



Pressemitteilung

aed neuland 2017

Innovationen entdecken – neuland-Preisträger 2017 stehen fest

*Zum sechsten Mal hat der aed e. V. – ein gemeinnütziger Verein zur Förderung von Architektur, Engineering und Design – seinen interdisziplinären Nachwuchswettbewerb „neuland“ durchgeführt und in fünf Kategorien insgesamt 21 Preisträger ermittelt, davon fünf Mal den ersten Preis. Bemerkenswert war nicht nur die hohe Gestaltungsqualität der insgesamt 238 eingereichten Projekte, sondern auch die Internationalität: so wurden unter anderem auch Arbeiten aus dem Iran, Saudi-Arabien, Indien und den USA eingesendet. Nach der **feierlichen Preisverleihung am 29. Juni 2017** im USM Showroom Stuttgart werden die Gewinner des aed-neuland Wettbewerbs in einer Wanderausstellung gezeigt.*

Nach einer engagierten, kontroversen, bisweilen sogar hitzigen Jurysitzung am Stuttgarter ILEK, Institut für Leichtbau Entwerfen und Konstruieren, stehen die Preisträger des aed neuland-Wettbewerbs 2017 fest: Aus 238 eingereichten Bewerbungen ermittelten die Juroren 21 Preisträger – darunter fünf jeweils mit 2.000 Euro dotierte erste Preise in den Kategorien Architecture & Engineering, Exhibition & Interior Design, Industrial & Product Design, Interaction Design und Communication & Graphic Design. Sowohl die Preisträger als auch die Finalisten werden ihre Projekte im Rahmen der feierlichen Preisverleihung am 29. Juni persönlich vorstellen – „eine einmalige Chance, Innovationen zu entdecken“, so die aed-Vorstände und Koordinatoren des Wettbewerbs, Silvia Olp und Dr. Frank Heinlein. Die Einreichungen kamen aus der ganzen Welt, u.a. aus China, Indien, Iran, Jemen, Niederlande, Österreich, Saudi-Arabien, Schweden, Schweiz, Spanien, USA; darüber hinaus zeigten Studierende aus mehr als 60 deutschen Akademien, Hochschulen und Universitäten außergewöhnliche Leistungen.

Die prämierten Projekte – Poetisch, konzeptionell und pragmatisch

Eine breite Vielfalt charakterisiert die ausgezeichneten Arbeiten, darunter auch pragmatische Themen, die ein Problem auf eine neue Art lösen: von poetischen und konzeptionell herausragenden Reflexionen zum Thema „Grenzgang“ über ein Projekt zur Regelung des digitalen Nachlasses – von der Jury als „sehr relevant“ eingeschätzt –, bis hin zu einem neuartigen Markierungsroboter für große Gebäudeflächen in Messe- und Lagerhallen. „Sehr kluge und innovative Ideen. Wir können als Jury des neuland-Wettbewerbs stolz darauf sein, dass so zahlreiche qualitativ und konzeptionell starke Arbeiten eingereicht wurden“, kommentierte Jurysprecher Ben Kauffmann, Architekt, KTP Architekten.

aed Verein zur Förderung
von Architektur, Engineering
und Design in Stuttgart e.V.
aed Society for the Advancement
of Architecture, Engineering
and Design in Stuttgart

aed Stuttgart e.V.
Lautenschlagerstraße 23a
70173 Stuttgart
Germany
+49-160-8 89 43 77
info@aed-stuttgart.de
www.aed-stuttgart.de
www.aed-neuland.de

Vorstand / Managing Committee
Prof. Dr. Werner Sobek
Silvia Olp
Dr. Frank Heinlein
Frank Seeger



Förderer des aed neuland-Wettbewerbs

Auch Dr. Katrin Schlecht, Vorstand der Karl Schlecht-Stiftung und seit 2012 Jurorin und Sponsorin des aed neuland-Wettbewerbs, zeigte sich begeistert von der Internationalität und dem hohen Niveau: „Der neuland-Wettbewerb wird sehr professionell durchgeführt und ist in der Öffentlichkeit anerkannt“, so Katrin Schlecht. Erstmals wird die neuland-Wanderausstellung 2017 auch vom Schweizer Objektmöbelhersteller USM gesponsert. So wird der Stuttgarter USM Showroom erster Ausstellungsort sein.

