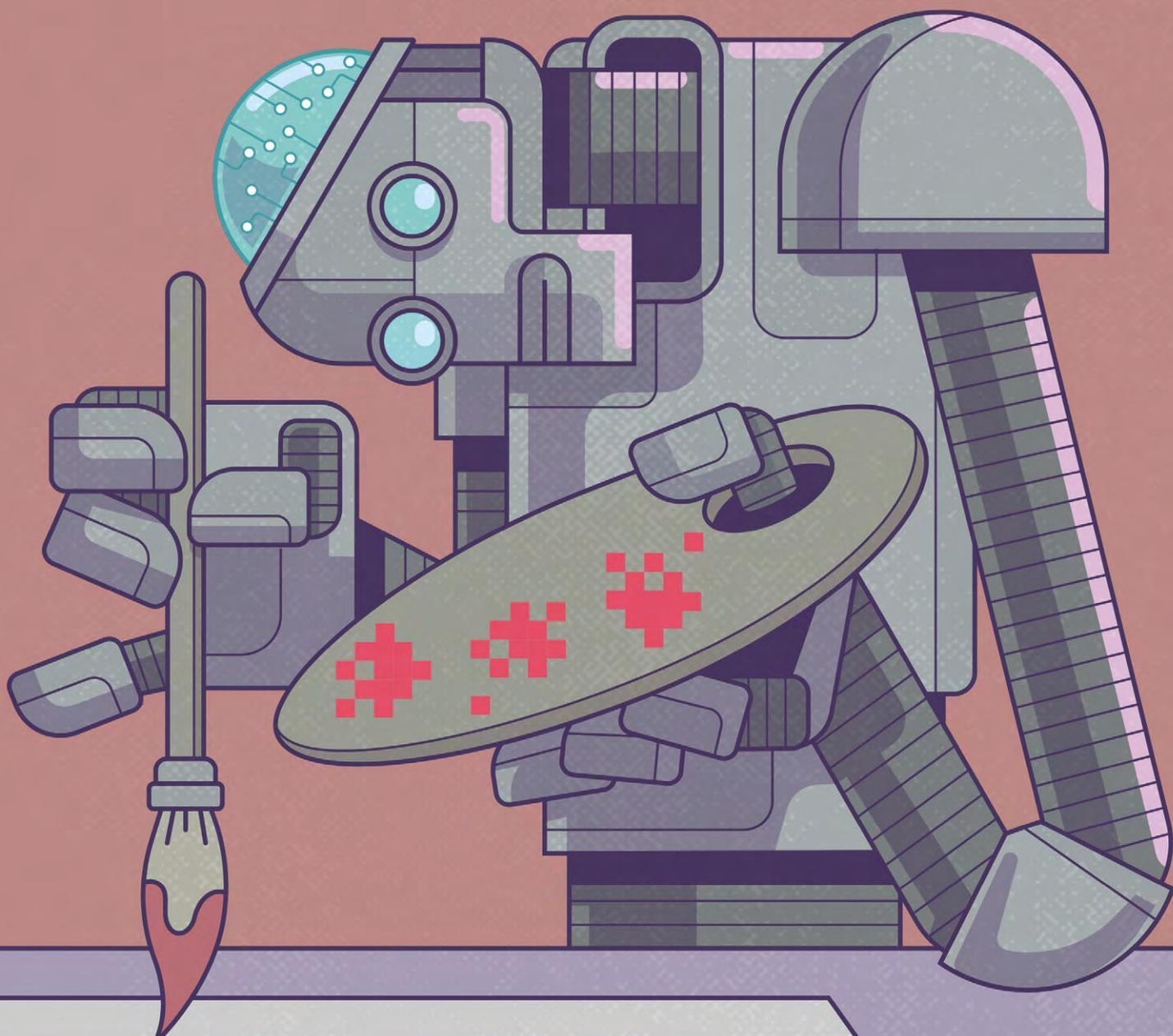


MAGAZIN VON UND ÜBER DESIGN

mitteilungen



we
design
austria

SCHWERPUNKT: KI IM DESIGN

- 04 Gestalten mit Generativer KI: Zwischen kritischer Reflexion und praktischer Anwendung
08 KI im Design – Was rechtlich zählt (Teil 1)
12 KI-Ausstellung (brand unit x designaustria)

DESIGNAUSTRIA-STUDIOPORTRÄT

- 14 Maresch & Sturm

MEMBERS@WORK

- 18 Kurt Dornig
19 Eugénie Hadinoto
19 Katja Hatvan
20 Max Niederschick
20 Stefanie Lichtwitz
21 studio FREUDE
21 Andreas Koop

DESIGNAUSTRIA ACTIVITIES

- 22 Milan Design Week
22 Open Call: YouRban
23 »Circular Design – von der Theorie in die Praxis kommen«
23 30 Jahre FH Salzburg
24 25 Jahre ANKÖ
25 DesignSpotlight

IN GEDENKEN AN

- 26 Simone Kovac | 1974–2025
27 Christine de Grancy | 1942–2025

Like a fizzy
drink on a
hot day.

In dieser Ausgabe präsentieren wir die Schriftart »Fizz« von Tamara Pilz. Diese wurde vom Font Fan Club für diese Ausgabe ausgewählt. Weitere Informationen zur Schriftart findet ihr auf der Seite 42.

Cover: Maresch & Sturm – ebenfalls in der Ausgabe enthalten sind Illustrationen des Duos, die über das Studioportrait hinausgehen.

Follow us on  

ERFOLGE

- 28 iF Design Award 2025
29 Verena Hochleitner erhält Christine-Nöstlinger-Preis 2025
30 Auszeichnung für studio senseday beim German Design Award 2025

RÜCKSCHAU

- 31 IllustrationLadies Vienna setzen künstlerisches Zeichen für Frauen in der Wissenschaft
32 Joseph Binder Award 2024
35 In Vorarlberg entsteht Österreichs erste »Werkstatt zur Entwicklung der Zukunft«
36 Selbst & Ständig
37 Schöpferische Welten: von Lebenswerken und dem großen Ganzen

AUSSTELLUNGEN & VERANSTALTUNGEN

- 38 Hasso Gehrman – Künstler, Designer, Philosoph
38 Österreichische Designgespräche
39 »Understanding AI«
39 BLOCKCHAIN:UNCHAINED
39 Tipps

BUCHEMPFEHLUNGEN

- 40 Starte Design-Thinking: Eine moderne Einführung in die Welt kreativer Lösungen | Greger
40 KI verstehen und gestalten – Künstliche Intelligenz und die Arbeitswelt | Klocker, Siegl
41 The Gap in the Perception of the Business Values of Design | Roth
41 A *Co-* Program for Graphic Design | Reinfurt

- 42 Impressum
42 Typo von Tamara Pilz

we
design
austria

LIEBE LESER·INNEN!

designaustria®

Die Künstliche Intelligenz (KI) hat sich von einer theoretischen Idee Alan Turings und den optimistischen Anfängen auf der Dartmouth Conference 1956, wo der Begriff von den Computerwissenschaftlern John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester und Claude Shannon geprägt wurde, zu einer allgegenwärtigen Technologie entwickelt. Nach Phasen des Aufbruchs und der Ernüchterung, dem sogenannten »KI-Winter«, erlebte sie durch das Aufkommen des Internets und die Entwicklung von Deep Learning eine Renaissance.

Heute wird KI von vielen als Segen und Fluch zugleich betrachtet. Sie erleichtert unser Leben, steigert die Produktivität und ermöglicht neue Erkenntnisse, doch die rasante Entwicklung birgt auch Risiken wie die Verbreitung von Fake News, die Gefahr von Verwechslungen und die grundlegende Frage nach dem möglichen Ersatz menschlicher Fähigkeiten.

Besonders im Bereich der Kunst wirft KI kontroverse Fragen auf. KI-generierte Essays gewinnen Preise, algorithmisch erstellte Portraits erzielen hohe Verkaufspreise, und KI-Programme komponieren Musik im Stil berühmter Künstler:innen. Und dies sind nur ein paar Beispiele, die das immense Potenzial von KI demonstrieren; gleichzeitig stellen sie die traditionelle Auffassung von Kunst und dabei die Rolle des Menschen infrage. Obwohl die Skepsis gegenüber einem vollständigen Ersatz menschlicher Kreativität und Expertise momentan unrealistisch erscheint, eröffnet KI unbestreitbar neue Möglichkeiten und

fordert uns auf, etablierte Konzepte kritisch zu hinterfragen. Die zentrale Herausforderung unserer Zeit besteht in einem verantwortungsvollen Umgang mit dieser revolutionären Technologie. Wir müssen ihre Vorteile nutzen und gleichzeitig ethische Grenzen wahren. Die Zukunft der KI ist noch ungewiss, doch es ist unumgänglich, ihre Entwicklung aufmerksam und wachsam zu begleiten, um die Chancen zu maximieren und die Risiken zu minimieren – für eine Zukunft, in der menschliche und künstliche Intelligenz konstruktiv zusammenwirken.

Raoul Eisele im Namen des Redaktionsteams

Notiz aus der Bildungskarenz:

Im Herbst 2023 habe ich die Leitung der Redaktion der mitteilungen übernommen und mit großem Engagement sieben Ausgaben erfolgreich betreut. Seit März diesen Jahres befinde ich mich in Bildungskarenz, um meine berufliche und persönliche Weiterentwicklung zu fördern. Während mein Kollege Raoul Eisele nun die Redaktion verantwortet, unterstütze ich ihn bei dieser und der kommenden Ausgabe aus der Ferne. Ich freue mich, weiterhin einen kleinen Beitrag leisten zu dürfen und wünsche viel Freude beim Lesen. *Olivia Scarr*



KI UND DESIGN

Künstliche Intelligenz ist aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken. Sie hilft zum Beispiel dabei, kreative Prozesse zu unterstützen oder zu verbessern. Sie erleichtert in vielen Teilen die Arbeit und spart Zeit. KI wird in Zukunft noch mehr Kreativarbeit leisten und Designer:innen dabei unterstützen, effizienter und eventuell sogar innovativer zu arbeiten. Die Aufgabe von uns Menschen besteht aus meiner Sicht darin, den richtigen Zu- und Umgang mit KI und all den damit verbundenen Themen zu finden. Die menschliche Kreativität, das persönliche Gespür, echte Begegnung und intensives Erleben und Erlernen werden auch in Zukunft eine wichtige Rolle spielen. Was den rechtlichen Umgang hinsichtlich des Urheberrechts betrifft bzw. wer die Rechte an KI-generierten Werken hat, das erläutert Rechtsanwalt Meinhard Ciresa im Heft. Was ethische und humanistische Fragen betrifft, so liegt es – wieder mal – an uns, also der Kreativen Klasse, Vorschläge und Umgangsszenarien zu erproben. Es gilt

die Balance zu halten zwischen immer neuen Technologien und Themen und menschlicher Intellektualität. Damit wird es uns gelingen, alle Vorteile von KI (im Design) zu nutzen und mögliche Risiken und Herausforderungen zu erkennen – und positiv zu nutzen.

Bettina Steindl
GF CampusVäre – Creative Institute Vorarlberg GmbH und Vorständin designaustria

Für euch beigelegt haben wir diesmal:

- Halbjahresprogramm designaustria
- »Frauen zählen«
- Einladungskarte »AND, OR or NOT«



SCHWERPUNKT: KI IM DESIGN

In dieser Ausgabe der mitteilungen widmen wir uns dem zukunftsweisenden Thema Künstliche Intelligenz. Doch warum gerade jetzt? Weil KI unsere Welt, unsere Kreativität und unser Design grundlegend verändert – von der Automatisierung bis hin zu neuen künstlerischen Ausdrucksformen. In den Beiträgen von Tiny Bernhard, unserer Redaktion, den rechtlichen Hinweisen von Meinhard Ciresa und in der kommenden Ausstellung »AND, OR or NOT« zeigen wir unterschiedliche Perspektiven auf die Chancen und Herausforderungen, die KI für Designer:innen und Künstler:innen mit sich bringt. Es ist eine Einladung, gemeinsam zu erkunden: Wie gestaltet KI unsere Zukunft?

Gestalten mit Generativer KI: ZWISCHEN KRITISCHER REFLEXION UND PRAKTISCHER ANWENDUNG

Die Designbranche befindet sich im Wandel. Künstliche Intelligenz (KI) hat sich von einer futuristischen Vision zu einem realen Werkzeug für Designer:innen und Kreative entwickelt. Die Verheißungen sind dabei gewaltig: Effizienzsteigerung, eine schier unerschöpfliche Quelle an (erhoffter) Inspiration und die Möglichkeit zur maßgeschneiderten Individualisierung von Produkten. Doch inmitten dieser technologischen Euphorie mehren sich auch die kritischen Stimmen. Sie stellen fundamentale Fragen nach dem Selbstverständnis der Branche, der Qualität und Wertschöpfung ihrer Arbeit und den ethischen Implikationen dieser stetigen Entwicklung.

Die Möglichkeiten, die generative KI-Modelle wie Midjourney, DALL-E oder ChatGPT eröffnen, sind vordergründig revolutionär. In kürzester Zeit lassen sich aus Texteingaben (Prompts) visuelle Welten erschaffen, Moodboards materialisieren sich auf Knopfdruck, und Algorithmen generieren Hunderte von Designvorschlägen. Dies unterstreicht auf eindrückliche Weise das immense Potenzial der KI, repetitive Routineaufgaben zu automatisieren und Designteams von zeitraubenden Prozessen zu entlasten.

Auch die Innovationskraft der KI sollte nicht unterschätzt werden. Studien und Experimente haben wiederholt gezeigt, dass KI-generierte Ideen mitunter als kreativer und praktikabler bewertet werden als rein menschliche Vorschläge. Denn die Fähigkeit der KI, riesige Datenmengen zu analysieren und daraus überraschende Kombinationen von Stilen und Themen abzuleiten, ist ausschlaggebend dafür und kann auch die menschliche Kreativität zu unkonventionellen und teils bahnbrechenden Lösungen führen. Allerdings ist festzuhalten, dass KI häufig auf Durchschnittswerte setzt, um möglichst viele Menschen zufriedenzustellen.

So hat die technologische Fortschrittsmedaille auch ihre Kehrseite. Denn die Leistungsfähigkeit generativer KI ist untrennbar mit der Qualität und Beschaffenheit der Trainingsdaten verbunden. Sind diese Datensätze einseitig, fehlerhaft oder gar von Vorurteilen geprägt, spiegeln sich diese Defizite unweigerlich in den KI-generierten Ergebnissen wider. Dies kann zu uniformen, wenig originellen Designs führen, denen die visionäre Kraft und die persönliche Note menschlicher Designer:innen fehlt. Die Sorge vor einer schleichenden Angleichung in der Gestaltung innerhalb der Branche ist durchaus berechtigt, wenn sich eine breite Masse von Kreativen auf ähnliche KI-Tools und Daten Grundlagen stützt. Der auf Ö1 ausgestrahlte Beitrag »Wenn der KI die Worte fehlen« thematisiert prägnant dieses Problem fehlender diverser Trainingsdaten, das im schlimmsten Fall zu einer »Verdummung« der KI führen kann, wenn diese sich in einer rückwärtsgewandten Denkschleife bewegt und bereits existierende Muster reproduziert, anstatt Neues zu generieren.

Ein besonders brisantes Feld stellt die rechtlichen und ethischen Parameter dar. Wem stehen die Urheberrechte an KI-generierten Designs zu? Wie soll mit Plagiaten umgegangen werden, wenn KI bestehende Stile imitiert? Und wie können kreative Ideen davor geschützt werden?

Das Urheberrecht steht daher vor fundamentalen Herausforderungen, die dringend einer Klärung bedürfen (siehe dazu den ausführlichen Beitrag von Rechtsanwältin Dr. Meinhard Ciresa). Um einen schnellen Überblick über dieses komplexe Thema zu ermöglichen, haben wir eine kurze Infobox für euch erstellt:

1. Kann man einen Illustrationsstil schützen?

- Grundsätzlich nicht. Ein »Stil« – etwa ein wiedererkennbarer Look, eine bestimmte Linienführung oder Farbgebung – ist als solcher nicht urheberrechtlich geschützt.
- **Aber:** Was genau als »Stil« gilt, ist rechtlich nicht eindeutig. Einzelne Werke können in ihrem Stil sehr wohl geschützt sein, wenn sie individuelle, schöpferische Leistungen darstellen.

2. Kann man ein KI-generiertes Muster schützen?

- Ein reines KI-Ergebnis ohne menschlichen Beitrag ist nicht geschützt.
- **Aber:** Wird das Muster ausgewählt, bearbeitet oder kreativ weiterverwendet, kann der menschliche Anteil urheberrechtlich geschützt sein – etwa durch digitale Collage, künstlerische Bearbeitung oder konzeptuelle Einbettung.

3. Kann man ein KI-(Prompt-)Konzept schützen?

- Allgemeine oder funktionale Prompts (»Zeige eine Katze bei Sonnenuntergang«) sind nicht schützenswert.
- **Aber:** Komplexe, literarisch oder erzählerisch gestaltete Prompts – etwa Szenen, fiktive Figuren oder Bildideen mit erzählerischem Charakter – können als Sprachwerke geschützt sein, wenn sie eine ausreichende schöpferische Eigenheit aufweisen.
- Weiterführend: technophilosoph.com – Schutzfähigkeit von Prompts

4. Kann man KI-generierte Bilder bei der VG Bildrecht einreichen?

- Nur, wenn du selbst als Urheber:in gelten kannst.
- Die VG Bildrecht vertritt Urheber:innen – also Künstler:innen, die urheberrechtlich geschützte Werke oder Leistungen geschaffen und mit der VG Bildrecht einen Wahrnehmungsvertrag abgeschlossen haben.
- **Tipp:** Wer ein KI-Bild nachbearbeitet, kombiniert oder in ein eigenständiges Konzept einbettet, kann dadurch einen schutzfähigen Beitrag leisten – dieser kann im Einzelfall über die VG Bildrecht verwertet werden.

Was heißt eigentlich »schützen«?

Im Urheberrecht entsteht Schutz automatisch, wenn eine kreative Leistung von einer natürlichen Person stammt – es braucht keine Anmeldung und keine Registrierung. Ob ein Werk geschützt ist, hängt nicht davon ab, ob man es »schützen lässt«, sondern ob es die gesetzlichen Anforderungen an ein Werk erfüllt.



So ist es auch verständlich, dass die einen den technologischen Fortschritt enthusiastisch begrüßen und in ihm ein enormes Potenzial für die Zukunft sehen, während andere vor einer möglichen Entwertung menschlicher Kreativität und den damit einhergehenden gesellschaftlichen Konsequenzen warnen. Ein genauer Blick in die gegenwärtige Praxis zeigt, dass die Integration von generativer KI in den (kreativen) Alltag komplexer ist, als der anfängliche Hype vermuten lässt.

Tiny hat diesen Umbruch in der Kreativbranche hautnah miterlebt. Bis zum Jahr 2020 war sie in Werbeagenturen tätig, bevor sie kurz vor der Pandemie den Schritt in die Selbstständigkeit wagte. Mit dem Aufkommen von ChatGPT, Midjourney und Co. sah sie sich kurze Zeit später erneut mit einer ungewissen Zukunft konfrontiert. Doch anstatt sich von der Unsicherheit lähmen zu lassen, entschied sich Tiny für einen proaktiven Ansatz. Aktuell absolviert sie an der FH Joanneum einen Master in Content Strategy und verlagerte ihren beruflichen Fokus konsequent auf die Möglichkeiten der KI-gestützten Bildgenerierung – sodass sie sich schnell einen Namen in dem noch jungen Feld gemacht hat. Sie gibt Workshops für Unternehmen, erstellt innovative Bilder für Werbeagenturen und entwickelt konsistente visuelle Sprachen, die auf den Möglichkeiten generativer KI basieren.

