittel von überall in jedem Supermarkt kaufen – das ganze Jahr über. Meine Arbeit konzentriert sich darauf wie jeder seinen kleinen Beitrag leisten kann, ohne, dass es unbequem wird. ISKA macht den nachhaltigen Alltag bequemer, vereinfacht den Zugang zu wichtigen Informationen und trackt bei Bedarf das Kaufverhalten.



### KAERU Tim Bader

Durch 3D-Druck und Tailored Fiber Placement kann der Rucksack von Grund auf neu konzipiert, gestaltet und produziert werden. Individuelle Anpassungen an Anatomie, Farb- und Featurevorstellungen des Trägers können berücksichtigt werden. Sinnvoller Materialeinsatz und eine abfallfreie Herstellung ermöglichen ein kreislauffähiges und umweltschonendes Produkt. Dadurch entsteht nicht zuletzt auch eine völlig neuartige Ästhetik. Kaeru ist als erster Rucksack komplett additiv hergestellt und besteht aus einem einzigen Material: Polyamid - auf Basis der Rizinuspflanze.



### MINGSTRA AND CHINGSTRA Xinying Li

Im Rahmen des Projekts setzt sich Xinying, Designerin aus China, damit auseinander, dass in der Wahrnehmung der Europäer chinesische Möbelstile von den Ming und Qing Dynastien geprägt sind. Jedoch bevorzugen die meisten Menschen in China modernistischen Möbel wie von IKEA. Bei ihrem Projekt setzt sie die beiden Stile in Verbindung – Osten und Westen, jung und altmodisch, traditionell und modern. Werden sie zusammenwachsen oder zusammenstoßen?



### PAMPIG Juan Manuel García García

Für Juan Garcia ist die Straße ein Museum voller wertvoller Gegenstände, die ihre Bedeutung verloren haben. Aus seiner Sicht haben diese Objekte eine ganz besondere Ästhetik der Berliner Straße. Er stellte sich die Fragen, was Müll bedeutet und wie ein anscheinend kaputter Gegenstand in ein künstlerisches Objekt umgesetzt und in Szene gesetzt werden kann. Das Ergebnis seiner Arbeit ist die Inszenierung eines scheinbar wertlosen Materials.



### POWERPLACE Philipp Hainke

Gegenwärtig sind wir in unserem täglichen Leben auf unsere Multimedia-Geräte und damit auf Strom angewiesen. Das Projekt POWERPLACE ist eine direkte Reaktion auf diesen Bedarf und untersucht das Potenzial einer neuen Möbelkategorie für die Stromversorgung. Das Objekt kombiniert ein Verlängerungskabel, einen Akku und eine Vielzahl von Steckern und Kabeln in einem organisierten Objekt. Die Nutzungsbereiche reichen vom privaten Wohnungsbau über Cafés, Co-Working Spaces, Büros und Hotels.



### RIDDLE ME THIS, RIDDLE ME THAT Marizon Bilano

Das zeitgenössische Gestaltungsprinzip baut auf die einfache und intuitive Benutzung. Der Designer iteriert nach dieser Regel einen Prototyp nach dem anderen. Doch dieser Denkansatz suggeriert ein statisches Gedankenprinzip. Demgegenüber gestellt folgen Objekte mit Geheimfächern einem gegenteiligen Prinzip: Indem sie nur ihren Besitzern Zugang zu ihnen erlauben und allen anderen den Zugang verwehren, sind sie nicht selbsterklärend. RIDDLE ME THIS, RIDDLE ME THAT beschäftigt sich mit der Frage: Nach welchen Prinzipien werden Geheimnisse wie physische Rätsel gestaltet?



### SOFT BODIES Felix Yarwood

Nachdem ich der Stillstand der Polstermöbelindustrie, unserer zunehmend nomadischen Lebensweise und die weit verbreitete Wegschmeißkultur im Bereich Haushaltswaren beobachtet habe, entschied ich, dass es einen Bedarf an aussagekräftigen Polstermöbeln gibt, die uns dazu auffordern, eine Bindung zu ihnen aufzubauen, weniger unhandlich und vor allem mobiler sind. Das Ergebnis ist ein anpassbares Sitzsystem aus drei Teilen mit jeweils eigenem Charakter und eigener Funktion für zu Hause, das Büro und das Home-Office.



### THE SUBJECTIVITY OF OBJECTS Abigail Wheeler

Das Projekt untersucht die Bedeutung der Begriffe Handwerk, Kunst und Design. Welchen Zweck erfüllt die Kategorisierung solcher Objekte? In einer Kollektion von Teppichen, die mit unterschiedlichen Dimensionsebenen arbeiten und in verschiedenen Inszenierungen gezeigt werden, wird der Frage nachgegangen welcher der drei oben genannten Kategorien ein Teppich zugeordnet werden kann. THE SUBJECTIVITY OF OBJECTS fragt wie wir von uns hergestellte Objekte definieren und warum diese Definitionen auch persönlicher oder subjektiver Natur sein können.