Weitere Informationen unter www.aed-neuland.de.

Stuttgart, im Juni 2017

Abdruck honorarfrei / Beleg erbeten

neuland-Auslobungsdetails



Ziel

Ziel des Nachwuchswettbewerbs ist es, innovative und nachhaltige Gestaltung zu fördern, die sich durch größtmögliche ökonomische wie ökologische Qualität auszeichnet und die funktional und nutzerfreundlich zugleich ist, dabei aber auch höchsten ästhetischen Anforderungen entspricht. „neuland“ ist bewusst disziplinübergreifend ausgerichtet.

Preis

In jeder der ausgelobten fünf Kategorien gab es einen Preisträger und bis zu vier Nominierungen. Der Gewinner jeder Kategorie erhielt ein Preisgeld in Höhe von 2.000 Euro. Die Preise und Anerkennungen wurden im Rahmen einer Festveranstaltung in Stuttgart überreicht. Die Preisträger jeder Kategorie sowie die durch eine Nominierung ausgezeichneten Arbeiten werden nun der Öffentlichkeit im Rahmen einer Wanderausstellung präsentiert.

Kategorien

Der Förderpreis des aed wurde 2017 in folgenden Kategorien vergeben:

- Architecture & Engineering
- Exhibition & Interior Design
- Industrial & Product Design
- Communication & Graphic Design
- Interaction Design

Auswahlkriterien

Die eingereichten Arbeiten wurden nach folgenden Kriterien bewertet:

- Idee
- Funktion / Gebrauchswert / Benutzerführung
- technische Realisierbarkeit
- wirtschaftliche Verwertbarkeit
- interdisziplinärer Ansatz
- Qualität der Präsentation
- technisch-funktionale Innovation
- Berücksichtigung von Nachhaltigkeitsaspekten



Teilnahmevoraussetzungen

Teilnahmeberechtigt waren Studierende und Absolventen von Hochschulen, Akademien und Universitäten, die zum Zeitpunkt des Einsendeschlusses nicht älter als 28 Jahre waren. Es konnten Diplom- und Abschlussarbeiten ebenso wie Semesterarbeiten oder freie Arbeiten eingereicht werden.

Jury

Zur Jury gehören:

- Olaf Barski, Barski Design, Industriedesigner, www.barskidesign.com
- Kai Bierich, wulf architekten, Architekt, www.wulfarchitekten.com
- Lutz Dietzold, Rat für Formgebung, Geschäftsführer, www.german-design-council.de
- Clemens Hilger, Hilger & Boie Design, Kommunikationsdesigner, www.hilger-boie.de
- Dieter Hofmann, Blickfang/Designmessen, Geschäftsführer, www.blickfang.com
- Ben Kauffmann, KTP Architekten, Architekt, www.ktp-architekten.de
- Nils Holger Moormann, Designermöbel, Designer, www.moormann.de
- Prof. Sascha Lobe, L2M3, Kommunikationsdesigner, www.l2m3.com
- Stephan Ott, form, Chefredakteur, www.form.de
- Jörn Petersen, Daimler AG, Leitung User Interface, www.daimler.com
- Dr. Katrin Schlecht, Karl Schlecht Stiftung, Vorstand, www.karlschlechtstiftung.de
- Tom Schönherr, Phoenix Design, Industriedesigner, www.phoenixdesign.com
- Prof. Dr. Dr. E.h. Dr. h.c. Werner Sobek, ILEK, Ingenieur/Architekt, www.wernersobek.de
- Prof. Jürgen Späth, Projekttriangle, Interaction Designer, www.projekttriangle.com
- Petra Stephan, AIT, Chefredakteurin, www.ait-online.de
- Susanne Tamborini, md, Chefredakteurin, www.md-mag.com
- Prof. Diane Ziegler, ZieglerBürg, Architektin/Innenarchitektin, www.zieglerbuerg.de