Parallel zu ihrer kommerziellen Tätigkeit widmet sich Tiny ihrem Instagram-Projekt namens »Sainte Vienne«. In dieser digitalen Galerie reflektiert sie auf subtile und zugleich provokante Weise gesellschaftliche Tabus wie Sexualität, Drogenkonsum und Katholizismus durch die Linse KI-generierter Bilder. Dieses Projekt ist weit mehr als eine rein künstlerische Exploration; es



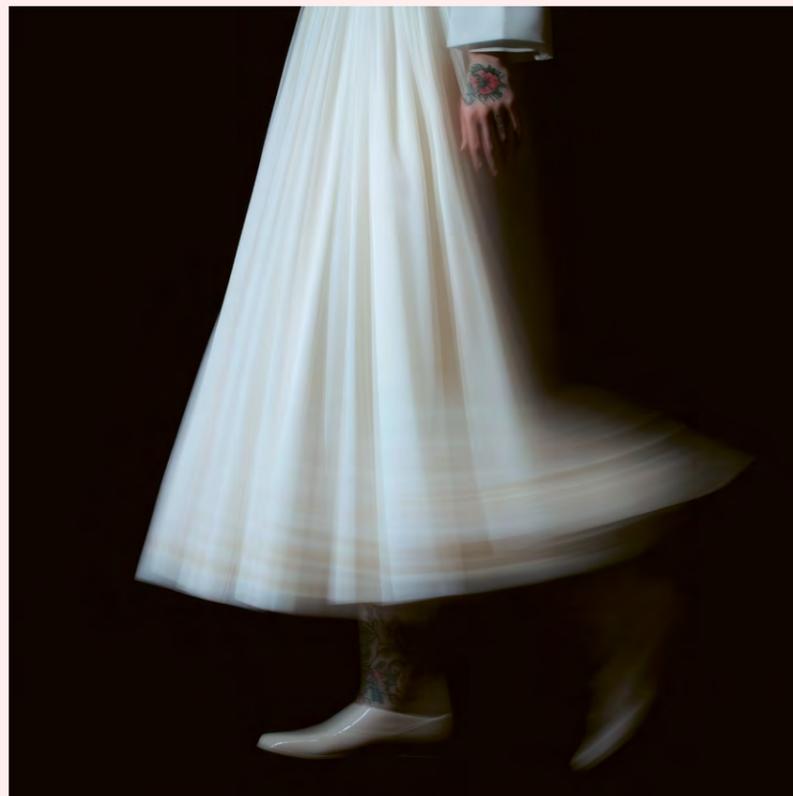
KI-Bilder »Sainte Vienne« von Tiny Bernhard

beleuchtet auf prägnante Weise ein zentrales Dilemma, mit dem sich Kreative in der Ära der Künstlichen Intelligenz auseinandersetzen müssen: die Notwendigkeit, einen unverwechselbaren, authentischen Stil zu entwickeln und diesen konsequent zu kultivieren. Nur so kann man in der potenziellen Flut austauschbarer, generischer Bilder überhaupt noch wahrgenommen werden.

Vor diesem Hintergrund gewinnt die Kernfrage nach dem Wert der Authentizität kreativer Arbeit eine neue Dringlichkeit: Was macht ein »echtes« Bild im Zeitalter der generativen KI aus?

Für Tiny liegt die Antwort im menschlichen Anteil an der Entstehung eines Werkes. Denn während KI in der Regel den Durchschnitt produziert – einen Mittelwert, der zwar sicher und gefällig sein mag, aber selten echte Innovationen oder überraschende, emotional berührende Momente hervorbringt –, erfordern originelle, wegweisende Werke gezielte, oft aufwendige Nachbearbeitung und vor allem kreative, visionäre Köpfe hinter den Ideen. Die Gefahr einer zunehmenden Uniformierung durch eine zu starke Orientierung am sicheren Mittelmaß ist real und könnte langfristig die dringend benötigten kreativen Impulse ersticken, wie Tiny anmerkt.

Allerdings ist diese Grenze zwischen menschlicher und maschineller Kreativität keineswegs statisch, sondern unterliegt mit dem technologischen Fortschritt einer ständigen Verschiebung. So ist es nachvollziehbar, dass viele Kreative eine anfängliche Faszination für KI-Tools erleben, diese jedoch oft in eine gewisse Ernüchterung mündet. Die generierten Bilder ähneln sich in ihrer Ästhetik oft frappierend, eine individuelle, wiedererkennbare Handschrift ist kaum mehr auszumachen. Selbst



etablierte Plattformen wie Adobe Stock reagieren auf diese Entwicklung und bieten Nutzern bereits Filter an, um KI-generierte Bilder gezielt auszublenden – ein deutliches Signal dafür, dass die Branche den Wert menschlicher Originalität und die Einzigartigkeit des individuellen Stils wiederentdeckt, ohne sich dabei der technologischen Entwicklung gänzlich zu verschließen.

Denn diese Dynamik in der Kreativwirtschaft könnte durchaus auch zur Entstehung völlig neuer Rollen führen, wie Tiny ergänzt: Art Director-innen mit einem spezialisierten Fokus auf KI-Bildgenerierung und -kuratierung, Prompt Engineers, die die spezifische Sprache der KI beherrschen, oder Spezialist-innen für KI-Training und die komplexen Fragen des Rechtmanagements. Agenturen sind gefordert, sich zumindest grundlegende Kenntnisse in der KI-Bildgenerierung anzueignen und klare Strategien für ihren sinnvollen Einsatz zu entwickeln.

Auch bei Kreativwettbewerben zeichnet sich ein Umbruch ab. Die Auszeichnung einer Kampagne mit überwiegend KI-generiertem Bildmaterial beim CCA 2024 verdeutlicht die Notwendigkeit einer neuen Bewertungsgrundlage für traditionelle Handwerkskunst. Tiny plädiert entschieden für die Einführung eigener Kategorien für KI-basierte Arbeiten. Dies sei essenziell, um die Qualität in diesem neuen Feld zu sichern und gleichzeitig den Wert menschlicher Kreativität zu würdigen. Dabei betont sie, dass die Möglichkeiten der KI nicht ausgegrenzt, sondern in die Wettbewerbe integriert werden sollten, um ihre spezifischen Qualitäten anzuerkennen – ein Balanceakt zwischen der Bewahrung menschlicher Expertise und der Integration algorithmischer Innovation.



Der unaufhaltsame Einsatz von KI beeinflusst zudem auch die Erwartungen der Kund:innen, die zunehmend schnellere Ergebnisse zu scheinbar geringeren Kosten erwarten. Eine realistische Kosten-Nutzen-Rechnung zeigt jedoch, dass die notwendige, oft zeitintensive Nachbearbeitung oder die unerlässliche professionelle Beratung durch menschliche Expert:innen letztendlich wirtschaftlicher und zielführender sein können als eine reine, unkuratierte KI-Produktion. Dabei wird oft übersehen, dass die strategische Beratungskompetenz und das tiefgreifende Verständnis für den jeweiligen Kontext, die menschliche Spezialist:innen einbringen, integraler Bestandteil der Wertschöpfung sind.

Ein oftmals nicht beachteter, aber zunehmend wichtiger werdender Aspekt ist der ökologische Fußabdruck von KI. Das Training großer KI-Modelle erfordert immense Mengen an Energie, und auch die fortlaufende Anwendung (das sogenannte Inference) ist ressourcenintensiv. Kritiker:innen fordern daher mehr Transparenz hinsichtlich der ökologischen Folgen der KI-generierten Bildproduktion und plädieren für einen bewussteren Umgang mit dieser Technologie.

Generative KI ist zweifellos ein disruptiver Faktor in der Designbranche. Sie birgt ein enormes Potenzial für Innovation und Effizienzsteigerung, stellt die Branche aber gleichzeitig vor gewaltige Herausforderungen in Bezug auf Qualitätssicherung, Urheberrecht, ethische Verantwortung und ökologische Nachhaltigkeit. Für die Designbranche bedeutet dies vor allem eines: sich aktiv und kritisch mit den neuen Technologien auseinanderzusetzen, die eigenen unverwechselbaren Stärken zu definieren und den individuellen Stil zu bewahren.

TIPPS VON TINY BERNHARD

- »Ein langer Prompt ist nicht automatisch ein besserer Prompt.«
- In den sozialen Medien wird oft damit geworben, dass es einen »perfekten Masterprompt« gäbe – häufig verbunden mit dem Verkauf von Kursen oder Vorlagen. Davon halte ich wenig. Hier wird oft mit der Unsicherheit der Menschen gespielt, um schnelles Geld zu verdienen.
- Wenn Ihnen jemand KI-Workshops anbietet, achten Sie darauf, welchen beruflichen Hintergrund diese Person mitbringt. Niemand kann seriös in allen Bereichen – von Recht über Steuern bis zu kreativen Kampagnen – gleich gut mit ChatGPT oder anderen Tools arbeiten.
- Ein genauer Kostenvergleich lohnt sich: Manchmal ist es wirtschaftlicher, nicht sofort eine Full-Service-Agentur zu engagieren, sondern gezielt einzelne Spezialist:innen hinzuzuziehen – etwa über Plattformen wie good.at, IllustrationLadies oder designaustria.
- Langfristig könnte es sinnvoller sein, die eigene Inhouse-Grafikabteilung auszubauen und jemanden einzustellen, der sich mit KI-Tools auskennt.
- Und ein letzter Tipp: Behalten Sie Ihre Bildsprache im Blick. Bildgeneratoren verführen dazu, schnell und viel zu produzieren – aber eine uneinheitliche visuelle Identität kann im Nachhinein teurer kommen als gut geplante Inhalte.



Text: Tiny Bernhard & Redaktion

KI im Design – Was rechtlich zählt (Teil 1)

Ob für Moodboards, Entwürfe, Illustrationen oder Kampagnenbilder – Generative KI ist längst Teil des kreativen Alltags. Mit wenigen Prompts lassen sich Bildwelten erzeugen, die inspirieren und Arbeitsschritte verkürzen. Auch Texte, Animationen und sogar Video Snippets entstehen heute schneller als je zuvor. Doch mit dieser neuen Gestaltungsfreiheit gehen auch rechtliche Fragen einher.

Dieser Beitrag richtet sich an Designer:innen, die KI-Tools nutzen (wollen) und dabei rechtlich auf der sicheren Seite sein möchten. Er zeigt, was im österreichischen Urheberrecht gilt, welche Risiken bestehen – und wie sich diese durch bewusste Gestaltung, offene Kommunikation und einfache Vertragsklauseln minimieren lassen.

1. WAS KI HEUTE KANN – UND WAS DAS RECHTLICH BEDEUTET

Künstliche Intelligenz ist im kreativen Alltag längst angekommen. Ob für schnelle Entwürfe, visuelle Stimmungsbilder, Textbausteine oder animierte Sequenzen – KI-Tools eröffnen Designer:innen neue Möglichkeiten, effizient zu arbeiten, Ideen zu entwickeln oder Kund:innen zu überraschen. Viele dieser Systeme sind intuitiv bedienbar und liefern in Sekunden Ergebnisse, für die man früher Stunden gebraucht hätte. Doch mit dieser neuen Effizienz kommen auch neue Unsicherheiten:

- Wer hat eigentlich die Rechte an einem KI-generierten Bild?
- Darf ich es einfach auf meiner Website oder in einem Kund:innen-Pitch verwenden?
- Was ist, wenn mein Bild zufällig jemand anderem ähnlich sieht – oder sogar einem bekannten Stil?

Auch wenn KI-Inhalte auf den ersten Blick »auf Knopfdruck« entstehen, ist der kreative Prozess in der Praxis oft komplexer: Es braucht mehrere Schleifen – durch erneutes Prompting, durch manuelle Korrekturen oder durch gezielte Weiterbearbeitung mit Design-Software. Genau dort beginnt die rechtliche Grauzone: Denn, sobald der Mensch kreativ eingreift, stellt sich die Frage, ob aus dem KI-Rohmaterial ein eigenes Werk wird – oder zumindest eine geschützte Bearbeitung.

2. IST DAS ÜBERHAUPT »MEIN WERK«? – SCHUTZFÄHIGKEIT VON KI-INHALTEN

Wer mit KI arbeitet, fragt sich oft: »Gehört mir das Bild, das ich generiert habe?« Technisch mag das zutreffen, aber urheberrechtlich sieht es anders aus.

Im Urheberrecht ist nicht entscheidend, wer ein Tool bedient, sondern ob ein Mensch eine persönliche, kreative Leistung erbracht hat. Die meisten rein KI-generierten Inhalte erfüllen dieses Kriterium nicht – jedenfalls dann nicht, wenn sie automatisch und ohne menschlich-kreativen Eingriff entstanden sind.

Das bedeutet:

- Ein Bild, das mit einem einfachen Prompt erzeugt wurde (»Katze auf einem Stuhl bei Sonnenuntergang«), ist in der Regel nicht geschützt – auch wenn du es selbst generiert hast.
- Wenn du das KI-Ergebnis jedoch nachbearbeitest, auswählst, kombinierst oder gezielt gestaltest, kann ein Schutz entstehen – entweder als eigenes Werk oder als Bearbeitung eines nicht geschützten Ausgangsmaterials.

Diese Bearbeitung muss erkennbar und schöpferisch sein. Kleine Retuschen reichen nicht. Aber: Gerade im Designprozess entstehen oft neue Ebenen – etwa durch Bildkomposition, Typografie, Farbwahl oder Textintegration. Wenn diese Gestaltungsleistung individuell genug ist, kann sie geschützt sein.

Und: Selbst, wenn du denselben Prompt mehrfach verwendest, liefert die KI oft unterschiedliche Ergebnisse. Warum? Weil Generative KI stochastisch arbeitet – der Output ist nicht vollständig vorhersehbar oder kontrollierbar. Das spricht zusätzlich gegen eine menschliche Urheberschaft.

Deshalb lohnt sich die Frage: Was kommt von der KI – und was kommt von mir?

INFOBOX

PROMPT IST NICHT GLEICH WERK

Ein kurzer Text wie »drei Kühe auf einer Wiese« ist keine kreative Leistung im urheberrechtlichen Sinn – auch wenn daraus ein KI-Bild entsteht. Das Urheberrecht schützt nicht die Idee, sondern deren originelle Umsetzung.

- Nur wenn der Prompt selbst eine individuelle sprachliche Gestaltung aufweist – etwa als erzählerischer Text, poetische Szene oder literarische Figur –, kann er als Sprachwerk geschützt sein.
- Der bloße Umstand, dass du die Richtung vorgibst, reicht nicht. Entscheidend ist, wer den kreativen Prozess kontrolliert – und das ist bei Generativer KI in der Regel die Maschine.
- Technischer Hintergrund: Generative KI arbeitet stochastisch. Selbst bei gleichem Prompt entstehen unterschiedliche Bilder. Das zeigt: Nicht der Mensch gestaltet – die Maschine entscheidet mit.

Merksatz: Wer Ideen beschreibt, ist noch kein Urheber. Wer sie gestalterisch umsetzt, vielleicht schon.

WAS DESIGNER·INNEN ÜBER URHEBERRECHT, RECHTE DRITTER, HAFTUNG UND VERTRAGSKLAUSELN WISSEN SOLLTEN



3. WAS DARF ICH MIT KI-GENERIERTEN INHALTEN TUN – UND WAS LIEBER NICHT?

Viele KI-Tools werben mit frei nutzbaren Inhalten – und tatsächlich ist die rechtliche Lage bei KI-Ergebnissen oft weniger kompliziert, weil sie in vielen Fällen nicht urheberrechtlich geschützt sind. Doch genau darin liegt ein Risiko, das viele unterschätzen.

Denn: Wenn ein Bild nicht geschützt ist, kannst du es zwar verwenden – aber alle anderen auch.

Das bedeutet:

- Du kannst das Bild nicht exklusiv für dich beanspruchen.
- Du kannst nicht verhindern, dass andere es ebenfalls verwenden, bearbeiten oder kommerziell nutzen.
- Du kannst nicht rechtlich gegen Nachahmer vorgehen – selbst, wenn du es zuerst publiziert hast.

Für Designer:innen ist das besonders relevant bei:

- Markenkampagnen,
- Corporate Designs,
- Key Visuals für Messen, Webseiten oder Verpackungen.

Kurz gesagt: Überall dort, wo Einzigartigkeit zählt, solltest du auf unbearbeitete KI-Bilder lieber verzichten – oder sie so weiterentwickeln, dass ein schutzfähiges Endergebnis entsteht.

Auch die Nutzungsbedingungen der KI-Plattformen werfen rechtliche Fragen auf: Einige Anbieter behalten sich eigene Rechte am Output vor, andere regeln die kommerzielle Nutzung nur vage. Wer professionell arbeitet, sollte daher die Bedingungen im Einzelfall prüfen – oder auf Inhalte zurückgreifen, deren Rechtslage klar geregelt ist.

INFOBOX

FEHLENDER SCHUTZ = FEHLENDE EXKLUSIVITÄT

Wenn ein KI-Bild nicht urheberrechtlich geschützt ist, bedeutet das:

- Jede Person kann es frei nutzen – ohne dich zu fragen.
- Du kannst keine Lizenz vergeben, keine Rechte durchsetzen und auch keine Exklusivität garantieren.
- Auch deine Auftraggeber:innen könnten durch Dritte mit identischem Bildmaterial konfrontiert werden.

Für alles, was dauerhaft, einzigartig oder Marken prägend sein soll, ist das ein echtes Risiko.

4. RECHTE DRITTER – DAS PROBLEM MIT GESICHTERN, MARKEN UND VORLAGEN

Viele KI-Systeme wurden mit umfangreichen Bilddatensätzen trainiert – darunter auch Werke, die urheberrechtlich geschützt sind. Ob diese Trainingsdaten rechtmäßig verwendet wurden, ist vielfach unklar. Umso wichtiger ist es, die rechtlichen Risiken zu kennen, die sich aus dem Output solcher Systeme ergeben können. Besonders heikel wird es in folgenden Bereichen:

Gesichter

KI-Bildgeneratoren erzeugen Gesichter, die realen Menschen ähneln – selbst, wenn diese nie bewusst eingespeist wurden. Solche Bilder sind rechtlich besonders kritisch, wenn sie in sensiblen Kontexten verwendet werden – etwa als Werbe-

Testimonial, Symbolbild oder Identifikationsfigur. In solchen Fällen kann eine Verletzung des Rechts am eigenen Bild (§ 78 UrhG) vorliegen – vor allem dann, wenn sich Betroffene selbst oder durch Dritte wiedererkennen. Durch die konkrete Verwendung wird einer realen Person möglicherweise eine Aussage, Haltung oder Verbindung zu einem Produkt zugeschrieben – ohne deren Einwilligung.

Stile realer Künstler:innen – Beispiel Hundertwasser

Ein besonders sensibler Bereich ist die Nachahmung künstlerischer Stile. Wenn eine KI ein Bild erzeugt, das stilistisch klar an das Werk eines bekannten Künstlers erinnert – etwa den »Hundertwasser-Stil« mit verspielten Fensterformen, Farbspiralen und welligen Linien –, kann das einen Eingriff in das Urheberpersönlichkeitsrecht darstellen. Denn nicht nur das konkrete Werk ist geschützt – auch der individuelle Ausdrucksstil kann rechtlich relevant sein.

Gebäude und Kunstwerke im öffentlichen Raum

Für Gebäude, Skulpturen oder Fassaden im öffentlichen Raum gilt in Österreich die Panoramafreiheit (§ 54 Abs 1 Z 5 UrhG): Werke, die dauerhaft sichtbar sind, dürfen grundsätzlich abgebildet und weiterverwendet werden – auch in KI-generierten Bildern.

Vorsicht ist jedoch geboten bei:

- Innenräumen,
- temporären Kunstinstallationen,
- privaten Gebäuden mit eingeschränkter Zugänglichkeit.

© Marken – oft keine Verletzung, aber trotzdem problematisch

Bei KI-generierten Inhalten geht es nicht immer um klassische Markenverletzungen. Häufiger ist die Gefahr einer unzulässigen Imageübertragung. Wenn eine KI ein Design erzeugt, das visuell stark an den Auftritt bekannter Marken erinnert – etwa den minimalistischen Tech-Look von Apple oder das sportlich-progressive Design von Nike –, kann das als schmarotzerische Anlehnung oder Rufausbeutung gewertet werden. Besonders im kommerziellen Kontext kann das problematisch werden.

Für Designer:innen heißt das:

Gesichter, markante Stile und markenähnliche Designs sollten mit besonderer Vorsicht verwendet werden – vor allem bei Projekten mit öffentlicher Sichtbarkeit, wirtschaftlicher Bedeutung oder starkem Wiedererkennungswert.

INFOBOX

RECHTE DRITTER – TYPISCHE RISIKEN BEI KI-INHALTEN

- Gesichter: Ähnlichkeit mit realen Personen
→ Risiko: Verletzung des Rechts am eigenen Bild (insbesondere bei werblichem Einsatz)
- Stile bekannter Künstler:innen: z. B. Hundertwasser – typische Gestaltungselemente
→ Risiko: Eingriff in Urheberpersönlichkeitsrechte
- Gebäude/Kunst im öffentlichen Raum: Nutzung meist erlaubt (Panoramafreiheit),
→ aber nicht bei Innenräumen oder temporären Werken
- Markenähnliche Designs: KI erzeugt Inhalte mit Wiedererkennungswert
→ Risiko: Unzulässige Imageanlehnung oder Rufausbeutung

5. ACHTUNG, IRRTUM! WAS VIELE ÜBER KI UND RECHT FALSCH VERSTEHEN

Die Diskussion rund um KI ist nicht nur technisch, sondern auch rechtlich von Missverständnissen geprägt. Gerade im Designalltag kursieren viele Annahmen, die sich bei näherem Hinsehen als Irrtümer entpuppen – mit teils gravierenden Folgen.

Hier die häufigsten:

- ✗ »Ich habe das KI-Bild selbst erzeugt – also gehört es mir.«
- ✓ Nein – Urheberrecht entsteht nur, wenn eine menschliche Schöpfungshöhe erreicht wird.

Reine KI-Ergebnisse ohne kreativen Eigenbeitrag sind nicht automatisch geschützt – auch nicht, wenn du sie selbst generiert hast.

- ✗ »Wenn ein Bild nicht geschützt ist, darf es niemand verwenden.«

- ✓ Im Gegenteil: Gerade, weil es nicht geschützt ist, darf es jeder verwenden.

Das bedeutet: Du hast keine Exklusivrechte – andere können dasselbe Bild nutzen oder abwandeln.

- ✗ »Ich darf alles nutzen, was mir die KI ausgibt – das ist schließlich neu erzeugt.«

- ✓ Nicht unbedingt. Der KI-Output kann bestehende Persönlichkeitsrechte oder Markenrechte verletzen – etwa, wenn das Bild einer realen Person ähnelt oder wie ein bekanntes Logo aussieht.

- ✗ »Das sieht aus wie mein Stil – also ist es geschützt.«

✓ Ein Stil allein ist nicht urheberrechtlich geschützt. Nur konkrete Werke im Stil können Schutz genießen – wenn sie ausreichend individuell sind.

- ✗ »Ich kann das KI-Bild einfach über die VG Bildrecht verwerten lassen.«

- ✓ Nur urheberrechtlich geschützte Werke von natürlichen Personen können über Verwertungsgesellschaften wie die VG Bildrecht wahrgenommen werden.

Reine KI-Bilder ohne menschliche Gestaltungshöhe fallen nicht darunter.

Tipp:

Bei Unsicherheit hilft die Faustregel:

Wenn du das Gefühl hast, »das war eine echte kreative Leistung«, lohnt es sich zu prüfen, ob dein Beitrag urheberrechtlich geschützt sein könnte – nicht das KI-Ergebnis, sondern dein Umgang damit.

6. WAS STEHT (NICHT) IM URHEBERRECHTSGESETZ?

Das österreichische Urheberrechtsgesetz stammt – in seinen Grundzügen – aus dem Jahr 1936. Damals dachte niemand an digitale Fotografie, geschweige denn an Generative KI. Und dennoch ist es bis heute das zentrale Regelwerk, wenn es um die rechtliche Einordnung kreativer Leistungen geht – auch im digitalen Raum.

Was das Urheberrechtsgesetz sehr wohl regelt:

- Wer ist Urheber?
→ Immer eine natürliche Person, also ein Mensch – nicht eine Maschine.
- Was ist geschützt?
→ Werke, die eine persönliche geistige Schöpfung darstellen (siehe Punkt 2).
- Wie entsteht der Schutz?
→ Automatisch mit der Schöpfung – ohne Anmeldung, Registrierung oder Veröffentlichung.

Was das Gesetz nicht ausdrücklich regelt:

- Wie mit KI-generierten Inhalten ohne menschlichen Beitrag umzugehen ist.
- Ob und wann Bearbeitungen von KI-Output als eigenständige Werke gelten.
- Wer bei einem promptbasierten Workflow als »gestaltend« gilt – die Person am Prompt, das KI-Modell oder beide?

In der Praxis bedeutet das:

Viele Fragen rund um KI und Urheberrecht sind rechtlich (noch) nicht geklärt.

Weder enthält das österreichische Urheberrechtsgesetz spezifische Vorschriften zu KI-Inhalten, noch gibt es bislang gerichtliche Entscheidungen, die diese Lücke füllen. Einige juristische Fachbeiträge geben erste Orientierung – aber eine gefestigte Linie fehlt. Umso wichtiger ist ein bewusster, reflektierter Umgang mit KI-Ergebnissen.

Wer professionell arbeitet, sollte deshalb immer prüfen:

- Was stammt aus der KI – und was von mir?
- Ist mein Beitrag schöpferisch genug, um geschützt zu sein?
- Nutze ich Bilder so, dass Rechte Dritter betroffen sein könnten?

Die gute Nachricht:

Auch wenn das Gesetz alt ist – es lässt sich auf neue Technologien anwenden. Aber: nicht automatisch zugunsten der Nutzer:innen von KI.

Wer KI-gestützt gestaltet, trägt auch Verantwortung – und kann haften:

- Gegenüber der-dem Auftraggeber:in, wenn Inhalte rechtlich mangelhaft sind (z. B. wegen unklarer Rechtelage)
- und gegenüber Dritten, wenn etwa fremde Urheberrechte, Persönlichkeitsrechte oder Markenrechte verletzt werden.

Der zweite Teil des Artikels »KI im Design – Was rechtlich zählt« erscheint in der kommenden Ausgabe der mitteilungen im Herbst!

Text: DDr. Meinhard Ciresa



Hinweis zur Entstehung dieses Artikels

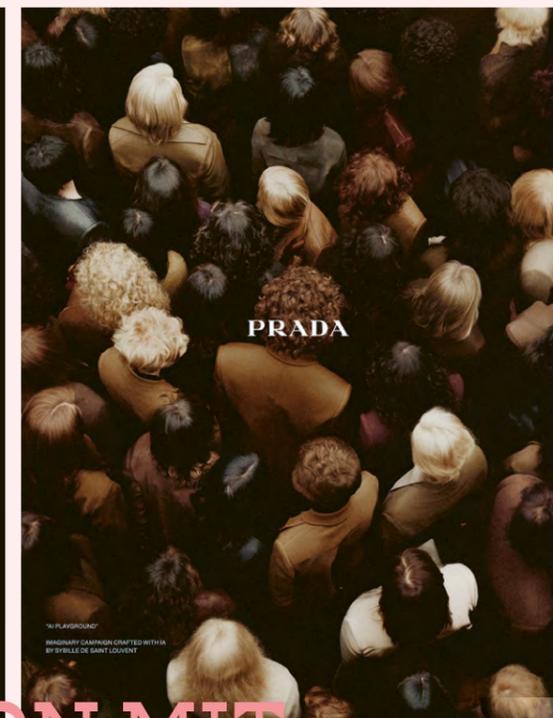
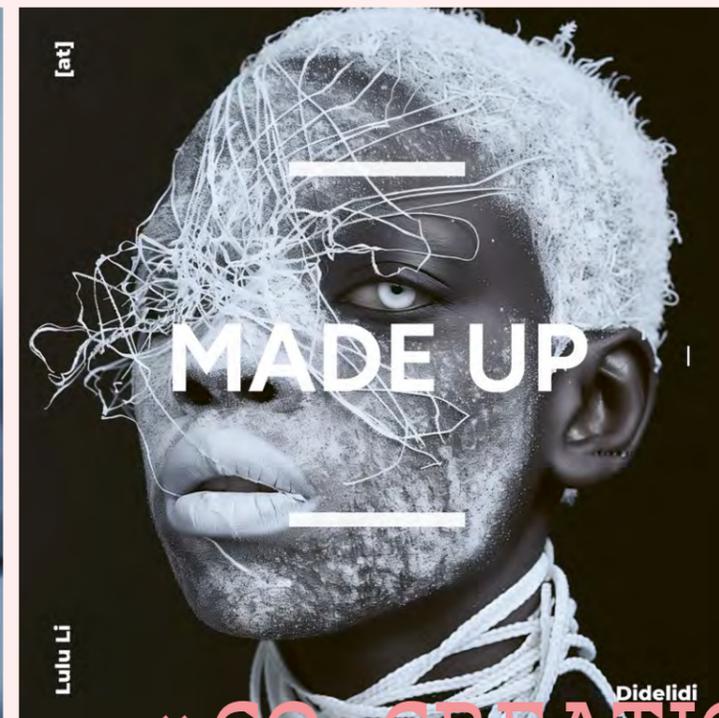
Dieser Artikel wurde mit Unterstützung von Künstlicher Intelligenz erstellt – konkret mit ChatGPT 4o (für Text). Ich habe nicht einfach Stichworte gepromptet, sondern vollständige Textfassungen formuliert und diese in mehreren inhaltlichen und sprachlichen Schleifen gemeinsam mit dem KI-Modell überarbeitet. Dabei diente die KI nicht als Ersatz für juristische Expertise, sondern als redaktionelles Werkzeug zur Strukturierung, Klärung und Visualisierung komplexer Inhalte.

Ein praktischer Hinweis zum Schluss: Das gezielte Prompten im Stil lebender oder noch geschützter Künstler:innen wird von vielen KI-Tools aus gutem Grund blockiert – und das ist auch rechtlich nachvollziehbar.

Exhibition »AND, OR or NOT«

AI & CREATIVITY IM BEREICH VON FASHION, PHOTOGRAPHY & STORYTELLING

AUSSTELLUNG VON BRAND UNIT X DESIGNFORUM WIEN VOM 27. JUNI – 13. SEPTEMBER



Wo Maschinen mitgestalten und menschliche Vorstellungskraft beflügeln: Eine Ausstellung als Labor, in der Mensch und Maschine gemeinsam gestalten. Was passiert, wenn Künstliche Intelligenz nicht als Werkzeug, sondern als integrativer mitgestaltender Teil betrachtet wird? Die Ausstellung begibt sich auf ein experimentelles Terrain und erforscht die kreative Symbiose von Mensch und Maschine. Genres verschmelzen, Disziplinen lösen sich auf: Ein visuelles Panoptikum zeigt die Vielfalt neuer, KI-gestützter Ausdrucksformen.

Kuratiert von Ulrike Tschabitzer-Handler und inszeniert vom Wiener Architekturstudio SPAN, das eine Skulptur mit KI-Algorithmen entwickelt, die Träger für alle Exponate in Form von Projektionen und Objekten ist.

Internationale Künstler:innen wie Oliver Rust, Claire Silver, Grit Wolany, Cyrstin Moritz, Yasmin Gross, Lulu Li, Jeannette Bergen, José Sobral, Ana Rajčević, Allan Berger, Daniel Gebhart de Koekkoek, Sybille de Saint Louvent und viele mehr präsentieren Werke, die das kreative Potenzial von KI auf unterschiedliche Art und Weise sichtbar machen.

Ein begleitendes Symposium mit Expert:innen wie Calum Knight/SHOWstudio, Emily Genatowski & TOVA/Domestic Artificial Intelligence, Udo Fon, Kerry Murphy & Adriana

Pereira/The Fabricant, Oliver Kartak, Cyril Foreit/Maison Meta etc. eröffnet mit Vorträgen vertieft das Thema: Im Fokus stehen generative Prozesse, die die Gestaltung revolutionieren – von Mode und Fotografie sowie »Creations« bis hin zu Grafikdesign und Musik. KI wird dabei nicht als Ersatz verstanden, sondern als Erweiterung des menschlichen Vorstellungsvermögens.

Diese Ausstellung ist kein Archiv des Bestehenden, sondern ein Sprungbrett ins Unbekannte – ein Raum, in dem menschliche Kreativität und Künstliche Intelligenz gemeinsam Zukunft erfinden.



»CO-CREATION MIT DER MASCHINE: WIE KI UNSERE KREATIVITÄT REVOLUTIONIERT«

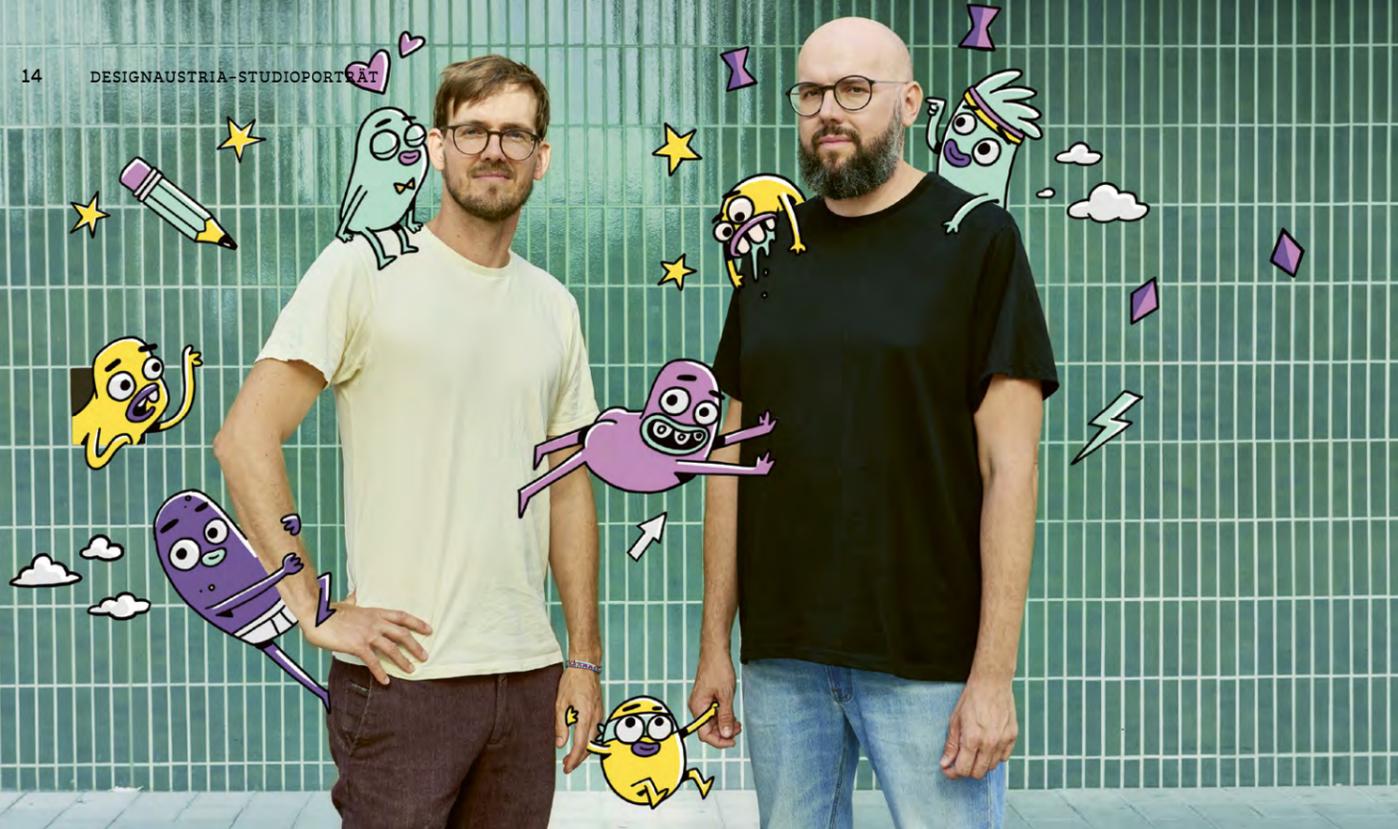
AI IN DESIGN

In this issue, we address the much-discussed topic of artificial intelligence. But why now? Because AI is fundamentally transforming our world, our creativity, and our design practices — from automation to new forms of artistic expression. AI is permeating almost every area of our lives.

In articles by Tiny Bernhard, our editorial team, the legal insights of Meinhard Ciresa, and the upcoming exhibition »AND, OR, or NOT«, we explore the opportunities and challenges AI offers for designers and

artists alike from different perspectives. These contributions examine how AI can serve as a tool for innovation, collaboration, and new forms of artistic creation, while also addressing important ethical and legal aspects.

The focus is on questions such as: How is AI shaping our future? What new horizons does it open up for creative professionals? And how can we master its complexity to responsibly utilize its full potential? Let's explore these and other questions together and harness the human-made opportunities that lie ahead.



Maresch & Sturm

Etwas zu früh für unseren Termin im Wiener Sonnendviertel werde ich von Tim Maresch unweit der Neubausiedlung abgefangen und in das Bürogebäude (Atelierhaus C21) geführt, das sich neben Wohnhäusern in die Landschaft eingliedert. Hinter der Betonfassade verbergen sich Ateliers und Kreativbüros, darunter auch die Wirkungsstätte des Duos Maresch & Sturm. Die Tür im dritten Stock öffnet sich, dahinter ein unpräzises, aber überaus einladendes Büro. Tim Maresch und Flo Sturm kredenzen Croissants und frischen Kaffee. Es entspinnt sich ein ungezwungenes Gespräch, das fast chronologisch die Anfänge ihrer Zusammenarbeit beleuchtet.

»Es war sehr unkünstlerisch«, erzählt Tim mit einem Schmunzeln in den Augen. Der erste Kontakt ergab sich über Flos Schwester und war zunächst rein privater Natur. Bald darauf folgten jedoch erste, lose Projekte, bevor sich ihre Wege vorerst wieder trennten. Jahre später – ein Auftrag für einen Imagefilm, bei dem ein Illustrator-in gesucht wurde – fanden die beiden wieder zusammen. »Da habe ich mich wieder an Tim erinnert und ihn dafür gewinnen können«, erinnert sich Flo. Aus diesem gemeinsamen Projekt entwickelte sich langsam eine berufliche Beziehung. »Es war so ein bisschen ein stetiges Annähern und ich glaube, wir haben einfach herausgefunden und bemerkt, abgesehen von der menschlichen Komponente, dass wir uns gut in vielen Dingen ergänzen«, resümiert er weiter.

Diese sich entwickelnde Synergie mündete schließlich 2016 in die Gründung ihres gemeinsamen Studios Maresch & Sturm. Die lange Vorgeschichte, unterbrochen von Phasen der

Eigenständigkeit, scheint ein wesentlicher Faktor für ihr heutiges Verständnis zu sein. »Es hat auch diese Zeit gebraucht, in der wir allein draufkommen mussten, was wir gerne machen wollen.« So fand Flo über Umwege von der Schnitтарbeit zur Animation, während Tim seine Leidenschaft für die Illustration auch hin zum Bewegtbild ausweitete.

Auf die Frage nach ihrer gemeinsamen Vision betonen die beiden eine dynamische Vielseitigkeit, die sich einem einfachen Nenner entzieht. Für das Duo ist es essenziell, in ihren vielfältigen Projekten und der Zusammenarbeit mit unterschiedlichsten Kund:innen deren Ideen aufzugreifen und weiterzuentwickeln. Diese Offenheit für neue Herausforderungen und die ständige Bereitschaft zur Selbstentdeckung prägen ihren Ansatz. Im Kern ihrer Arbeit steht die pure Freude am Gestalten und Erzählen von Geschichten. Dabei streben sie nach einer gewissen Freiheit, die es ihnen erlaubt, ihre eigenen kreativen Impulse mit den Vorstellungen der Kund:innen zu einer harmonischen Einheit zu verschmelzen.

Über die reine Ästhetik hinaus legen Maresch & Sturm großen Wert auf eine konzeptionell fundierte und nachhaltige Arbeitsweise. Nachhaltigkeit verstehen sie hierbei auch im menschlichen Sinne: Es geht ihnen um eine partnerschaftliche Realisierung der Projekte, in der sie ihren Kund:innen Raum für deren Ideen bieten und gleichzeitig als beratende Instanz mit ihrer Expertise zur Seite stehen. Dieser kollaborative Ansatz, der die Einbindung der Kund:innen in den kreativen Prozess und die Schaffung von Transparenz in den Vordergrund rückt,



↑ Videokampagne für den WWF



↑ Broadcast-Design für den ORF

ist für sie von zentraler Bedeutung. Ihr Ziel ist es, die Kund:innen auf eine gemeinsame kreative Reise mitzunehmen, an der sie aktiv teilhaben und ein tiefes Verständnis für die Entstehung des Projekts entwickeln. Am Ende soll ein Ergebnis stehen, das alle Beteiligten zufriedenstellt und einen bleibenden Wert besitzt.