Architecture & Engineering

1. Preis



Auszeichnung

1. Preis

Projektname

INVERSION Bildhauer Refugium – Denkmal an die Rügener Kreide

Medium, Objekt

Denkmal

Preisträger

Léonie Köhler, Lena Werkmeister

Hochschule / Betreuer

Technische Universität Braunschweig, Institut für Entwerfen und Raumkomposition – Prof. Volker Staab / Julian Busch, Raoul Kunz

Autorenstatement

Auf Rügen soll eine Architektur entstehen, welche Bezug zu der einzigartigen Landschaft nimmt. Stetig schwindet die seltene Kreideküste. Die Idee eine Unterkunft für Bildhauer zu schaffen, entstand durch die Materialität vor Ort. Die Künstler können dort direkt mit der Kreide arbeiten. Bei der Auseinandersetzung mit bildhauerischen Arbeitsweisen rückte die Künstlerin Rachel Whiteread in den Fokus, welche Bildhauerei und Architektur verbindet. Es wurde die experimentelle Idee entwickelt, ein Gebäude zu erschaffen, welches in Anlehnung an ihre Arbeit auch als Abguss funktioniert. So entstehen zwei Architekturen in einer. Das erste Gebäude wird in den Kreidefelsen subtrahiert und bietet Arbeitsraum und Unterkunft für Bildhauer. Kurz vor dem natürlichen Verfall durch den Rückgang der Kreidefelsen wird das Gebäude ausgegossen. Nach einigen Jahren zieht sich die Kreide zurück. Nur der Ausguss bleibt bestehen und wird wieder räumlich nutzbar. Ausstellungsraum und Denkmal sind entstanden.

Jurystatement

Die Arbeit vermittelt überzeugend und auf hohem Niveau ein Plädoyer für den Schutz und Erhalt der Kreidefelsen, zugleich aber auch einen überzeugenden Beitrag zur Erinnerungskultur für diesen Ort. Die kontextuelle und inhaltliche Implementierung des Entwurfs in die Kreidewelt Rügens ist den Verfassern genauso überzeugend gelungen, wie die herausragenden Zeichnungen, die angelehnt sein könnten an Darstellungen der französischen

Revolutionsarchitektur. Architektur für Bildhauer wird zu einem pas de deux von Architektur und Bildhauerei, wodurch die Verfasser glaubhaft den Bezug zu der von ihnen zitierten Künstlerin Rachel Whiteread aufnehmen. Der Jury gefiel die Idee, Räume für Künstler aus dem Material zu subtrahieren, mit dem sie arbeiten und experimentieren. Gleichzeitig wird durch den vorerst nicht sichtbaren Eingriff in die einzigartige Landschaft der Kreidefelsen der Natur eine besondere Bedeutung beigemessen. Sowohl die Bildhauer als auch die Besucher nehmen mit der Zeit ganz bewusst den Rückgang der Kreide wahr, aber eher als Faszinosum, denn als Verlust. Der unaufhaltsame Kreislauf der Natur wird so sichtbar und erlebbar und verliert seinen Schrecken. Aus dem Verlust des alten Zustandes entsteht etwas Neues, Positives.

Architecture & Engineering Sonderpreis



Auszeichnung
Sonderpreis

Projektname
GRENZGANG

Medium, Objekt
Theoretische Arbeit

Preisträger
Felix Steinhoff

Hochschule / Betreuer
Akademie der Bildenden Künste Wien, IKA – Institut für Kunst und Architektur / Hannes Stiefel, Antje Lehn, Andreas Spiegl

Autorenstatement
Grenzen erscheinen heute einfältig und spätestens seit Beginn der globalen Vernetzung hilflos und absurd. Mauern und Zäune versuchen, etwas festzuhalten, was im ständigen Fluss ist. Die Rekonstruktion der Geschichte von Lebab fördert Erstaunliches zutage und führt uns zurück bis ins Jahr 2016. Zurück zu ihrem Ursprungsort Idomeni. Wo eine Grenzlinie war, wurde ein Grenzraum. Der Raum wuchs in die dritte Dimension. Aus innen und außen wurde oben und unten. Im Grenzraum kam es zur Eruption. Die Grenze wurde zum Ort des Begehrens. Der unüberwindliche Gegensatz – Oben Unten – wurde so lange ausgekostet, bis er seine volle Kraft entfaltete und im Zauber der Ambivalenz verschwamm. Der Grenzraum wurde zum einzigartigen Organismus, die stoppende Linie nomadisch. Eine Struktur entwickelte sich. Sie



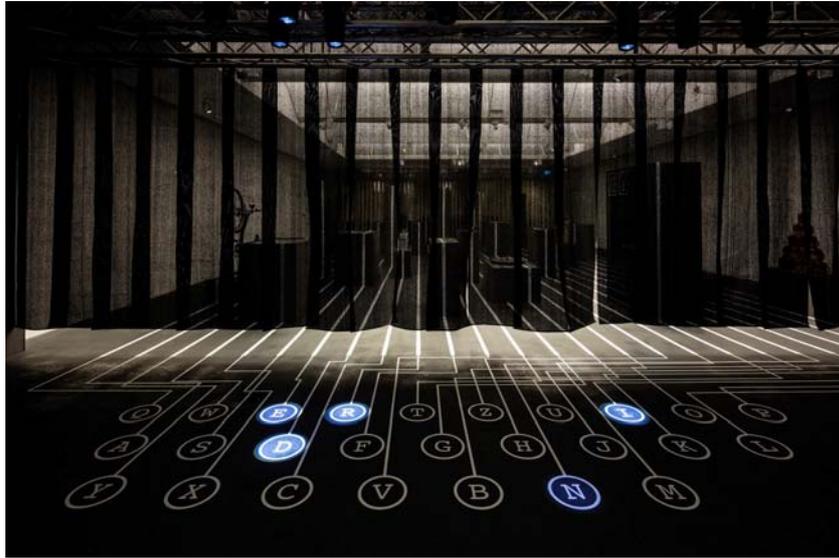
war weder geometrisch noch organisch, sie zeigte ihre eigene Lebendigkeit. Eine Einbildung und damit das, worum es geht: Der Sehnsucht nachzuspüren und einzutreten in eine hypothetische Wirklichkeit.

Jurystatement

Diese Arbeit stellt einen im Rahmen des Wettbewerbs auffallend theoretischen Ansatz dar, der jedoch eine enorme Bearbeitungstiefe aufweist. Die Verfasser widmen sich dem Thema der Grenzen. In ihrer kritischen Auseinandersetzung mit Mauern und Zäunen, welche versuchen etwas festzuhalten, was ständig im Fluss ist, setzten sie quasi einen Grenzraum. In dieser auch darstellerisch hervorragend ausgearbeiteten Abhandlung sind die in diesem Zusammenhang stehenden Fragestellungen auch sprachlich und prosaisch beeindruckend bearbeitet worden. Dieses brisante Thema von Grenzbefestigungen, ganz gleich, welcher baulichen Machart, ist als Thema aktuell wie nie. Sich diesem Kernbereich zu widmen und ihn in Bezug zu utopischen Architekturgedanken zu setzen, ist aller Achtung wert.

Exhibition & Interior Design

1. Preis



Auszeichnung

1. Preis

Projektname

Poesie der Dinge – Sonderausstellung im Museum Ludwigsburg

Medium, Objekt

Ausstellung

Preisträger

Frank Brauckhoff, Amelie Beicken, Felicitas Beyer, Silvia Dietrich, Maike Eisenhardt, Lena Hainzinger, Helene Hoffmann, Julia Hölzer, Eva-Maria Jany, Nele Kiss, Patricia Klier, Anika Klos, Anna König, Juliane Krauß, Stella Mack, Wiebke Mennerich, Patricia Mocko, Ricarda Pulcher, Anja Schäfer, Anna-Laura Schmitt, Helena Smalca, Dilara Yildirim, Ruolai Xu