Angesichts der Bandbreite ihrer Auftraggeber:innen – von renommierten Unternehmen wie Laufen Austria über globale Organisationen wie dem WWF bis hin zu nationalen Institutionen wie dem ORF – stellt sich die Frage nach ihrer Anpassungsfähigkeit. Tim unterstreicht, dass sie ihre Rolle primär in der Beratung sehen, weniger als reine Dienstleister. »Wir wollen nicht irgendein vorgefertigtes Konzept präsentieren, das gerade im Trend liegt. Unser Ansatz ist es vielmehr, die eigentlichen Bedürfnisse und Visionen unserer Kund:innen zu ergründen und darauf basierend maßgeschneiderte Lösungen zu entwickeln.« Der erste Kontakt ist dabei oft richtungsweisend. In persönlichen Gesprächen legen sie Wert darauf, die individuellen Anliegen ihrer Kund:innen zu verstehen und ein gemeinsames Fundament für die kreative Arbeit zu schaffen, um so das volle Potenzial der Projekte zu entfalten. Flo bringt ihren Ansatz auf den Punkt: »Wir verstehen uns als Problemlöser. Jedes Projekt ist für uns im Grunde eine Aufgabe, für die wir nach der besten, passendsten und ästhetisch ansprechendsten Lösung suchen.« Dabei sehen sie auch in begrenzten Budgets nicht zwangsläufig eine Einschränkung, sondern oft sogar einen Ansporn für innovative und kreative Ansätze.

Effizienz ist ein weiterer zentraler Pfeiler ihrer Arbeit. Besonders in der Animation legen sie Wert auf einen strukturierten Workflow. Sie investieren viel Zeit in die Präproduktion, um die Geschichte zu entwickeln und die passende Animationstechnik auszuwählen – oft von Shot zu Shot –, um die animierten Filme zu realisieren. »Dennoch ist es wichtig, nicht zu lange an einem Projekt festzuhalten. Je länger man an etwas arbeitet, desto eher stagniert der Fortschritt und es geht wenig bis gar nichts voran«, erklärt Flo mit einem Augenzwinkern. Diese pragmatische Herangehensweise ermöglicht es ihnen, qualitativ hochwertige Arbeit zu leisten, ohne sich in endlosen Schleifen zu verlieren.

Obwohl ihr Spektrum breit gefächert ist, sieht Flo die Illustration als Kern ihrer Arbeit. »Ich würde sagen, wir machen hauptsächlich Illustrationen, denn wenn wir animieren, ist es auch illustriert.« Die Kombination ihrer Expertisen in gemeinsamen Projekten ist dabei ihre größte Stärke. Die Frage, ob Social Media die Nachfrage nach dem Bewegtbild verstärkt hat, beantwortet Tim differenziert. Zwar sei Social Media ein Faktor, doch die Kurzlebigkeit der Inhalte und die damit verbundenen Kosten würden in Europa noch eher zu einem Mix aus verschiedenen Medienformaten führen, sodass die Nachfrage diesbezüglich bei ihren Kund:innen noch gering sei.

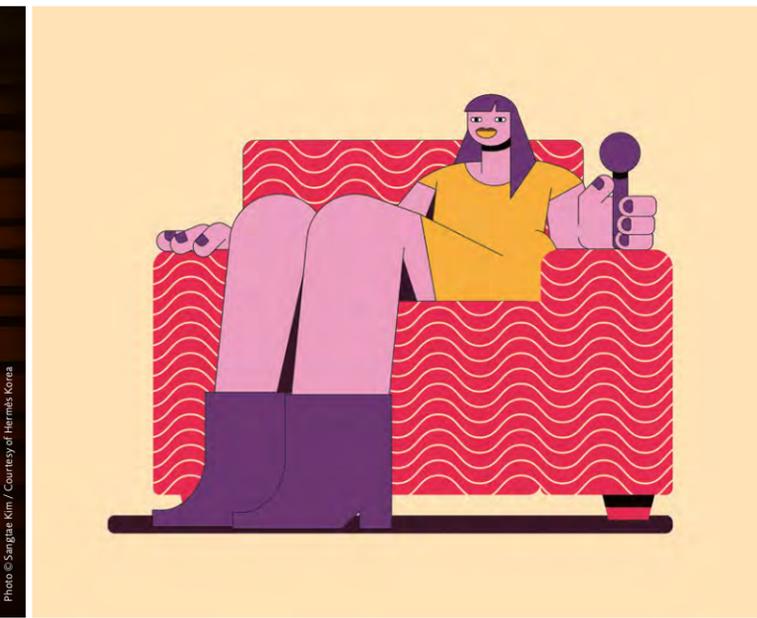
Ein Blick auf das aktuelle Thema Künstliche Intelligenz offenbart eine gesplante Haltung. Flo sieht in Tims Fähigkeit, Ideen schnell zu visualisieren, fast schon eine Art »analoge KI«. Insofern nutzen sie die KI pragmatisch als technisches Hilfsmittel.



↑ Plakat für die PIXEL17 (Wien, 2024) in Zusammenarbeit mit No Worries Just Shapes



↑ Schaufenster für Hermès Labs in Zusammenarbeit mit mischer'traxler



↑ »Lily sits down with«

Visuell sind sie von den generativen Fähigkeiten der KI bisher wenig überzeugt. »KI steht für mich auch ein bisschen, rein technisch bedingt, für Mittelmäßigkeit«, konstatiert Tim. Ihm fehle in den KI-generierten Bildern oft das Besondere, das Extreme, Abstrakte. Flo ergänzt, dass KI zwar als Inspiration dienen könne, aber die Gefahr bestehe, dass sie kreative Umwege und unerwartete Entdeckungen verhindere. Beide kritisieren die aktuelle Tendenz, KI primär zum Kopieren von Stilen zu nutzen, anstatt sie als unterstützendes Werkzeug im kreativen Prozess zu verstehen.

Auf die Frage nach Vorbildern nennen Maresch & Sturm keine spezifischen Namen. Vielmehr suchen sie Inspiration in Prozessen und Ansätzen, die ihre Kreativität beflügeln. »Wir schauen auf Kolleg-innen, wissen, was um uns herum passiert, suchen auch den Austausch«, sagt Flo. So auch in einigen kürzlich zurückliegenden (teils kollaborativen) Projekten:

Dazu zählt das Projekt »Lily sits down with«, ein kurzes animiertes Intro für die Show von Lily Moschen, das nicht nur eine Würdigung beim renommierten Joseph Binder Award erhielt, sondern auch den Best Austrian Animation Award für kommerzielle Arbeiten gewinnen konnte. Dieses Projekt war für das Duo ein Musterbeispiel für gelungene Zusammenarbeit, da es ihnen viel kreativen Freiraum bot, eine gründliche Vorbereitung ermöglichte und die anschließende Umsetzung effizient und reibungslos verlief.

Weitere Projekte entstanden u. a. in Zusammenarbeit mit mischer'traxler. Diese Kooperation führte zu Arbeiten, die im Spannungsfeld zwischen Kunst und Design angesiedelt sind

und in Form von Installationen zu sehen waren. Die Installationen, die auch international gezeigt wurden, ermöglichten es Maresch & Sturm, über die reine Bildschirmarbeit hinauszugehen und ihre Animationen sowie Illustrationen in einem physischen Raum erlebbar zu machen, manchmal ergänzt durch greifbare Objekte – wie bei den Hermès Labs für die Schaufenster in Seoul. Gemeinsam schufen sie fantastische Laborwelten, bevölkert von einzigartigen Kreaturen.

Ein weiteres Projekt, das ihre Offenheit für neue Ansätze verdeutlicht, ist die Kooperation mit NO WORRIES JUST SHAPES. Dieses freie Projekt entstand für die PIXELvienna 2024 und diente schließlich als Key Visual für die Konferenz. Die Idee war, ihre charakteristischen 2D-Welten spielerisch mit den 3D-Welten von NO WORRIES JUST SHAPES zu verbinden, um so die Magie beider Studios zu vereinen.

Langsam ans Ende des Gesprächs gelangt, reflektieren sie nochmal über die Sensibilität für Wiederkehrendes und mögliche Abnutzungseffekte: Denn die geringen Wiederholungen gefundener Stile sowie die Herausforderung, sich stets neuen Projekten zu stellen, sei ein Schlüssel zu ihrem Erfolg – immer auf der Suche nach frischen Ideen und nachhaltigen Lösungen, um sich nicht an der eigenen Arbeit »sattzusehen«. Der Besuch im Wiener Sonnwendviertel hinterlässt auf jeden Fall den Eindruck einer persönlichen und inspirierenden Begegnung mit zwei Künstlern, deren Leidenschaft für ihre Arbeit und unkomplizierte Art sofort anstecken und auf ein Wiedersehen hoffen lassen.



↑ Für den Verein lobby.16

MARESCH & STURM

Maresch & Sturm is a Vienna-based animation and illustration studio founded in 2016 by Tim Maresch and Flo Sturm. Their collaboration blossomed from personal connections and independent career paths, fostering a unique creative synergy. They place great importance on a versatile, client-focused approach, enjoying the process of developing ideas together with clients in a collaborative and sustainable manner.

Their creative philosophy is exemplified by their award-winning animated intro »Lily sits down with«, created for Lillian Moschen's show. This project showcases their ability to craft engaging visuals while maintaining a playful and thoughtful approach. They also frequently

collaborate with other artists and studios, such as mischer'traxler, working on art design installations – including the stunning Hermès Labs for shop windows in Seoul.

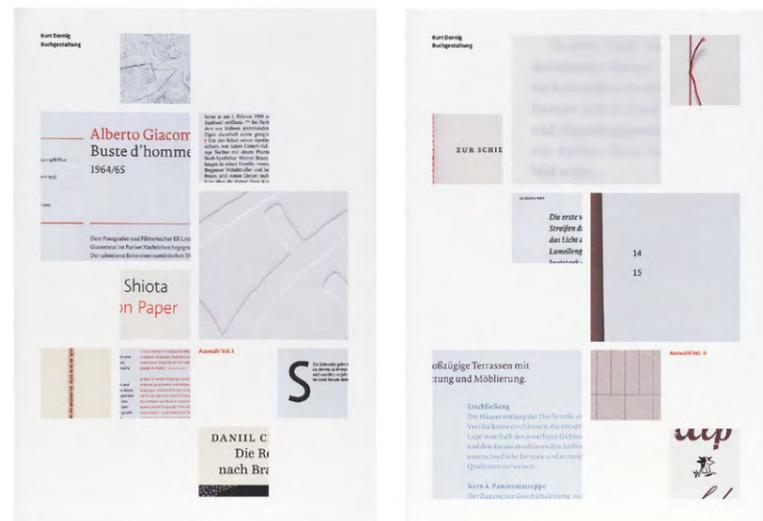
Another notable project is their partnership with No Worries Just Shapes to develop the key visual for PIXELvienna 2024, where they seamlessly blended their signature 2D style with 3D elements to create something truly striking. They see themselves as problem solvers who approach AI pragmatically – using it as a valuable tool—while still cherishing human originality and creativity. Their focus remains on generating fresh ideas and ensuring client satisfaction at every step of the process.

MEMBERS@WORK

Die Wichtigkeit einer lebendigen Kommunikation innerhalb eines Vereins kann nicht genug betont werden. Der Austausch zwischen den Mitgliedern ist für eine erfolgreiche Zusammenarbeit unerlässlich. Umso mehr schätzen wir die vielen Ideen und Beiträge, die uns auch dieses Mal erreichten. Um diesen Raum auch weiterhin offen gestalten und erweitern zu können, freuen wir uns über die Kontaktaufnahme mit der Redaktion: redaktion@designaustria.at und über eure Impulse!



KURT DORNIG | BUCHGESTALTUNG DIE ERSTEN 25 JAHRE



Kurt Dornig ist seit 1985 selbstständiger Grafiker, seit 1989 Mitglied von designaustria. Die ersten 20 Jahre war er vor allem in der klassischen Werbung tätig (u. a. als Gründungsmitglied der Kommunikationsagentur Sägenvier), bevor er 2006 sein eigenes Atelier bezog und einen Neustart mit Schwerpunkt im Bereich der Buchgestaltung wagte.

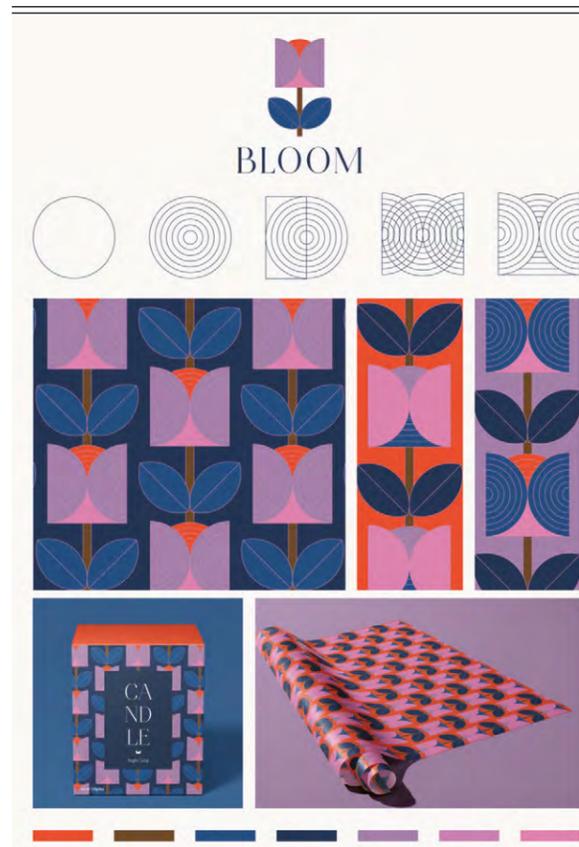
Nach mehrjähriger Vorbereitungszeit ist im Jänner 2025 sein Portfoliobuch dazu erschienen. In zwei Bänden zeigt es einen Querschnitt durch 25 Jahre seiner Tätigkeit als Buchgestalter. Band 1 beinhaltet Werkmonografien und Kataloge für Künstler:innen und Museen, Band 2 widmet sich Themen wie Literatur, Corporate Publishing und Kinderbuch.

Jeder Band besteht aus jeweils 25 sechseitigen, einseitig bedruckten Einzelbogen – wobei jeder Bogen ein Projekt repräsentiert. Eine Besonderheit bildet die »Bindung«, da die zweifach gefalteten Bogen nur ineinandergesteckt sind und durch die Umschläge und den Schubser zusammengehalten werden.

Neben einem Vorwort von Bettina Schulz und einem persönlichen Text von Kurt mit dem Titel »Wozu Buchgestaltung?« werden alle Projekte ausführlich beschrieben und mit zahlreichen Abbildungen illustriert.

Produziert wurde die Erstauflage von 100 Exemplaren von der Druckerei Thurnher auf einer HP-Indigo auf Pergraphica von Mondi. Für interessierte da-Kolleg:innen ist die Publikation bei Kurt Dornig zum Selbstkostenpreis von 50,- Euro (inkl. MwSt., zzgl. Porto) erhältlich.

dornig.cc



SUPA | SURFACE PATTERN DESIGN AKADEMIE DIE KUNST DER FLÄCHENGESTALTUNG

Surface Pattern Design ist eine eigenständige Design-Disziplin, die sich mit der Gestaltung von Mustern auf Flächen beschäftigt – weit über das klassische Textildesign hinaus.

Ob Papier, Holz, Keramik oder digitale Medien – Muster begegnen uns überall. Genau diese Vielseitigkeit macht das Feld so spannend. Verspielte Blumenmotive sind dabei ebenso Teil der Disziplin wie minimalistische Ornamente in der Architektur. Surface Pattern Design bewegt sich an der Schnittstelle zu Grafikdesign, Illustration, Textildesign, Verpackungs- oder Produktdesign. Die Übergänge sind fließend – und eröffnen kreative Potenziale. In der Online-Musterdesign-Ausbildung von SUPA wird großen Wert auf Vielfalt gelegt: Neben klassischen Rapporttechniken werden auch Spezialgebiete wie Parkettierungen oder modulares Design behandelt.

Gründerin Eugénie Hadinoto kombiniert traditionelles Musterdesign mit neuen Technologien und KI. Die Ausbildung richtet sich an Kreative mit Design-Background, die ihr gestalterisches Repertoire erweitern und professionalisieren möchten.

surfacepatterndesign.de
[IG supa_surfacepatterndesign](https://www.instagram.com/supa_surfacepatterndesign)

KATJA HATVAN | STUDIO SESENTA WIENER CONCEPT STORE »EMPOVVER«

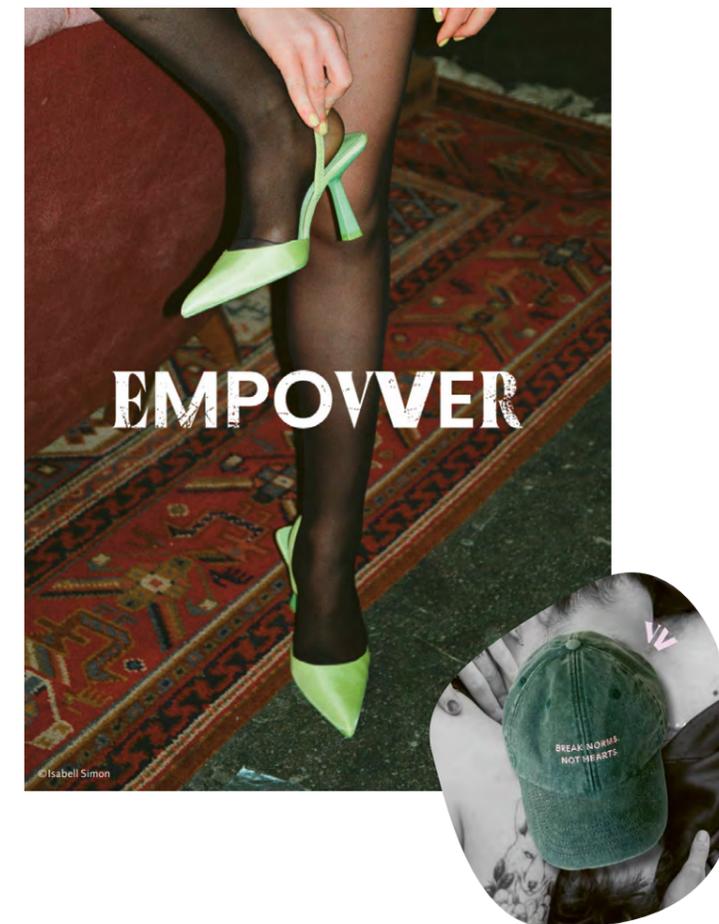
Claims wie »Laute Stimmen, sanfte Herzen«, »Rebels in mind, Empowerers at heart« und »Heute Trash TV, morgen die Welt verändern« deuten auf das Co-Existieren vermeintlicher Gegensätze hin, die sich aus dem Markenkern ergeben: einem Mix aus den Archetypen »Rebellin« und »Girl next door«.

So wurde auch im Design eine selbstbewusste, freche – und feminine – Bildsprache gewählt, die kombiniert mit einer kraftvollen Farbpalette und edgy Schriften den Vibe perfekt unterstreicht. Durch die unterschiedlich gestalteten Buchstaben drücken die Logos auf den ersten Blick schon durch die Gestaltung Boldness und Diversität aus.

Die beiden Doppelbuchstaben aus »Empovver« werden auch als Markenzeichen eingesetzt. Dabei lehnen sie sich »Rücken an Rücken« aneinander an. So wird unterbewusst Diversität, Rückhalt, Stärke ausgedrückt. Das Markenzeichen wirkt wie eine »Kollision« (smash the patriarchy) und gibt Bild-Elementen dadurch eine Extra-Power.

Gemeinsam gestalteten Katja von studio sesenta und die EMPOVVER Community auch die Statement-Cap »break norms, not hearts«, die es exklusiv auf empovver.com zu erwerben gibt.

studiosesenta.com



MAX NIEDERSCHICK | NWP CONSULTING_CONTENT_CREATION

NACHHALTIGKEIT EINFACH GEMACHT

Nachhaltigkeitsberichterstattung ist anspruchsvoll – das ESRS & Green Claims Kartenset macht sie (be-)greifbar! Die von Max und Barbara Niederschick und Sabine Wolfram entwickelte Methodik reduziert die Komplexität des Themas. Die Karten helfen kleinen und mittleren Unternehmen, Nachhaltigkeitsanforderungen schnell zu verstehen, gezielt umzusetzen und regulatorische Fallstricke zu vermeiden. 47 Karten mit weit über 90 Fragen und 126 Praxistipps führen durch alle relevanten Bereiche – entlang der gesamten Wertschöpfungskette.