Hochschule / Betreuer

Hochschule für Technik Stuttgart, International Master of Interior-Architectural Design / Prof. Wolfgang Grillitsch, Cornelia Wehle

Autorenstatement

Die Ausstellung ordnet 26 Objekte des Museumsarchivs und ihre Sammlungsgeschichte den 26 Buchstaben des Alphabets zu und verknüpft die Dinge mit 26 Gedichten. Die zufällig wirkende Positionierung der Objekte im Raum folgt der Logik des Gestänges der Schreibmaschine, welches die Tasten mit den Lettern verbindet. Dass diese Maschine noch bis vor Kurzem das wichtigste Instrument der Dichter war, ist unbestritten. Und so wurde es zum Modell des Ausstellungsraumes und virtuos in die Realität übertragen. Zuerst betritt der Besucher eine medial inszenierte Schreibmaschinentastatur. Das Anschlagsgeräusch der Mechanik taktet den Besucher in die Wahrnehmungssphäre der Folgeräume ein. Im zweiten Teil sind die Objekte inszeniert. 26 Buchstaben binden jeweils ein Schlagwort an sich, welches jedoch assoziativ, nicht plakativ ist und den Besucher neugierig macht. Wo die Typen auf das Papier anschlagen, befindet sich der interaktive Teil der Ausstellung, in dem der Besucher selbst zum Poeten wird.



Jurystatement

Die Aufgabe war, für Objekte aus dem Bestand eines Stadtmuseums und deren Sammlungsgeschichte ein Ausstellungskonzept zu erarbeiten. Unter dem Titel "Poesie der Dinge" legten die Projektbeteiligten 26 Exponate fest, korrespondierend zu den 26 Buchstaben des Alphabets einer Schreibmaschine, und verknüpften diese Gegenstände mit jeweils einem Gedicht. Mit diesem Kunstgriff gelang es überzeugend, disparate, auf den ersten Blick spröde Ausstellungsgegenstände in ein emotional ansprechendes Ausstellungskonzept einzubinden. Das Narrativ der Tastatur wurde differenziert grafisch und akustisch über unterschiedliche Ausstellungsstationen mit unterschiedlichen Funktionen umgesetzt: beispielsweise mit einem Wegeleitsystem und Ausstellungsvitrinen, die wie sich wie die Buchstaben beim Tippen aus der Fläche erheben. Das Konzept reicht bis zur interaktiven Einbindung der Besucher, die eigene Texte zu den Exponaten verfassen konnten.

Industrial & Product Design

1. Preis



Auszeichnung

1. Preis

Projektname

LERO – Markierungsroboter

Medium, Objekt

Roboter

Preisträger

Leon Rehage

Hochschule / Betreuer

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd, Produktgestaltung / Prof. Gabriele N. Reichert, Prof. Sigmar Willnauer

Autorenstatement

LERO steht für ein innovatives, halbautonomes Roboterkonzept für die selbstständige Bodenmarkierung der Stände in Messehallen. Diese Markierungen bilden die Basis, auf der sämtliche Folgearbeiten aufbauen. Sie dienen zur Orientierung der Anordnung aller Messestände und sind daher unverzichtbar für die genaue Planung einer Veranstaltung. Da momentan sämtliche Bodenmarkierungen händisch unter hohem Zeitdruck und einer enormen physischen und psychischen Belastung vorgenommen werden, soll der Roboter vor allem die Arbeiter entlasten und unterstützen. So löst der Roboter bestehende Probleme und optimiert darüber hinaus den gesamten Markierungsprozess. Mithilfe einer App lassen sich sogar mehrere Roboter parallel einsetzen, bedienen und kontrollieren. Die Produktdiversifikation ermöglicht es, dass das Konzept des LERO Roboters problemlos auf ähnliche Anwendungsgebiete wie Lagerhallen, Straßen und Baustellen übertragen werden kann.