Seit mittlerweile über zehn Jahren beschäftigt sich das Team bei NWP mit der Vereinfachung komplexer Themen, lenkt – durch klare Inhalte – den Fokus auf das Wesentliche und erleichtert so das Verständnis bei den Anwender:innen. So auch beim aktuellen, nach insgesamt sieben Feedbackschleifen veröffentlichten Kartenset: Statt dutzender Datenpunkte kann eine erste Standortbestimmung durch einfaches Ankreuzen von Impact und Status erfolgen. Zusammen mit der Verschriftlichung werden ergänzend die sogenannten Wesentlichkeiten genauer definiert, was das gezielte Erarbeiten von Nachhaltigkeitsstrategien erleichtert. Dadurch werden Risiken frühzeitig erkannt, und Berichterstattung oder Nachhaltigkeitskommunikation können klar, effizient und praxisnah entwickelt werden.



Die Karten werden auf österreichischem Recyclingpapier in Niederösterreich hergestellt – Papier und Druck sind natürlich mit dem Blauen Engel zertifiziert.

nw-partner.at/kartenset/

STEFANIE LICHTWITZ

EIN NEUES KLEID FÜR DEN REPORT DER VIENNA FILM COMMISSION



Die Vienna Film Commission ist die erste Anlaufstelle für nationale und internationale Filmproduktionen in Wien und koordiniert Kommunikationsabläufe zwischen der Stadtverwaltung und der Filmbranche, insbesondere bei der Erteilung von Drehgenehmigungen. Sie unterstützt bei der Suche nach geeigneten Locations und Servicepartnern in der Branche. Darüber hinaus bewirbt die Vienna Film Commission Wien international als Dreh- und Produktionsstandort für Filme mit

dem Ziel, nachhaltige Effekte für die Filmbranche vor Ort zu erreichen. Letztes Jahr hat sie ihr 15-jähriges Bestehen gefeiert.

Das Erscheinungsbild – also Ausstattung, Folder, Inserate, Merchandising-Artikel und Jahresbericht wurden von Beginn an gestalterisch von Stefanie Lichtwitz/»Lichtwitz visuelle Kommunikation« betreut (bis 2020 als Lichtwitz Leinfellner visuelle Kultur KG). Nach 15 Jahren erfolgreicher Tätigkeit und einem deutlichen Anstieg der Filmtätigkeit in Wien wurde es Zeit für ein neues grafisches Konzept des Jahresberichtes. Das Ergebnis wurde bei der jährlichen Pressekonferenz im März 2025 präsentiert.

Die über 100 Seiten starke, spiralgebundene Broschüre im Format 190x240 mm wird von einem siebbedruckten Umschlag aus 700 g rosa Karton gefasst und ist schon von daher gewichtig. Sie beinhaltet ein »Bilderbuch«, das die Aktivitäten des Jahres in Form von Set-Arbeitsfotos dokumentiert und so die Vielseitigkeit von Wien anschaulich greifbar macht. Alle weiteren Informationen über Aktivitäten im In- und Ausland und auch der Teil über Fakten und Zahlen werden, auf dünnes rosa Papier gedruckt, quer eingestreut.

lichtwitz.wien | viennafilmmmission.at

SIMON POINTNER | STUDIO FREUDE

DAS TECHNISCHE MUSEUM WIEN STARTET IN DIE ZUKUNFT

Seit 1918 lässt das Technische Museum Wien den Funken überspringen, indem es technologische Entwicklungen verständlich und erlebbar macht. Nun schlägt das Museum ein neues Kapitel auf: mit einer Neuausrichtung, die Zukunftsthemen ins Zentrum rückt. Studio FREUDE entwickelte dafür auch einen neuen Markenauftritt: Im Zentrum steht der Funke – Symbol für Neugier und Entdeckergeist, der sich als gestalterisches Element durch Logo, Farbwelt und Kommunikation zieht. Aus dem ausgeschriebenen Namen wird »tmw«, eine Abkürzung, die bewusst an »tomorrow« erinnert.

»Das Technische Museum Wien war für mich als Wiener schon immer ein Ort der Neugier«, sagt Simon Pointner, Gründer und Kreativdirektor von Studio FREUDE. »Unser neuer Markenauftritt spiegelt genau das wider und zeigt, wie sehr dieses Haus in der Gegenwart und Zukunft verankert ist.«

Das neue Branding begleitet auch die Dauerausstellung »Materialwelten«, in der Besucher:innen innovative Materialien erleben und nachhaltige Lösungen entdecken können. So wird das Technische Museum Wien zur Bühne für Zukunftsthemen – und zum Ort, an dem der Funke der Neugier überspringt.

freude.studio



AUSSTELLUNGSTIPP:

»Materialwelten« im Technischen Museum Wien!

ANDREAS KOOP | FARBCODIERUNG

EIN GEBÄUDE MIT VIEL GESCHICHTE

Die behutsame Sanierung der Synagoge Allersheim in Bad Windsheim war ein langwieriges und sensibles Projekt – auch wenn die Auflösung der jüdischen Gemeinde um 1880/90 aufgrund von Landflucht erfolgte, nicht durch NS-Verfolgung. Dank interdisziplinärer Kolloquien mit Expert:innen konnte eine entsprechende Konzeption entwickelt werden, die das Projekt zu etwas Besonderem macht.

Die Synagoge, äußerlich einem Bauernhaus ähnlich, diente später als Wohnhaus, bevor es anfang zu verfallen. Durch ihre Rettung konnte ein geschichtlich wertvolles Denkmal gesetzt werden, was wesentlich für die historische Repräsentation des Landjudentums in Franken ist. Im Inneren überraschen der Betsaal im Obergeschoss mit Holztonnengewölbe sowie die Mikve im Keller, was sie deutlich von einem Bauernhaus unterscheidet. Im Erdgeschoss deutet primär das Bücherregal auf die Wohnräume eines Rabbiners hin.

Die Dauerausstellung umfasst außerdem eine Graphic Novel über Rabbiner Weisbart sowie Kinderstationen. Aufgrund eingeschränkter Barrierefreiheit im Obergeschoss gibt es eine Infostation mit Touchscreen im unteren Flur. Die Sanierung



umfasste zudem die Entwicklung einer Farbcodierung, die neben dem baulichen und inhaltlichen Aspekt ein wichtiger Bestandteil des langjährigen Projekts ist. Diese unterstützt die Vermittlung der Bau- und Lebensgeschichte sowie der Themen »Glauben« (blau) und »Leben« (rot) und erleichtert durch die Farbgebung ebenso die Orientierung.

designgruppe-koop.de

DESIGNAUSTRIA ACTIVITIES

Nachhaltigkeit im Fokus: Die Milan Design Week 2025 unterstreicht erneut, wie zentral das Thema weltweit ist – auch bei designaustria. Wir hatten die Gelegenheit, vor Ort zu sein und inspirierende Eindrücke zu sammeln sowie innovative Ansätze zu erleben. Mit dem Abschluss unseres Projekts »Circular Design – von der Theorie in die Praxis kommen« legen wir den Schwerpunkt auf ressourcenschonenden Umgang und die Entwicklung nachhaltiger Kreisläufe in der Gestaltung. Gleichzeitig gratulieren wir ANKÖ herzlich zu seinem bemerkenswerten 25-jährigen Jubiläum sowie der FH Salzburg zu ihrem 30-jährigen Jubiläum – insbesondere dem Studiengang Design & Produktmanagement, der dort seit 2003 angeboten wird.

SUSTAINABILITY AND CIRCULAR THINKING AT MILAN DESIGN WEEK 2025

At Milan Design Week 2025, a strong focus on circularity and sustainability was laid by designaustria members.

The growing emphasis on waste as resource, material reuse, and systemic sustainability—concepts no longer on the fringe, but also firmly embedded in the mainstream.

This year Austrian designers were participating at the Deremco exhibition at BASE, dedicated to exploring circular practices through reprocessing polymers and the reinvention of industrial waste. Among the international contributors, Barbara Gollackner – 'Swing' and Martina Hatzenbichler – 'Wine Cooler') demonstrated that design can be a powerful driver of circular transformation.

designaustria's partners Politecnico di Milano, Origoni e Steiner and Fibereuse Tech in YouRban, a cross-disciplinary project tackling circularity in urban design showcased real-world applications for sustainable design. Those insights will benefit the further exploration in the Horizon Europe-funded YouRban project.



The exhibition Vienna Vibes showcased first independent show for new Austrian design with circular objects by inter alia ante up, studio re.d, and Julia Schwarz.

Text: Evija Kraukle

OPEN CALL

AKTUELLE FÖRDERGELDAUSSCHREIBUNG FÜR DESIGNER:INNEN/ARTISTS BIS JULI 2025



Der Open Call von YouRban lädt Kreative und kleine Unternehmen ein, gemeinsam die städtische Entwicklung durch Re- und Upcycling neu zu gestalten – mit recyceltem glasfaserverstärktem Kunststoff (Polymere) als Ausgangsmaterial. Teilnehmende erhalten Zugang zu Expert:innenwissen, digitalen Werkzeugen und einer Kollaborationsplattform, um Mailand und Barcelona nachhaltig und inklusiv zu entwickeln sowie neue Möglichkeiten zu entdecken. Unterstützt wird das Programm durch die Lernplattform YouRban4Learn (Y4L) sowie kostenlose Webinare mit praktischer Anleitung und Live-Fragen. Es werden acht Förderungen à 17.500 Euro aus EU-Mitteln

vergeben. Interessierte finden alle aktuellen Informationen auf der Webseite sowie in den sozialen Medien (LinkedIn, Instagram).

Einreichungen sind aus dem gesamten EU-Raum möglich!



we
design
austria

PROJEKTABSCHLUSS »CIRCULAR DESIGN – VON DER THEORIE IN DIE PRAXIS KOMMEN«



Das Projekt untersuchte, wie Circular Design – also die kreislaforientierte Gestaltung von Produkten und Services – in Österreich stärker in die Praxis überführt werden kann. Ziel ist es, auf Basis der vom Institute of Design Research Vienna (IDRV) und von designaustria entwickelten »Circular Design Rules« eine Bestandsaufnahme in Unternehmen und bei Designschaffenden durchzuführen, Hemmnisse bei der Umsetzung zu identifizieren sowie Best-Practice-Beispiele zu sammeln. Die Ergebnisse der 2024 durchgeführten Umfragen, Expert:innen-interviews sowie Literaturanalysen, koordiniert von ETA-Umweltmanagement gemeinsam mit dem Circular Economy Forum Austria, dem IDRV, der Wirtschaftsuniversität Wien und designaustria, fließen in einen fundierten Empfehlungskatalog ein, der Maßnahmen für eine breitere Umsetzung von Circular Design vorschlägt – inklusive Anpassungen der politischen Rahmenbedingungen, weiterer Forschungserfordernisse und gezielter Fördermaßnahmen.

Zentrale Erkenntnisse

Circular Design hat für viele österreichische Unternehmen strategische Relevanz, wird jedoch noch nicht umfassend umgesetzt. Zwar gibt es bereits praktische Aktivitäten wie reparaturfreundliches Produktdesign, doch zirkuläre Service-systeme und Rücknahmemodelle sind kaum verbreitet. Designschaffende sind bislang wenig in den Prozess eingebunden. Zu den Haupthemmnissen zählen wirtschaftliche Rahmenbedingungen, fehlende gesetzliche Vorgaben und die Komplexität in der Umsetzung. Eine stärkere Nachfrage nach zirkulären Produkten, gezielte Bildung und Weiterbildung sowie klare rechtliche Anforderungen könnten die Transformation vorantreiben. Auch Forschung zu neuen Geschäftsmodellen, Bewertungs-Tools und biogenen Materialien ist notwendig, um Circular Design als wirksames Werkzeug der Kreislaufwirtschaft zu etablieren.

projekte.ffg.at

30 JAHRE FH SALZBURG

Die FH Salzburg feiert ihr 30-jähriges Jubiläum und blickt auf eine erfolgreiche Entwicklung von kleinen Anfängen zu einem starken Zentrum für Lehre und Forschung mit über 15.000 Absolvent:innen zurück. designaustria gratuliert anlässlich dieses Jubiläums besonders dem Studiengang Design & Produktmanagement, der seit 2003 maßgeblich die österreichische Designszene prägt und durch seine interdisziplinäre Ausrichtung die Verbindung von Gestaltung, Wirtschaft und Technik stärkt. Viele Absolvent:innen engagieren sich in der Interessenvertretung und fördern so den Designstandort Österreich. Die FH Salzburg steht seit 30 Jahren für Kompetenz, Relevanz und Weiterentwicklung, indem sie praxisnahe Ausbildung auf Hochschulniveau bietet und aktuelle Themen wie KI und Kreislaufwirtschaft aufgreift, um Studierende fit für die Zukunft zu machen.

MEILENSTEINE DER LETZTEN 30 JAHRE!

1995: Start der FH Salzburg mit den ersten Studiengängen in Itzling und Kuchl.
2003: Start des Studiengangs Design & Produktmanagement.
2004: Erhard Busek wird erster FH-Rektor.
2005: Eröffnung des Campus Urstein und 10-jähriges Jubiläum.
2006: Start der ersten Bachelor-Studiengänge und der Gesundheitsoffensive mit vier neuen Studiengängen.

2018: Erstmals studieren mehr als 3000 junge Menschen an der FH Salzburg.
2019: Die FH Salzburg feiert 10000 Alumni.
2020: 25-jähriges Jubiläum der FH Salzburg.
2024: Vorstellung der neuen Forschungsstrategie und Start neuer Masterstudiengänge in zukunftsorientierten Bereichen.



ANKÖ:

25 JAHRE IM DIENST DER ÖFFENTLICHEN VERGABE IN ÖSTERREICH



↑ Emir Prcić, MBA (links), ANKÖ Geschäftsführer im Gespräch mit DI Bernhard Jarolim (rechts), ANKÖ Vorstandsvorsitzender.

2025 feiert der ANKÖ sein 25-jähriges Bestehen. Seit seiner Gründung am 23. Dezember 1999 hat sich der Auftragnehmerkataster Österreich zum unverzichtbaren Marktführer im Bereich der elektronischen Services für die Abwicklung öffentlicher Ausschreibungen entwickelt. In diesem Vierteljahrhundert hat der ANKÖ das österreichische Vergabewesen nicht nur digitalisiert und professionalisiert, sondern vor allem effizienter, transparenter und fairer gestaltet – ein Kernanliegen, das bis heute die tägliche Arbeit des Unternehmens prägt.

Von historischen Wurzeln zum digitalen Vorreiter

Die Geschichte des ANKÖ beginnt nicht erst mit seiner offiziellen Gründung. Bereits 1872 gab es mit den »Wiener Kontraksbedingungen« erste Ansätze zur Eignungsprüfung im Vergabewesen. Über die »technischen Vorschriften für Bauleistungen« (1925) und die »rechtlichen und technischen Bestimmungen für Bauleistungen, Richtlinien für die Vergabeung (B 2060)« (ab 1948), die von der Stadt Wien betrieben wurden, entwickelte sich das System stetig weiter und bildete bis 1999 eine Art Vorgeschichte des heutigen ANKÖ. Von 1980 bis 1999 wurde die heutige Eignungsnachweisdatenbank unter dem Namen »FIAKER« bzw. »WINFIAKER« (Abkürzung für »Firmen und Auftragnehmer-Kataster«) geführt. Mit der Gründung des Vereins »Auftragnehmerkataster Österreich« erfolgte 1999 die Umbenennung in »Liste geeigneter Unternehmen« (LgU). Das Ziel blieb unverändert: eine umfassende Datenbank qualifizierter Unternehmen für öffentliche Vergabeverfahren zu führen und kontinuierlich zu aktualisieren. In den folgenden Jahren entwickelte sich der ANKÖ zum führenden Anbieter von Dienstleistungen rund um die öffentliche Vergabe in Österreich. Heute bietet der ANKÖ als einziger Anbieter am Markt eine vollständige »One-Stop-Shop«-Lösung für Auftraggeber:innen und Auftragnehmer:innen, die sämtliche Aspekte des Vergabeprozesses abdeckt.

Das ANKÖ-Logo und Wort-Bild-Marke

Geschäftsführer Emir Prcić über den ANKÖ-Markenauftritt: »Unsere Wort-Bild-Marke besteht aus dem Wort »ANKÖ« in der DIN-Schrift und einem rot-grauen grafischen Element davor. Betrachtet man dieses Element genauer, ist zu erkennen, dass es sich dabei um »zwei transparente, sich zugewandte Bücher.« handelt. Eines der Bücher ist jenes der Auftraggeberin bzw. des Auftraggebers, das zweite transparente Buch ist das des bietenden Unternehmens. Dieses Logo hat bis heute nicht an Symbolkraft für die Mission des ANKÖ verloren. Umrandet man die zugewandten Bücher, so ergibt der Umriss ein regelmäßiges Sechseck. Dieses Sechseck ist das grafische Key-Element für die aktuelle ANKÖ-Webpage (www.ankoe.at), sei es als lückenlose Aneinanderreihung wie bei Bienenwaben oder als Bullet-Point-Element mit 120-Grad-Winkel. Die Geometrie eines Sechsecks ist in der Natur und auch bei Molekülen und Kristallen vorkommend die effizienteste Form, da sie mit dem geringsten Materialaufwand das größtmögliche Fassungsvermögen und Maximum an umbauten Raum bei gleichzeitig höchster Stabilität gewährleistet. Wir haben diese Geometrie dann bionisch auf die Wirtschaft umgelegt und fanden hierbei das lückenlose Aneinanderpassen der Sechsecke von besonderer Symbolik für den ANKÖ: »Ein lückenloses Wirtschaftsnetzwerk, ein Zusammenfügen und Zusammenkommen von Auftraggeber:innen und Unternehmen zu einem stabilen, leistungsfähigen Gewebe.«



ANKÖ-Logo 1999

ANKÖ-Logo 2003

Aktuelles ANKÖ-Logo 2014

Öffentliche Vergabe als Chance für Unternehmen & Agenturen

Seit dem Jahr 2000 liefert das heutige »Vergabeportal« eine optimal filterbare Aufzählung aller in Europa veröffentlichten öffentlichen Aufträge. Unternehmen und Agenturen können gezielt nach relevanten Ausschreibungen suchen und Suchprofile anlegen, um täglich neue Ausschreibungen per E-Mail zugesandt zu bekommen, die ihrem Business entsprechen.

Links: Allgemein: [ankoe.at](https://www.ankoe.at)

Aufträge finden: [ankoe.at/auftragnehmer/ausschreibungen](https://www.ankoe.at/auftragnehmer/ausschreibungen)

Eignung nachweisen: [ankoe.at/auftragnehmer/ankoe-nummer](https://www.ankoe.at/auftragnehmer/ankoe-nummer)



DESIGNSPOTLIGHT: NEUIGKEITEN AUS DER BRANCHE

Fachdiplom Diplomierte:r Designer:in

Der Weg zum Fachdiplom für Designer:innen war ein langwieriger und engagierter Prozess, der vier Jahre intensiver Arbeit und Koordination erforderte. Unter der Leitung von Dr. Harald Begusch, Abteilungsvorstand an der »Graphischen«, wurde österreichweit auf verschiedenen Ebenen für die Anerkennung eines eigenen Berufstitels für Designer:innen gekämpft. Unterstützt von designaustria und dem CCA konnte schließlich erreicht werden, was zuvor für technische Berufe möglich war: die Einführung eines anerkannten Titels ähnlich dem Ingenieurstitel. Das Wirtschaftsministerium hat nun das »Fachdiplom (FD) Design« als Qualifikationsbezeichnung festgelegt, wobei die Inhaber:innen den Titel »Diplomierter Designer:in« tragen. Obwohl dieser Titel derzeit nicht eintragungsfähig ist und keine offizielle Abkürzung vor oder nach dem Namen erlaubt, besteht der Wunsch, dies in Zukunft zu ändern und den Titel entsprechend zu etablieren. Ein bedeutender Erfolg für die Designbranche in Österreich!

Berufsbild Design/Industrial Design beschlossen

Das Berufsbild für Design und Industrial Design wurde nach fast zehn Jahren intensiver Arbeit und in enger Zusammenarbeit mit verschiedenen Akteur:innen beschlossen. Initiiert von Harald Gründl und unterstützt durch die Kreativwirtschaft Austria KAT sowie das Gründungsmitglied designaustria, wurde gemeinsam mit allen universitären Ausbildungsstätten, darunter der Vorstand und die Leitung des Studiengangs Industrial Design an der FH Joanneum Graz sowie zahlreichen Kolleg:innen aus dem Bereich Produkt- und Industrial Design, ein Gewerbeschein für Design/Industrial Design entwickelt. Dieser Prozess, der über zwei Jahre lief, wurde unter Einbeziehung vieler Stakeholder erarbeitet und ist auf der Website von designaustria öffentlich zugänglich oder kann per E-Mail angefordert werden.

Inzwischen wurde der Gewerbeschein in mehreren Bundesländern umgesetzt. Um die Anliegen dieser Disziplin weiter voranzutreiben, wurde Severin Filek von designaustria zum Berufsgruppensprecher nominiert und am 12. Dezember 2024 einstimmig in der FG-Tagung der FG Wien der gewerblichen Dienstleister:innen bestätigt. Eine zentrale Aufgabe besteht darin, den wirtschaftlichen Status quo aller Industrial Designschaffenden zu erfassen und das in Wien beschlossene Berufsbild landesweit zu kommunizieren. Ein weiteres Treffen ist noch vor dem Sommer geplant, um die nächsten Schritte zu koordinieren.

ÖNACE Codes endlich adaptiert

Mit Jänner 2025 trat die erste umfassende Adaptierung der österreichischen Wirtschaftsklassifikation ÖNACE seit 17 Jahren in Kraft. Dies führt dazu, dass über 30 Prozent der Unternehmen von Statistik Austria einen neuen ÖNACE-Code erhalten haben.

Vorschläge zu den Änderungen kamen bereits vor knapp 20 Jahren von designaustria – damals eingebracht von Severin Filek als Präsident des Bureau of European Design Association (BEDA) –, die nun erfolgreich integriert wurden. Dies beinhaltet die lang geforderte Aufteilung des bisherigen Codes 74.10 in spezifischere Untergruppen für Industrie-, Produkt- und Modedesign (74.11), Grafik- und Kommunikationsdesign (ohne Werbung, 74.12), Innenraumdesign und Raumgestaltung (74.13) sowie sonstige spezialisierte Designtätigkeiten (74.14).

Diese Neuerung ermöglicht eine präzisere statistische Erfassung von Designleistungen, neben den bereits bestehenden Codes für Werbung und Webgestaltung. Frühere Ablehnungen dieser Anpassung mit der Begründung mangelnder Repräsentativität der Berufsgruppe konnten durch Nachweise widerlegt werden.

WHAT DESIGNAUSTRIA AND THEIR MEMBERS ARE CURRENTLY UP TO

Sustainability in Focus: Milan Design Week 2025 once again underscored the crucial and ever-growing global importance of sustainability, a principle deeply rooted in designaustria's ethos. Our presence at this influential event provided us with a valuable opportunity to learn about inspiring design trends and experience firsthand the innovative approaches to sustainable practices. Following the successful completion of our project »Circular Design – From Theory to Practice«, we continue to focus on promoting resource-efficient methods and developing sustainable circular economies across the design landscape.

In addition to these insightful experiences, we warmly congratulate ANKÖ on its remarkable 25th anniversary, as well as FH Salzburg on its 30th anniversary—especially the Design & Product Management program, which has been taught there since 2003. These significant milestones are a testament to their lasting influence and valuable contributions to the industry.

↓ Bang & Olufsen Austria Office Design



↑ ZT Eisner Office Design

↓ Caravan Loft, Residential



↑ Apartment Z, Residential

SIMONE KOVAC (1974–2025)



Es ist ein großer Verlust für die UNESCO City of Design, für die Creative Community und für alle, die sie gekannt haben. Simone Kovac ist am 19. Februar 2025 viel zu früh verstorben.

Simone war das intensive Leben – eine, die jede Herausforderung angenommen hat und mit der Aufgabe gewachsen ist, dabei immer »positive vibes« und viel Lust am Leben ausgestrahlt hat. Als Interior Designerin hat sich Simone selbst zur Marke entwickelt, ist dabei aber immer im Hintergrund geblieben und hat die Arbeit in den

Vordergrund gerückt. Für ihre Kund:innen, Partner:innen und Auftraggeber:innen war sie eine kompetente, verlässliche Expertin mit viel Eigenständigkeit, viel Gespür für Räume, Materialien und Stimmungen, für Ästhetik und Proportion. Für die Creative Industries Styria war sie immer ansprechbar, offen für Kooperationen und die Teilnahme an den unterschiedlichsten Projekten. Und für mich persönlich war Simone eine Komplizin und Verbündete im Kampf um bzw. für den Wert und Stellenwert von gutem Design. Wir haben viel gelacht ...

Unser Beileid und unsere Anteilnahme gelten Simonas Familie und allen, die ihr nahestanden.

Text: Eberhard Schrepf | GF Creative Industries Styria

CHRISTINE DE GRANCY (1942–2025)



Die österreichische Star-Fotografin Christine de Grancy ist am 20. März 2025 im Alter von 82 Jahren in Wien verstorben.

De Grancy wurde 1942 in Brunn geboren und wuchs in Graz auf. Sie war eine renommierte Fotografin, die vor allem für ihre Arbeiten am Wiener Burgtheater während der Ära Achim Benning bekannt wurde. Darüber hinaus erlangte sie Anerkennung für ihre Aufnahmen von asiatischen, afrikanischen und europäischen Kulturphänomenen. Bekannte Fotoserien widmete sie den Wiener Dachlandschaften und den aus dem Iran emigrierten

Jüdinnen und Juden. Ihre Werke wurden weltweit ausgestellt, unter anderem in Paris, New York, Tokio und Beirut.

Eine langjährige Freundschaft verband sie mit André Heller, der sie einst als »Geschichtenretterin« bezeichnete, »berufen, den schönen und schrecklichen Augenblicken Dauer zu verleihen«. Sie arbeitete mit zahlreichen weiteren namhaften Kulturschaffenden zusammen.

Christine de Grancy wurde mit dem Goldenen Verdienstzeichen des Landes Wien ausgezeichnet. Bis zuletzt arbeitete sie an ihrem Archiv. Ihr Tod hinterlässt eine Lücke in der österreichischen Kunst- und Kulturszene.

Unser Beileid und unsere Anteilnahme gelten ihrer Familie, Freund:innen und allen, die ihr nahestanden.



IN MEMORY OF SIMONE KOVAC AND CHRISTINE DE GRANCY

We mourn the loss of Simone Kovac. She lived an intense life and faced challenges with a positive attitude. As an interior designer who prioritized her work, she was a reliable and empathetic expert for her clients and possessed a keen sense of space and aesthetics. She was always open to collaboration with Creative Industries Styria and a valued advocate of good design. Our deepest condolences go out to her family and loved ones.

Austrian star photographer Christine de Grancy has passed away at the age of 82. Famous for her work at the Vienna Burgtheater and her documentation of global cultures, her photographs were exhibited worldwide. André Heller described her as a »Geschichtenretterin«. De Grancy collaborated with many cultural figures and received the Golden Cross of Merit of the State of Vienna. Her death is a loss for the Austrian art scene, and our condolences go out to her family, friends, and companions.

ERFOLGE

Erfolge, die begeistern: Von innovativem Produktdesign über kreatives Kommunikationsdesign bis hin zum erzählerischen Illustrationsstil – unsere Mitglieder setzen Maßstäbe. Ehrungen und große Auszeichnungen sind keine Selbstverständlichkeit, daher möchten wir allen herzlich zu ihren beeindruckenden Erfolgen gratulieren!

iF Design Award



Auch 2025 gehört österreichisches Design zu den Top-Platzierten beim iF Design Award. Neben Marken wie Silhouette, Zumtobel Lighting und Artweger sind auch weitere Namen wie woom!, Gebrüder Pixel mit dem Wien Museum, Bene und Nuki vertreten. Unseren erfolgreichen Mitgliedern möchten wir auch dieses Jahr wieder eine Plattform für preisgekröntes Design bieten:

SILHOUETTE INTERNATIONAL SCHMIED AG



Clear Sky (Brille)

Die Clear Sky Familie schlägt ein neues Kapitel in der Material- und Designentwicklung von Silhouette auf. SPX Green+, das technisch fortschrittlichste biozirkuläre Polymer, bringt die Nachhaltigkeit auf ein neues Niveau. Gemischte organische

Abfälle aus der Land- und Forstwirtschaft sowie der Aquakultur werden wiederverwendet und in ein neues innovatives Polymer namens SPX Green+ umgewandelt. Die Rahmen vermitteln ein Gefühl von Leichtigkeit und bieten eine Vielzahl von modernen Formen und Farben.

Evil Eye E047 (Sportbrille)

Der »elate extreme« mit seiner schützenden Gesichtsmaske ist ein bahnbrechendes Höhenmodell, das alle bisherigen Modelle in puncto Funktionalität übertrifft.



ZUMTOBEL LIGHTING GMBH

SLOTLIGHT LynX activated (Lichtlinie)



Licht als Signalmittel: Erhellen. Führen. Lokalisieren. SLOTLIGHT LynX® activated kombiniert Beleuchtung und Orientierung, statische Farbsignale und dynamische Routenavigation sowie die Standorterkennung für Menschen und Maschinen. SLOTLIGHT LynX® activated ist Teil eines

vernetzten Informations- und Alarmsystems, wie es beispielsweise in Krankenhäusern oder Pflegeheimen eingesetzt wird. Es kombiniert eine hochwertige lineare Zumtobel Lichtlösung mit LynX® Soft- und Hardware des belgischen Anbieters Unmatched. Perfekt in die Architektur integriert, sorgt es dafür, dass wichtige Informationen auf einfache und intuitive Weise ihre Adressaten erreichen.

PANOS III (Leuchte)

Zeitlos schönes Design für zeitgemäße Anwendungen: PANOS III erweitert die Möglichkeiten der funktionalen und architektonischen Downlight-Familie. Jetzt mit verbesserter Modularität, erhöhter Energieeffizienz, reduzierter Einbautiefe, integrierten Sensoren, farbigen

Akustikabsorbent und einem dekorativen Pendelportfolio. PANOS III ist nun bestens gerüstet für die Anforderungen offener Arbeitsbereiche in Bildungseinrichtungen und Büros. Beibehalten wurden zudem das klare, unaufdringliche Design und die hervorragende Lichtqualität mit guter Blendungsbegrenzung. PANOS III ist ein zukunftssicheres Lichtwerkzeug für Planung und Design.



ARTWEGER GMBH. & CO. KG

Artweger PRESTIGE (Duschkabinen-Serie)

Das Herzstück der PRESTIGE-Serie ist die perfekte Symbiose aus Form und Funktion. Ziel war es, die Duschserie auf das Wesentliche zu konzentrieren und die einzigartige Funktionalität des 360° öffnenden Scharniers zu integrieren. Bei der PRESTIGE wurde das Scharnier vollständig in das Stangenprofil integriert. Das Scharnier ist nicht mehr direkt sichtbar und wird auf den ersten Blick als schmales, durchgehendes Profil wahrgenommen. Es ragt in keine Richtung vor, wirkt weniger aufgesetzt und besticht durch seine geometrische Ruhe. Das Design der Serie ist daher unaufdringlich, diskret und leicht, ohne fragil zu wirken.

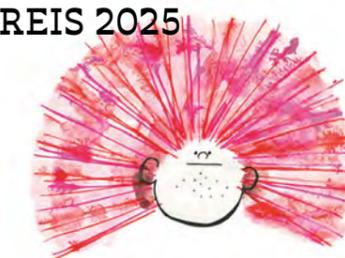


VERENA HOCHLEITNER ERHÄLT DEN CHRISTINE-NÖSTLINGER-PREIS 2025



Die österreichische Autorin und Illustratorin Verena Hochleitner wurde mit dem Christine-Nöstlinger-Preis für Kinder- und Jugendliteratur ausgezeichnet. Der Preis, der von der Stadt Wien Kultur, Christine-Nöstlingers Buchstabenfabrik und dem Hauptverband des Österreichischen Buchhandels verliehen wird, ist mit 10.000 Euro dotiert und würdigt Hochleitners herausragende Beiträge zur Kinder- und Jugendliteratur.

»Verena Hochleitner zählt zu den bedeutendsten Stimmen in diesem Bereich«, betont Kulturstadträtin Veronica Kaup-Hasler. Ihre Werke spiegeln die Vielfalt unserer Gesellschaft wider und laden sowohl junge Leser:innen als auch Erwachsene dazu ein, unterschiedliche Perspektiven zu entdecken. Mit Empathie und Humor macht sie komplexe Themen zugänglich.



Hochleitners Bücher, wie »Hundesalon« und »Der verliebte Koch«, setzen sich humorvoll mit Diversität auseinander. In ihrem ersten Jugendroman »Flimmern« thematisiert sie die Freundschaft dreier Jugendlicher, die Vorurteile überwinden. Ihre Illustrationen präsentieren verschiedene Realitäten auf lebendige Weise und regen zur Reflexion an – ganz im Sinne von Christine Nöstlinger. »Mit Verena Hochleitner wird eine außergewöhnlich vielseitige Künstlerin ausgezeichnet«, sagt Alexander Potyka, Vorsitzender des Österreichischen Verlegerverbandes. Ihre feinsinnige Erzählkunst verbindet eine starke visuelle Sprache mit wichtigen gesellschaftlichen Themen.

Hochleitner, geboren 1969 in Wien, hat sich seit vielen Jahren dem Schreiben und Illustrieren gewidmet. Ihr Buch »Die drei Räuberinnen« wurde u. a. schon für den Korbinian (Paul-Maar-Preis) nominiert – hierfür erhielt sie 2020 auch den Illustrationspreis der Stadt Wien. Die Jury würdigte ihre konsequente Haltung zur Gleichberechtigung und Diversität sowie ihre Fähigkeit, unterschiedliche Perspektiven gleichwertig darzustellen.

ERFOLG FÜR »STUDIO SENSEDAY« BEIM GERMAN DESIGN AWARD 2025



Die Wiener Branding- und Designagentur »studio senseday«, unter der Leitung der Gründerinnen Jutta und Richard Ulmer, wurde am 7. Februar mit dem renommierten German Design Award in der Kategorie »Excellent Communications Design« für ihr innovatives Projekt »Disputiful« geehrt.

Dieses Projekt adressiert die komplexen Herausforderungen, mit denen Expats und Paare mit Doppelkarrieren im Ausland konfrontiert sind, da sich nach anfänglicher Euphorie oft Spannungen bezüglich ihrer beruflichen und privaten Lebensvorstellungen entwickeln. »Disputiful« schafft einen unterstützenden Raum, in dem erfahrene Expats und Expertinnen ihr Wissen und ihre Erfahrungen an Betroffene sowie Unternehmen weitergeben.

Der Ansatz von »Disputiful« setzt auf eine multisensorische Marketingstrategie, die visuelle (geografisch inspirierte Farbwelten), akustische (geografisch inspirierte Klangwelten) und physische Elemente kombiniert. Ziel ist es, komplexe Sachverhalte auf verschiedenen Wahrnehmungsebenen klar und greifbar zu vermitteln und so ein ganzheitliches Erlebnis zu schaffen.

Die Preisverleihung, bei der Jutta und Richard Ulmer die Goldmedaille entgegennahm, fand am 7. Februar in Frankfurt statt und unterstreicht die internationale Anerkennung der kreativen Arbeit von »studio senseday«.

AWARDS & ACHIEVEMENTS

The inspiring achievements of our members repeatedly set standards in innovative product design, creative communication, and narrative illustration. Their talent is recognized with major awards, and we warmly congratulate them on their recent successes, particularly the iF Design Award, the Christine Nöstlinger Prize, and the German Design Award.

The iF Design Awards for Silhouette International Schmied AG, Zumtobel Lighting GmbH, and Artweger GmbH & Co. KG underscore their exceptional design quality and innovative strength by recognizing user-centered and impactful solutions that push creative boundaries.

A special honor went to Verena Hochleitner, who received the 2025 Christine Nöstlinger Prize. This prestigious award acknowledges her outstanding contributions to children's and young adult literature, as well as her imaginative and impactful storytelling that particularly inspires young readers.

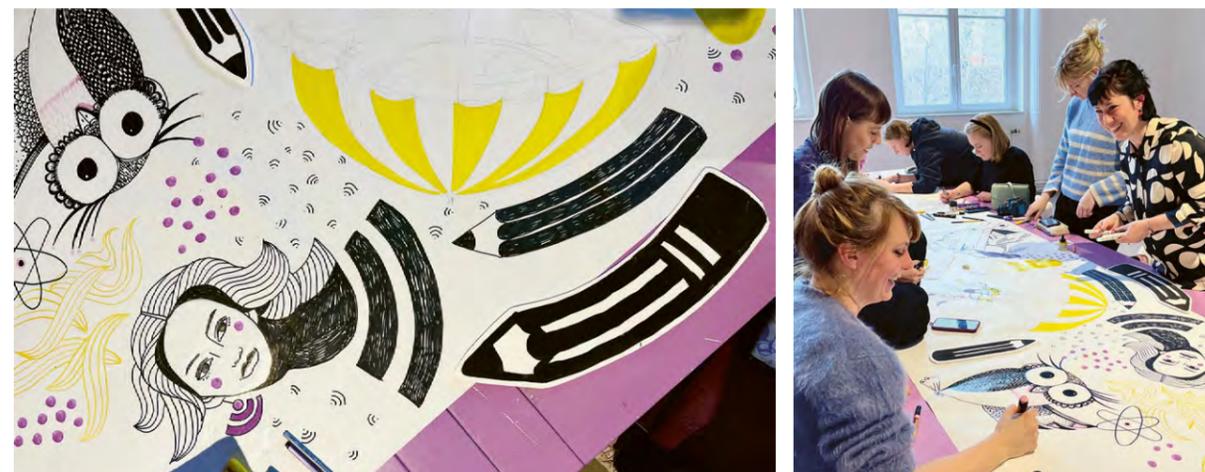
In addition, studio senseday celebrates its success at the 2025 German Design Award. This national and international accolade stands for outstanding design quality and recognizes the studio's innovative, high-quality, and aesthetically pleasing design solutions.

RÜCKSCHAU

Zeichen setzen bedeutet, im Kleinen wie im Großen eine Wirkung zu erzielen. Eine einfache Geste kann Selbstvertrauen schenken und den Mut stärken, neue Wege zu gehen. Ob durch das geschriebene Wort, eine eindrucksvolle Illustration oder einen inspirierenden Vortrag – all diese Momente haben das Potenzial, andere zu begeistern und zum Nachdenken anzuregen. Dieses Gefühl der Begeisterung konnten wir bei verschiedenen Veranstaltungen hautnah miterleben: Bei »Selbst & Ständig«, wo kreative Köpfe ihre Projekte präsentierten; bei den »IllustrationLadies«, die mit ihren Arbeiten mehr Aufmerksamkeit für Frauen (diesmal in der Wissenschaft) sorgten; bei der Ehrung »Schöpferische Welten« zum Lebenswerk von Heinz Janisch und Linda Wolfsgruber. Höhepunkt galt jedoch der großen Freude über die Erfolge beim Joseph Binder Award 2024.

IllustrationLadies Vienna

SETZEN EIN KÜNSTLERISCHES ZEICHEN FÜR FRAUEN IN DER WISSENSCHAFT



Anlässlich des Tags der Frauen und Mädchen in der Wissenschaft am 11. Februar fand im Technischen Museum Wien eine besondere Illustration-Session statt. Die »Frauengalerie« des Museums beleuchtet die Errungenschaften bedeutender Wissenschaftlerinnen und macht gleichzeitig auf die zahlreichen Hürden aufmerksam, die Frauen in der Forschung und Technik überwinden mussten – und noch immer müssen. Denn klar ist: Über Jahrhunderte blieb Frauen der Zugang zu wissenschaftlicher Arbeit verwehrt, ihre Erkenntnisse wurden oft übergangen oder Männern zugeschrieben. Noch heute sind Frauen in der Wissenschaft unterrepräsentiert, sehen sich strukturellen Barrieren gegenüber und erhalten seltener die Anerkennung, die sie verdienen.

Um diesem Ungleichgewicht entgegenzuwirken und die Sichtbarkeit von Frauen in der Wissenschaft zu stärken, setzten die IllustrationLadies Vienna mit einem kreativen Gemeinschaftsprojekt ein starkes Zeichen. Mehr als zehn renommierte Illustratorinnen kamen im Technischen Museum zusammen, um ein großformatiges Kunstwerk zu schaffen, das die Leistungen der in der Ausstellung gewürdigten Wissenschaftlerinnen in den Fokus rückt.