Jurystatement



Der Aufbau einer Messe geschieht unter höchstem Zeitdruck. Im Vorfeld müssen alle Messestände innerhalb kürzester Zeit eingemessen werden. Die Hallenboden-Markierung war bisher sehr mühsam und wurde manuell angebracht, was teilweise auch mit Fehlern verbunden war. LERO arbeitet mit vorhandenen CAD-Daten der Hallen und Messestände – die Grundflächen werden in kürzester Zeit präzise markiert. Der Roboter kann selbstständig bis zu drei Messen bedienen. Durch die Kommunikation über W-LAN und App können bei Bedarf Änderungen noch während der laufenden Markierung vorgenommen werden. Auch formal hat die Arbeit die Jury überzeugt – optimal die Trennung von Fahrwerk, Gehäuse für Patronen, Steuerungseinheit und Interface.

Interaction Design

1. Preis



Auszeichnung

1. Preis

Projektname

give – digitaler Nachlass

Medium, Objekt

System zur Regelung des digitalen Nachlasses

Preisträger

Julian Dorn, Moritz Dobernecker, Leon Schlechtriem

Hochschule / Betreuer

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd, Interaktionsgestaltung / Prof. Dr. habil. Georg Kneer, Prof. David Oswald

Autorenstatement

Während die Weitergabe materieller Dinge gesetzlich geregelt ist, ist es bisher ungewiss was mit unseren digitalen Fotos, Musik, Filmen, Dokumenten oder Accounts passiert. Einige dieser Daten können vielleicht getrost verschwinden, andere sind aber sehr wichtig für Erben, wie beispielsweise Verträge, welche heutzutage immer öfter nur noch digital bestehen. give dient dazu vorsorglich den digitalen Nachlass zu regeln und zu verwalten. Ohne großen Aufwand können Erben festgelegt - oder Daten so präpariert werden, dass sie zusammen mit dir verschwinden. Der digitale Nachlass umfasst sämtlichen digitalen Besitz einer Person, von verschiedenen Medientypen wie Bildern, Videos, Musik und Dokumenten, bis hin zu Accountdaten für lokale Dienste oder Dienste im Netz.

Jurystatement

Im Konzept wurde die Löschung und Vererbung aller relevanten Daten berücksichtigt. Durch das Speichergerät mit den Zugangsschlüsseln wird der



Vererbung der eigentlich flüchtigen Daten dem Anlass entsprechende Würde gegeben.

Communication & Graphic Design

1. Preis



Auszeichnung

1. Preis

Projektname

Table Tunes

Medium, Objekt

Plakat

Preisträger

Jonas Zieher, Maximilian Haslauer, Silvio Rebholz

Hochschule / Betreuer

Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, Kommunikationsdesign
/ Prof. Patrick Thomas

Autorenstatement

Table Tunes ist ein interaktives Plakat für eine Tischtennis-Party an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. Das Plakat wurde in einer Auflage von 30 Exemplaren aus 3 mm starkem MDF produziert. In jedes Plakat wurden zehn heraustrennbare Tischtennisschläger gefräst, anschließend wurden die Plakate zweifarbig im Siebdruck bedruckt. Als zweite Farbe wurde spezielle „Plusterfarbe“ gewählt, die durch eine Hitzebehandlung einen haptischen Effekt erzielt. Dadurch erhalten die Schläger einen deutlich besseren Grip und eine spezielle Haptik. Durch die interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Industriedesign und Kommunikationsdesign kommuniziert das Plakat nicht nur Ort und Zeit der Veranstaltung, sondern involviert potenzielle Teilnehmer direkt, indem sie aus dem Plakat einen Schläger für die Veranstaltung herausbrechen und mitnehmen können.

Jurystatement

Ansprechend, frisch, integrativ und witzig – Table Tunes verkörpert Kommunikationsdesign im besten Sinne. Die Jury war vor allem von der gelungenen Verbindung von Kommunikations- und Produktdesign, dem im wahrsten Sinne spielerischen Ansatz und dem adäquaten Einsatz der Produktionsmittel überzeugt.