»Es geht darum, immer wieder daran zu erinnern, dass Repräsentation nicht nur Lippenbekenntnisse sind, sondern darauf auch Taten folgen müssen: durch gezielte Förderungen und den gezielten Abbau von Barrieren«, meint Lisa Vietze, Host und Organisatorin der Illustration Sessions in Wien. »Wir haben das Netzwerk gegründet, um Frauen zu stärken und sich gegenseitig zu helfen – wir hoffen, dass wir das mit dieser Session auch für Frauen in der Wissenschaft tun!«, so Gründerin der IllustrationLadies Florine Glück.

Die IllustrationLadies Vienna engagieren sich für mehr Repräsentation von Frauen in der Illustrationsszene – ein Anliegen, das eng mit den Herausforderungen von Frauen in der Wissenschaft verknüpft ist. In beiden Bereichen kämpfen Frauen noch immer um Gleichberechtigung, Anerkennung und Sichtbarkeit. Mit ihrem Projekt im Technischen Museum Wien verbinden die Illustratorinnen Kunst und Wissenschaft und zeigen eindrucksvoll, wie wichtig es ist, weibliche Vorbilder stärker hervorzuheben.

Text: IllustrationLadies



Joseph Binder Award 2024

Die österreichische und internationale Designwelt blickte Ende März gespannt nach Wien. Am 27. und 28. März fanden die mit Freude erwartete Preisverleihung des renommierten Joseph Binder Award sowie das darauffolgende Symposium statt. Die beiden Tage standen ganz im Zeichen herausragender Designleistungen und des verbindenden Geistes der Branche.

Bereits am Donnerstagabend herrschte im Festsaal eine geladene Atmosphäre. Zahlreiche Designschaffende aus Österreich und weit darüber hinaus waren angereist, um der feierlichen Preisverleihung beizuwohnen und mitzufiebern, ob ihre Einreichungen mit einer der begehrten Trophäen ausgezeichnet würden. Die kurzfristig eingesprungene, charmante Moderatorin führte mit Unterstützung des Vorstandsmitglieds David Jablonski durch den Abend. Seitens der hochkarätigen Jury war Gilmar Wendt anwesend, der nicht nur den glücklichen Gewinner:innen auf der Bühne gratulierte, sondern auch die Statements der Jury zu den goldprämiierten Projekten verlas.

Der Joseph Binder Award, der in diesem Jahr bereits zum 17. Mal verliehen wurde, hat sich mit seinen diesjährigen 13 Kategorien längst internationales Renommee erarbeitet. Die beeindruckende Zahl von knapp 900 Einreichungen aus 35 Ländern unterstreicht die Bedeutung dieses einzigen international ausgeschriebenen österreichischen Designpreises für Grafik und Illustration. Auch in diesem Jahr erfreute sich der Award wieder großer Beliebtheit. Von den insgesamt 75 verliehenen Auszeichnungen ging mehr als die Hälfte an Projekte aus Österreich.

Viele der Prämierten sehen in Joseph Binder, dem Namensgeber des Preises, ein bedeutendes Vorbild für die Designszene. So auch Gustavo Ferregan aus Kolumbien, den es mittlerweile ins Vorarlberger Land gezogen hat: »Es war einer der Gründe, warum ich mich hier und für diesen Preis beworben habe, weil er eine große Referenz und ein Vorbild für Illustrator:innen ist«, erklärte Ferregan, der in der Kategorie Illustration in Miscellaneous Applications mit Gold für sein Projekt »WIN« ausgezeichnet wurde.

Die Freude unter allen Ausgezeichneten war spürbar groß, selbst wenn es nicht für Gold reichte. David Jablonski betonte in seiner Eröffnungsrede zur Preisverleihung die Bedeutung des gemeinsamen Schaffens – Design habe das Potenzial, Veränderungen zu bewirken, jedoch nicht isoliert, sondern durch Zusammenhalt. Der Joseph Binder Award sei ein lebendiger Beweis dafür.

Ein besonderes Highlight war die Verleihung des Henry-Steiner-Preises für Kulturübergreifendes Design, der seit 2021 vergeben wird. In seiner aktuellen Auflage ging der Preis an das Atelier Andrea Gassner für ihr Projekt »Den Weg begreifen«, ein wegweisendes Signaletiksystem für das Altenheim Widnau. Dieses Projekt verfolgt den innovativen Ansatz, Menschen mit Demenzerkrankung und nachlassender Merkfähigkeit durch taktile Elemente bei der Orientierung zu unterstützen. Andrea Gassner erläuterte am Folgetag beim Symposium, dass aus dieser Auftragsarbeit eine intensive Forschungsarbeit entstanden sei, um die Möglichkeiten der multisensorischen Unterstützung bei kognitiven Einschränkungen zu untersuchen. Das Projekt wurde zudem mit Gold in der Kategorie Information Design ausgezeichnet.

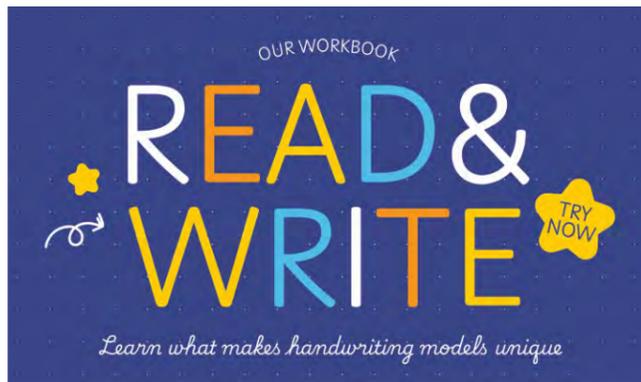


Der Namensgeber des Preises, Henry Steiner, mittlerweile 91 Jahre alt, reiste eigens aus Hongkong an, um die Auszeichnung persönlich zu überreichen. Bei der Eröffnung des Symposiums unterstrich er erneut die zentrale Rolle von Design. Es gehe nicht primär um ästhetische Bilder oder Objekte, sondern vielmehr um effektive Kommunikation und Vermittlung. Design könne informativ, prägnant, charmant und geistreich sein – es solle dazu anregen, innezuhalten, zu verweilen und nachzudenken. Und wenn es dann noch einen Hauch von Humor transportiere, sei das Ziel vollends erreicht.

Die Freude über die Auszeichnungen war auch bei zahlreichen Mitgliedern von designaustria, wie 101, studio 20four, Maresch & Sturm, Florine Glück, Walter Oczlon usw. groß.

Um die verbindenden Brücken zu betonen, die das Schaffen von Henry Steiner und Joseph Binder stets kennzeichneten, sollen drei besondere Projekte Erwähnung finden: Zum einen

das Projekt »Playwrite« von TypeTogether, das den Fokus auf Bildung legt und Kindern das Erlernen des Schreibens erleichtern soll. Zum anderen das Projekt »UN/SEEN« des Instituts Designlab Gutenberg aus Mainz, das innovative Frauen im Grafik-Design von 1865–1919 und heute auf einer Website versammelt und als frei zugängliches Archiv dient. Weiters das russisch-ukrainische Buchprojekt »Valery Faminsky – Crimea 1944«. Angesichts des russischen Angriffskriegs auf die Ukraine unterstreicht dieses Projekt auf eindringliche Weise die Bedeutung von Zusammenarbeit. Die gemeinsame Arbeit eines Ukrainers und eines Russen an einem Werk, das sich mit dem Zweiten Weltkrieg und der Region Krim auseinandersetzt und somit eine Parallele zu den Ereignissen von 2014 zieht, verdeutlicht die Wichtigkeit solcher Beiträge für die Annäherung an den Frieden. Wie die beiden im Interview erläutern, zeigt dies die Hoffnung auf, dass Fortschritt nur gemeinsam möglich ist und an dieser Vision festgehalten werden muss.



Das Symposium am Folgetag bot den Besucher:innen eine wertvolle Gelegenheit, tiefer in die prämierten Projekte einzutauchen. Das Programm umfasste inspirierende Vorträge von renommierten Designbüros und Einzelpersonen wie Alessandri Design, Atelier Andrea Gassner, Kreatives, Neue Gestaltung, PunktFormStrich, Studio Ferregan, TGG Visuelle Kommunikation und TypeTogether. In ihren Präsentationen beleuchteten die Gestalter:innen ihre Konzepte und die spezifischen Herausforderungen ihrer Projekte. Der anschließende Austausch zwischen den Designschaffenden wurde intensiv genutzt, um neue Impulse zu gewinnen und das professionelle Netzwerk innerhalb der Branche weiter zu stärken.

Die beiden Tage rund um den Joseph Binder Award haben einmal mehr die Innovationskraft und die Relevanz von

Grafikdesign und Illustration eindrücklich unter Beweis gestellt. Sie zeigten, dass Design weit mehr ist als reine Ästhetik – es ist ein Instrument für Kommunikation, Veränderung und Verständigung, das über kulturelle Grenzen hinweg verbindet.

Da dieser Artikel leider nur eine kleine Auswahl der insgesamt 75 prämierten Projekte präsentieren konnte, möchten wir Sie auf den umfassenden Katalog zum Award hinweisen, der im designaustria-Shop erhältlich ist.

KREATIVITÄT KENNT KEINE GRENZEN!

IN VORARLBERG ENTSTEHT ÖSTERREICHS ERSTE »WERKSTATT ZUR ENTWICKLUNG DER ZUKUNFT«



Das designforum Vorarlberg ist aktuell an spannenden Projekten beteiligt, die Innovation, Nachhaltigkeit und kulturellen Austausch fördern. Von Bauvorhaben bis hin zu lebendigen Kulturveranstaltungen.

Der offizielle Spatenstich am 6. März 2025 markierte den Beginn des Umbaus der CampusVäre in Dornbirn. 12.000 qm große Industriehallen, einst Zeugnis der industriellen Vergangenheit Vorarlbergs, werden künftig als innovativer Arbeitsort für Kreativunternehmen dienen. »Mit dem Umbau schaffen wir nicht nur Büros und Arbeitsplätze, sondern auch einen Ort, an dem Ideen kuratiert wachsen können«, sagt Mag.a Bettina Steindl. Das Projekt setzt auf Kreislaufwirtschaft und Urban Mining – Prinzipien, die zeigen, dass nachhaltiges Bauen Zukunft gestalten kann. Bestehende Materialien werden wiederverwendet, nachhaltige Baustoffe kommen zum Einsatz, und die Holzbauweise verleiht den Hallen eine warme Atmosphäre. Es wird Raum geschaffen für 150 Arbeitsplätze in einem flexiblen Raumkonzept: offene Büros, Ateliers, Werkstätten sowie Begegnungszonen werden Kreative anziehen. Die CampusVäre in Dornbirn ist ein Ort der Inspiration, Innovation und des Austauschs, wie der Leiter des Hochbaus der Stadt Dornbirn, Dr. Erich Wutscher, betont. Bereits eingezogen in die CampusVäre sind das designforum Vorarlberg, Vorarlbergs größtes Atelier für Kunst- und Kulturproduktionen, ein Materialteillager, der Expat-Service Vorarlberg und ein Industriebetrieb mit 30 Mitarbeiter:innen.

Die jetzige Erweiterung der CampusVäre zeigt: Die Region wächst rasant und gilt als Motor für Innovation und Wirtschaftskraft. »Wir wollen einen Ort schaffen, an dem Menschen ihre Ideen verwirklichen können«, sagt Architekt Johannes Kaufmann. Das Investitionsvolumen von etwa fünf Millionen Euro unterstreicht den hohen Stellenwert dieses Vorhabens.

Ein weiteres Highlight war der erste Vernissage-Triathlon in Dornbirn am 13. März – eine Kooperation zwischen dem designforum Vorarlberg, dem FLATZ Museum und dem Kunst- und Designraum Dornbirn. Dieses Format verbindet Kunst, Kultur und Design auf spielerische Weise: Über drei Stationen hinweg erleben Besucher:innen je eine abwechslungsreiche Eröffnungsausstellung. »Der Triathlon schafft eine Plattform für Gemeinschaftserlebnisse«, sagt Theresa Bubik, Leiterin designforum Vorarlberg.

Während des Abends entdecken die Teilnehmenden Werke von renommierten Künstlerinnen wie Inge Morath oder Sophie Hirsch sowie innovative Designprojekte des »Best of Austrian

NEWS AUS DEM WESTEN



Design«, die beim Staatspreis Design ausgezeichnet wurden. Der Weg führt vom Museum durch die Stadt bis ins designforum in der CampusVäre – begleitet von Designer Georg Milde. »Es ist schön zu sehen, wie Kunst und Design Menschen verbinden«, freut sich Bettina Steindl in ihrer Funktion als Vorständin von designaustria.

V wie Vollgas für die Kreativität in Vorarlberg!

Aktuell ist die Ausstellung des Joseph Binder Award mit gleich drei Vorarlberger Preisträgerinnen im designforum Vorarlberg zu sehen.

SELBST & STÄNDIG



Ein neues Format mit Kurzvorträgen und -präsentationen fand am 11./12. März vormittags im designforum Wien statt, organisiert in Kooperation mit der Wirtschaftskammer Wien. Begrüßt von da- und CCA-Vorstandsvertretern David Jablonski und Max Schnürer und moderiert von Severin Filek wurden zu den Themen (sich) Präsentieren,

Argumentieren, Verkaufen und Überwinden des Gender Pay Gaps Kurzvorträge gehalten, die zum Ziel hatten, speziell Berufseinsteigerinnen eine »how to ...«-Anleitung mit auf den Weg zu geben.

Drei Beiträge stachen dabei besonders hervor: die Vorträge von Patrik Sünwoldt und Barbara Weingartshofer sowie der beiden Typografen David Einwaller und Markus Fetz, die wertvolle Einblicke und Impulse lieferten.

*How to
present
yourself.*

DESIGN AUSTRIA 2025

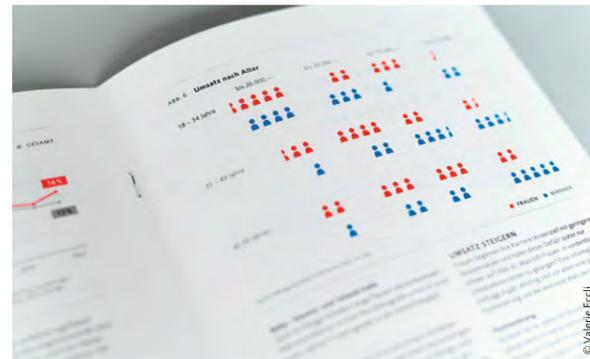
SIHTBARKEIT
+
AUTHENTIZITÄT
+
KLARHEIT

DESIGN AUSTRIA 2025

HOW TO PRESENT YOURSELF

Laut Future of Jobs Report 2025 (WEF) werden in den nächsten 5 Jahren 92 Mio. Jobs verschwinden und 170 Mio. neue entstehen. 39% der heute gefragten Skills werden obsolet. Wie findet man Halt in dieser beschleunigten Welt? Patrik Sünwoldt (good.at) hatte eine klare Antwort: in sich selbst. In den eigenen Skills, der eigenen Haltung. Authentisch und reflektiert. In seinem Vortrag zeigte er Wege zur Reflexion auf und wie Selbstständige ihre Kreativität neu bewerten und in ein klares Portfolio oder Angebot gießen können.

GENDERGERECHTIGKEIT IM DESIGN



Seit 2023 gibt es bei designaustria die von Barbara Weingartshofer initiierte Broschüre »Frauen zählen«, in der Frauen-spezifische Daten der Designbranche zusammengefasst werden. Dabei zeigt sich auch 2024: Der Großteil der Designer:innen arbeitet selbstständig. Unter Angestellten finden sich wesentlich mehr Frauen als Männer und Chef:innen sind weiterhin überwiegend männlich.

Der Gender Pay Gap in Werbeagenturen ist zuletzt auf 17% gestiegen und liegt damit weiterhin deutlich über jenem der Gesamtwirtschaft (12%).

Bei den Selbstständigen sind die Einkommensunterschiede allerdings noch gravierender, hier liegen die Umsätze der Frauen signifikant unter jenen der Männer. Frauen holen zwar mit zunehmendem Alter auf, können aber die anfänglich niedrigeren Einkommen nicht kompensieren. Doch es ist möglich, die Einkommen der Selbstständigen zu erhöhen. Barbara Weingartshofer plädiert an alle Designer:innen: »Redet über Geld! Wenn wir uns ehrlich untereinander austauschen – welche Stundensätze wir verlangen, wie wir kalkulieren –, bekommen wir eine Vorstellung davon, wo wir uns am Markt bewegen und wie viel unsere Arbeit wert ist. Sucht euch Unterstützung für eure individuelle Positionierung und gönnt euch Verkaufstrainings!«

Last but not least: Wir brauchen mehr Frauen, die sich trauen, Funktionen und Jobs anzunehmen, die vielleicht auf den ersten Blick herausfordernd erscheinen.

WARUM, WIE UND MIT WELCHEM AUFWAND GESTALTET MAN SCHRIFT

In einem Zwiegespräch rundeten die Typografen David Einwaller und Markus Fetz die Fragen nach dem »Warum« und »Wie« der Schriftgestaltung ab, wobei sie sowohl technische Aspekte als auch kreative Überlegungen beleuchteten und so den Zuhörer:innen einen umfassenden Einblick in ihre Arbeitsweise ermöglichten.

Das Angebot wurde außerdem durch Informationsstände zur Aus- und Weiterbildung ergänzt, u. a. von der New Design University, der Graphischen sowie aus der Papierindustrie mit antalis, arctic paper und der tga.

Ein herzliches Dankeschön gilt auch Amelie Wallner, dem Rookie of the Year, eine der meist ausgezeichneten jungen Talente für ihre Gestaltung von Einladungen, Ankündigungen und Plakaten.

Ebenso danken wir unseren Partner:innen: dem Creativ Club Austria mit Max Schnürer vom Büro Butter, der Wirtschaftskammer Wien sowie allen Referent:innen und Teilnehmer:innen für einen inspirierenden Tag voller Impulse und Austausch.

PS: Auf der Website von designaustria findet ihr die Broschüre »Frauen zählen« – schaut euch die Zahlen an, verbreitet sie und lasst uns gemeinsam daran arbeiten, dass sich die Situation allgemein verbessert!

designaustria.at > Publikationen > Designstudien national > »Frauen zählen«

designaustria.at/publikation/frauen-zaehlen/

SCHÖPFERISCHE WELTEN: VON LEBENSWERKEN UND DEM GROSSEN GANZEN

Am 26. Februar wurden im Wiener Kardinal-König-Haus zwei herausragende Persönlichkeiten der österreichischen Literatur- und Illustrationsszene für ihr beeindruckendes Lebenswerk geehrt: Heinz Janisch, Kinderbuchautor, dessen poetische Texte Leser:innen jeden Alters ansprechen, und Linda Wolfsgruber, eine renommierte Grafikerin und Illustratorin. Die beiden Künstler:innen verbindet eine langjährige Zusammenarbeit, in der Linda Wolfsgruber zahlreiche Werke von Heinz Janisch mit ihren unverwechselbaren Illustrationen bereichert hat.

Ein besonderes Augenmerk galt Linda Wolfsgrubers jüngstem Werk »sieben. die schöpfung«. In diesem außergewöhnlichen Buch präsentiert sie ihre eigene künstlerische Auseinandersetzung mit der biblischen Schöpfungsgeschichte, die sie inhaltlich neu interpretiert und visuell eindrücklich gestaltet. Dabei verbindet sie auf sensible Weise Mythos, wissenschaftliche

Erkenntnisse, spirituelle Betrachtungen und ökologische Zusammenhänge zu einem harmonischen Ganzen.

Auch Heinz Janischs jüngste Erfolge wurden gewürdigt. 2024 erhielt er den international hoch angesehenen Hans-Christian-Andersen-Preis für sein herausragendes Gesamtwerk im Bereich der Kinderlyrik. Zudem war er im Jänner 2025 als »Liliencron-Dozent« in Kiel tätig, was seine Bedeutung in der literarischen Welt unterstreicht.

Im Rahmen der Ehrung im Kardinal-König-Haus bei einem STUBE-Event führte Heidi Lexe ein aufschlussreiches Gespräch mit den beiden Ausnahmekünstler:innen Linda Wolfsgruber und Heinz Janisch.



© STUBE | Peter Rimmerthaler

IN RETROSPECT

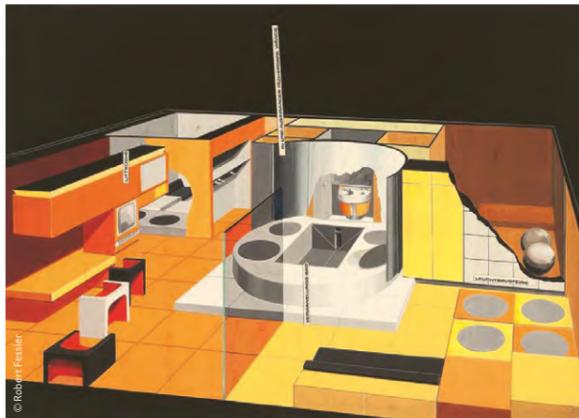
Making a statement, whether through a small gesture or a major undertaking, creates impact and often gives people self-confidence and the courage to explore new horizons. The written word, striking illustrations, and inspiring lectures have the power to spark enthusiasm and stimulate thought. We experienced this firsthand at events such as »Selbst & Ständig«, where creative minds presented their projects, and at IllustrationLadies, whose work focused on women in science. The celebration of the life's work of Heinz Janisch and Linda Wolfsgruber as part of the »Schöpferische Welten« (Creative Worlds) event was also extremely inspiring.

A particular highlight, however, was the shared joy over the successes at the Joseph Binder Award 2024. In addition to this spirit of innovation and forward-thinking, an exciting development is taking place in Vorarlberg with the launch of Austria's first »Werkstatt für Zukunftsentwicklung« (Workshop for Future Development). This initiative promises to become a dynamic hub for collaboration and the development of novel solutions to future challenges across various industries.

AUSSTELLUNGEN & VERANSTALTUNGEN

👁 vorarlberg museum, Bregenz | 22.02.—17.08.2025

HASSO GEHRMANN – KÜNSTLER, DESIGNER UND PHILOSOPH



Hasso Gehrman, ein bedeutender Industriedesigner, begann seine Karriere Ende der 1950er Jahre bei AEG in Frankfurt. Von 1961 bis 1981 war er als Chefdesigner bei Elektra Bregenz tätig. Im Jahr 1982 gründete er die Gehrman Design GmbH in Bregenz. Für seine herausragenden Leistungen im Design erhielt er mehrfach den Österreichischen Staatspreis. In den 1950er Jahren stellte Gehrman mit seinen abstrakten »Zeichentafeln« in international renommierten Ausstellungshäusern aus. Besonders bemerkenswert ist seine Entwicklung der »Ersten vollautomatischen Küche der Welt« für Elektra Bregenz in den 1960er Jahren, die nach spektakulären Präsentationen im Deutschen Museum München ausgestellt wurde. Viele seiner weiteren Erfindungen sowie sein philosophisches Konzept einer »Meta-Kunst« blieben jedoch einem kleinen Kreis von Kenner:innen vorbehalten. Anlässlich seines 100. Geburtstags wird eine umfassende Zusammenstellung seines multidisziplinären Werks im vorarlberg museum präsentiert.



👁 Ars Electronica, Linz | Dauerausstellung

»UNDERSTANDING AI«



Was ist Künstliche Intelligenz und wie intelligent ist sie im Vergleich zum Menschen? Welche gesellschaftlichen Auswirkungen hat diese Technologie, die unseren Alltag bereits tiefgreifend verändert? Die Veranstaltung »Understanding AI« bietet eine umfassende Auseinandersetzung mit den technischen Grundlagen und konkreten Anwendungen von KI, von autonomem Fahren bis zur Kunstgenerierung. Es werden Fragen beleuchtet, wie Maschinen die Welt wahrnehmen, was maschinelles Lernen bedeutet und wie Gesichtserkennung funktioniert. Auch soziale und ethische Aspekte wie Deepfakes, Profiling und die verborgenen Seiten unserer Geräte werden thematisiert. »Understanding AI« zeigt zudem neue kreative Möglichkeiten durch KI und bietet eine breite Informationsbasis, um sich in diesem komplexen Feld zu orientieren und die Chancen und Gefahren zu diskutieren.

👁 MAK, Wien | 20.11.24—17.08.2025

BLOCKCHAIN: UNCHAINED – NEW TOOLS FOR DEMOCRACY



Aktuell zeigt die MAK Galerie eine interaktive Ausstellung, die Designstrategien und neue Technologien als Werkzeuge für demokratische Teilhabe erforscht. Das junge Designkollektiv Gemeinde-Bau (Katja-Anna Krug, Max Kure, Leo Mühlfeld, Anton Posch) vermittelt anschaulich, wie Blockchain-Technologie und dezentrale autonome Organisationen (DAOs) in verschiedenen Bereichen – etwa in Wohngemeinschaften, öffentlichen Gärten oder Diskursplattformen – für Zukunftsvisionen genutzt werden können.

Die Ausstellung setzt auf interaktive Elemente und visuelle Erzählungen, um komplexe Themen verständlich zu machen und ein neues Verständnis für demokratische Entscheidungsprozesse zu fördern. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie digitale Werkzeuge Partizipation aktivieren können – auch im Museum und im MAK selbst. Besucher:innen sind eingeladen, gemeinsam Ideen für dezentrale Mitgestaltung zu entwickeln, spekulative Ansätze auszuprobieren und Chancen sowie Herausforderungen digitaler Werkzeuge zu diskutieren.

👁 Schloss Holleneegg, Österreich | 08.07.2025–09.07.2025

ÖSTERREICHISCHE DESIGNGESPRÄCHE 2025

Die Österreichischen Designgespräche auf Schloss Holleneegg verfolgen seit 2018 ein simples wie effektives Konzept: Auftraggeber:innen und Auftragnehmer:innen erfolgreicher Designprojekte setzen sich im Duo an den Tisch; ein fundierter Diskurs fördert die wichtigsten Learnings auf beiden Seiten zutage. Dabei kratzen wir nicht bloß an der Oberfläche, sondern schürfen gemeinsam mit dem Publikum tiefer. Denn was wir am Ende der beiden Tage jedenfalls wissen wollen: Was macht gelungene Design-Kollaborationen aus? Und welchen Impact haben sie auf unser Business?

2025 finden die Österreichischen Designgespräche zum zehnten Mal statt.



TIPPS

- **Michael Armitage, Maria Lassnig, Chelenge Van Rampelberg** | Kunsthaus Bregenz | 12.07–28.09.2025
- **GIRL MEETS MANGA – Eine Manga-Biografie aus Tokio (1985–1992)** | MAK Kunstblättersaal 02.04.–17.08.2025
- **»Egon Schiele – Eine persönliche Begegnung«** VR-Experience | Egon Schiele Museum Tulln | ab 03.04.2025
- **Josef Frank und die anderen. Neue Möbel 1920–1940** 09.04.25–11.01.2026 | Möbelmuseum Wien
- **OpenIdea_096 Kai Beiderwellen – Speculative Design – Internationale Dimensionen des interkulturellen Lehrprojekts Minority Report** | 25.06.2025 FHV – Vorarlberg University of Applied Sciences



- **»Frauen am Bau«** | ab dem 09.05.2025 | Museum für Baukultur Neutal (MUBA)
- **Tania Gheerbrant** | 17.05.–13.07.2025 | Salzburger Kunstverein

Weitere Veranstaltungen finden Sie im (Halbjahres-)Programm von designaustria und in den genannten Häusern/Institutionen.

BUCHEMPFEHLUNGEN

Diesmal stellen wir euch vier Werke vor, die unterschiedliche Aspekte kreativer und gesellschaftlicher Gestaltung beleuchten. Gemeinsam zeigen die Bücher, wie Design und Innovation aktiv genutzt werden können – sei es durch kreative Problemlösungen mit Design-Thinking, das Verständnis und die Mitgestaltung von Künstlicher Intelligenz, die Überbrückung der Wahrnehmungslücke zwischen Designer:innen und Unternehmen oder die kollektive Erforschung der Designgeschichte. Jedes Buch lädt dazu ein, bestehende Perspektiven zu hinterfragen, neue Ansätze zu entdecken und aktiv an einer zukunftsorientierten Gestaltung mitzuwirken – um vielfältige Impulse für eine kreative Zukunft zu setzen.



STARTE DESIGN-THINKING

Dieses Buch richtet sich an alle, die mehr über Design-Thinking erfahren möchten – eine flexible und wirksame Herangehensweise zur Problemlösung und Innovation. Es klärt Missverständnisse und zeigt, dass Design-Thinking weit über bloßes »Denken« hinausgeht; es ist eine Kunst des Handelns, die in jedem Lebensbereich von Nutzen sein kann.

»Starte Design-Thinking« bietet praktische Anleitungen, wie du diese kreative Denkweise im Alltag und Beruf einsetzen kannst. Du lernst, mit Neugier, Empathie und Mut innovative Lösungen zu entwickeln, ohne alle Fakten im Voraus zu kennen. Das Buch betont, dass Design-Thinking nicht nur für Designer:innen gedacht ist, sondern für jede:n, die:der Veränderungen anstoßen möchte.

Der Ratgeber ermutigt dazu, aktiv zu werden und Design-Thinking als Werkzeug zu nutzen. Mit klaren Konzepten und wertvollen Tipps wirst du inspiriert, spielerisch auszuprobieren und Prototypen zu erstellen. Entdecke die Kraft des Design-Thinkings für eine kreativere und erfolgreichere Zukunft!

Starte Design-Thinking: Eine moderne Einführung in die Welt kreativer Lösungen | von Rudolf Greger | Design-Thinking-Tank | 2025 | ISBN: 979-8-31147-806-9



KI VERSTEHEN UND GESTALTEN

Künstliche Intelligenz macht unsere Arbeit leichter und schwerer, frei und flexibel und zunehmend überwacht, schnell erledigt und verdichtet und stressig. Künstliche Intelligenz reduziert Arbeitsplätze und schafft neue. Sie entlastet unseren Rücken und macht uns Kopfschmerzen. Arbeitsmittel sind jederzeit griffbereit in der Cloud und damit fest in den Händen der Tech-Giganten außerhalb unserer Kontrolle. Möglichkeiten der Mitbestimmung schwinden, viele Menschen fühlen sich vom technologischen Fortschritt ohnehin bereits überrollt. Maßnahmen zur KI-Regulierung sind von der EU- bis zur Betriebsebene heiß umkämpft. Der Arbeitsmarkt ist geprägt von internationalem Wettbewerb und globalen Konflikten und schwankt zwischen Arbeitskräftemangel und Kündigungswellen. Der Einfluss von KI auf die Arbeitswelt unserer Zeit gibt Stoff für Tausende Seiten mehr, als hier vorliegen. Dieser Sammelband beleuchtet einige Aspekte, wie beispielsweise KI-Regulierung durch die EU (AI Act), KI in der Pflege bzw. im Gesundheitssystem, Diskriminierung von und durch KI sowie vieles mehr. Das Buch bietet somit einen guten Überblick über die unterschiedlichen gewerkschaftlichen Handlungsfelder der KI-Wirtschaft: von den Chancen und Risiken der Anwendung über Ebenen der KI-Regulierung und notwendige Schritte Richtung vertrauenswürdige KI hin zu neuen Formen der Ausbeutung in und außerhalb Europas.

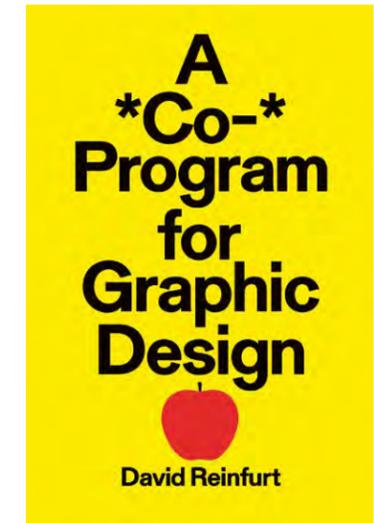
KI verstehen und gestalten – Künstliche Intelligenz und die Arbeitswelt | hrsg. von Sebastian Klocker und Adele Siegl | ÖGB Verlag | 2025 | ISBN: 978-3-99046714-5



THE GAP IN THE PERCEPTION OF THE BUSINESS VALUE OF DESIGN

Dieses Buch betont die zentrale Rolle von Design, unabhängig davon, ob sich ein Unternehmen auf physische Güter, digitale Produkte, Dienstleistungen oder eine Kombination davon konzentriert. Der wahrgenommene Geschäftswert von Design variiert jedoch zwischen Designer:innen und Nicht-Designer:innen, was oft verhindert, dass Design sein volles Potenzial entfaltet. In ihrer Masterarbeit »The Gap In The Perception Of The Business Value Of Design«, die sie im Rahmen ihres MBA-Studiums an der Executive Academy der Wirtschaftsuniversität Wien verfasst hat, untersucht Jasmin Roth dieses Thema eingehend. Sie beleuchtet die komplexe Beziehung zwischen Designer:innen und Manager:innen durch umfangreiche Recherchen und Expert:innen-interviews. Roth hebt die Diskrepanzen in der Wahrnehmung und Kommunikation zwischen diesen Gruppen hervor. Sie plädiert für eine Neudefinition des Designberufs und die Integration designbezogener Inhalte in die Wirtschaftsausbildung und umgekehrt. Darüber hinaus fordert sie den Abbau von Silos zwischen Design und Wirtschaft, um einen branchenweiten Dialog zu fördern.

The Gap in the Perception of the Business Value of Design | von Jasmin Roth | Galda Verlag | 2024 | ISBN: 978-3-962033-72-9



A *CO-* PROGRAM FOR GRAPHIC DESIGN

Vom alten Rom bis in den Weltraum: »A *Co-* Program for Graphic Design« vereint Beiträge von Danielle Aubert, Tauba Auerbach, Barbara Glauber, Shannon Harvey, Adam Michaels, Philip Ording und Adam Pendleton. Dieser kollektiv verfasste Text erweitert David Reinfurts pragmatischen und experimentellen pädagogischen Ansatz zu einem Gemeinschaftsprojekt, das verschiedene Stimmen zusammenführt und einen polyphonen Ansatz für Designgeschichte und -lehre präsentiert.

Das Buch ergänzt Reinfurts hochgelobtes »A New Program for Graphic Design« um Material aus drei neuen Kursen der Princeton University (Circulation, Multiplicity und Research), die speziell für den Online-Unterricht konzipiert wurden. Diese Kurse fördern eine kollaborative und *kooperative Art, Designgeschichte zu erzählen und zu lehren, und behandeln Themen wie die Detroit Printing Co-op, Corita Kent sowie Charles und Ray Eames bis hin zu Marshall McLuhan, Sylvia Harris und Virgil Abloh.

Anhand detaillierter historischer Fallstudien und schrittweise komplexer Aufgaben dient das Buch als praktischer Leitfaden zum visuellen Verständnis der Geschichte unserer gestalteten Welt und zur Gestaltung ihrer Zukunft.

A *Co-* Program for Graphic Design | David Reinfurt | Inventory Press | 2025 | ISBN: 978-1-941753-72-9

Typografie

Für die zweite Ausgabe der diesjährigen mitteilungen haben wir Tamara Pilz, die Gründerin des Font Fan Clubs, um eine ihrer Schriftarten gebeten. Ihre Wahl fiel auf »Fizz«, eine freundliche, aber scharfe Display-Schrift mit markanter, horizontaler Strichstärkenverteilung.

Das ursprüngliche Konzept für »Fizz« entstand während des MATD-Programms in Reading, als Experiment mit Kontrasten. Die neu gestaltete Version zeichnet sich durch optimierte Kurven und kantigere Details aus. Wie ein sprudelndes Getränk an einem heißen Tag verleiht die Schrift jedem leblosen Design das gewisse Extra. »Fizz« verbindet Freundlichkeit mit Schärfe und eignet sich für alle kreativen Experimente bei denen eine extravagante Schrift gefragt ist. »Fizz« befindet sich noch in der Entwicklung und wird laufend um weitere Schnitte ergänzt. Den Regular Schnitt gibt es bereits auf Future Fonts.



Tamara Pilz arbeitet als selbstständige Schrift- und Grafikdesignerin in Wien. Sie entwickelt hochwertige Retail- und Custom-Schriften, Logos und Brandings, Letterings und Layouts. Nach ihrem Grafikdesign-Studium und einem Lehrgang für Buchgestaltung an der NDU in St. Pölten schloss

bizarre
carbonated
futurist
extravagant
liberating

sie 2018 ihren Master in Schriftdesign an der University of Reading in England, ab. Im Format »Font Fan Club« entwickelt sie experimentelle Schriften die von Newsletter-Abonti:innen kostenfrei getestet werden können. Mehr dazu gibt es unter fontfanclub.substack.com.

tamarapilz.com



IMPRESSUM

Herausgeber:in: designaustria, DA, gegründet 1927, ist die Berufs- und Interessenvertretung sowie das Informations- und Wissenszentrum für Design und engagiert sich für Österreich als Designnation. designaustria vertritt nationale Interessen in internationalen Organisationen und ist Mitglied des International Council of Design (ico-D), der World Design Organization (WDO) und des Bureau of European Design Associations (BEDA).

Redaktion: Raoul Eisele (Editor-in-Chief), Olivia Scarr, Severin Filek, designaustria. Für den Inhalt verantwortlich sind die Redaktion oder die namentlich gekennzeichneten Autor:innen.

Lektorat: Evelyn Bubich, textzeit.at

Gestaltung: Valerie Eccli – Design & Fotografie

Schriften in dieser Ausgabe:

Foundry Sans von David Quay and Freda Sack/The Foundry Types
Fizz von Tamara Pilz

Fotos: Die Rechte liegen bei den beitragenden Designer:innen, Autor:innen, Institutionen, Veranstalter:innen, Verlagen usw. bzw. bei den Fotograf:innen.

Papier: Umschlag: 100% Recyclingpapier COCOON Offset (CIE 150) in 300 g/m², FSC zertifiziert, Kern: 100% Recyclingpapier COCOON Offset (CIE 150) in 100 g/m², FSC zertifiziert | Zur Verfügung gestellt von Antalis Austria GmbH | Modecenterstraße 17/Objekt 2/B | 1110 Wien | www.antalis.at

Belichtung, Druck und Endfertigung: Bösmüller Print Management GmbH & Co KG, Obere Augartenstraße 32, 1020 Wien, Josef-Sandhofer-Straße 3, 2000 Stockerau, www.boesmueller.at
Prospektbeilagen sind nur für den Inlandsversand vorgesehen, nach Maßgabe der uns zur Verfügung gestellten Stückzahl. Wir bitten um Verständnis.

Geschäftsstelle: designaustria im designforum Wien, MQ, Museumsplatz 1, Hof 7, 1070 Wien, +43 (01) 524 49 49, www.designaustria.at

Mit Unterstützung von:  Bundesministerium
Wohnen, Kunst, Kultur,
Medien und Sport

MEDIENGESETZDATEN

OFFENLEGUNG LT. § 25 MEDIENGESETZ

Verleger:in: designaustria (DA) im designforum Wien, MuseumsQuartier, 1070 Wien Unternehmensgegenstand: designaustria (DA) ist die Organisation, die Österreich gestaltet und die österreichische Designgemeinschaft vertritt. Sie fungiert als Nahtstelle zwischen Design, Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft. Sie bündelt die designrelevanten Interessen ihrer Mitglieder und vertritt diese auf nationaler, europäischer und welt-weiter Ebene. designaustria fördert den Diskurs zu Designthemen und ist Österreichs Designinformations-, Designforschungs- und Designwissenszentrum (Konstitution, § 3). Grundlegende Richtung: Die »designaustria-mitteilungen« enthalten Sachinformationen für Mitglieder sowie für designaffine Unternehmen, interessierte Organisationen und Einzelpersonen. Die Informationen betreffen primär das Gebiet des Designs, umfassen aber auch relevante Bereiche des gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Umfelds. Die Darbietung der Information erfolgt im Bemühen um größtmögliche Objektivität, schließt jedoch eine kritische Stellungnahme nicht aus.

Curious
Particles
Java

Curious
Metallics
Nude

KeayKolour
Rosebud

KeayKolour
Seal

KeayKolour
Camel

KeayKolour
Old Rose

Olin Colours
Fawn

KeayKolour
Cappuccino

Olin Origins
Cereal

Mokka-Mousse: Die Pantone®-Farbe des Jahres.

Und wir haben dazu die passenden Papiere!

Jedes Jahr gibt Pantone® bekannt, welche Farbe das kommen Jahr „In“ sein wird. Dieses Jahr is es Mocha Mousse, ein warmes Braun, das an Genuss und Besonderheit erinnert. Mit dem kreativen Papiersortiment von Antalis bieten wir Ihnen eine Farbpalette, mit der Sie die Farbe des Jahres 2025 für Ihre nächsten Projekte wieder aufgreifen und nutzen können.

Jetzt Papiere entdecken und Muster bestellen:
musterAT@antalis.com

antalis 

