

The Spirit of Design oder Designpädagogik als Geisteshaltung | Ausbildung und Vermittlung:
Donau-Universität Krems, FH Joanneum, FH Salzburg, »Graphische«, New Design University, Werbe Akademie |
Graphic Novel »Wild Boy« von Alexander Strohmaier | Joseph Binder Award 2014 |
DA-Kampagne: We design Austria – You design Austria

designaustria®

DA

mitteilungen

1234 • 2014

*Ist's
schon
soweit?*



24



28



30



35

Liebe Kolleginnen und Kollegen | _ 03

Editorial | _ 04

Ausbildung und Vermittlung

| _ 05 The Spirit of Design oder Designpädagogik als Geisteshaltung | _ 07 Art & Science: Informationsdesign berufsbegleitend studieren | _ 09 »Inspiration exists, but it has to find you working...« Das Institut für Design und Kommunikation an der FH Joanneum | _ 11 Starke Signale aus Kuchl – Produktdesign der FH Salzburg punktet mit Ästhetik und Nachhaltigkeit | _ 14 Die »Graphische« in Wien – Berufsausbildung für die moderne Medienwelt | _ 16 New Design University: Karriereschmiede für kreative Querdenker | _ 17 Die Werbe Akademie des WIFI Wien: Aus- und Weiterbildung für Grafikdesigner

Graphic Novel

| _ 19 Bilderroman über einen Wiener Mogli – Interview mit Alexander Strohmaier

DA Activities

| _ 24 We design Austria – You design Austria | illustra auf der Buch Wien 13 | _ 25 Staatspreis Design 2013 im designforum Steiermark

DA-Studioporträt

| _ 26 23 Jahre für die Provinz: Atteneder Grafik Design

Members at Work

| _ 28 Alice Wellinger & Peter Diamond | Claudia Dzengel | _ 30 Renate Habinger & Verena Ballhaus | Design Ballendat | _ 31 Thomas Feichtner

DA-Wettbewerb

| _ 32 Joseph Binder Award 2014

Veranstaltungen

| _ 33 Typographische Gesellschaft Austria (tga) | Multiply Futures | _ 34 ICON8

Service

| _ 34 Augarten Wien – Co-Working-Büros

Ausstellung

| _ 35 Böse Dinge. Eine Enzyklopädie des Ungeschmacks

Erfolge

| _ 36 DME Award 2013 | »Graphische« gewinnt bei Jugend Innovativ

Material & Bedarf

| _ 38 Inserat PaperlinX

Impressum | _ 39



DA-Vorstand: Michael Thurow, Monika Fauler, Sigi Ramoser, Beatrix Roidinger, Martin Fößleitner

Liebe Kolleginnen und Kollegen

Über Olympia heißt es ja, dabei sein sei alles, und die Realität beweist: Es ist alles. Auch wenn manchmal anscheinend andere Gesetze gelten und es Überraschungssieger gibt – deren Erfolg, wie sich letztendlich herausstellt, dann doch hochverdient ist. Auf lange Sicht ist das schon etwas sehr Besonderes. Etwas Außergewöhnliches.

Selten gelingt's im ersten Anlauf: Erfahrung, Geschick, Professionalität, Spirit und auch die Gunst des Moments, der Umstände lassen Sieger entstehen. Lange Vorbereitung, Training und wahrscheinlich am wichtigsten die Misserfolge davor sind die Ingredienzien des Erfolgs.

Schön ist es auch deshalb, weil eine enorme Leistungsdichte am Start steht, die Besten der Besten, von überall. Erst die Platzierungen von zwei bis 200 machen den ersten Platz so wertvoll, ohne Zweiten kein Erster, ohne Hundertsten kein Neunundneunzigster. Je mehr, umso ausgezeichneteter.

Ganz wie beim Joseph Binder Award – Joseph, eine Ikone wie Hermann, Annemarie, Franz oder Michaela. Auch hier gibt es Gelegenheit, sich zu zeigen, zu messen, Exzellentes zu erkennen und Großes zu respektieren. Aus Liebe und Leidenschaft zur Disziplin.

Willkommen beim Joseph Binder Award 2014! Nicht (gleich) zu gewinnen ist nicht ungewöhnlich, nicht dabei zu sein unverzeihlich, weil eine verpasste Chance.

Schön, bei designaustria zu sein!

Der DA-Vorstand und die DA-Geschäftsstelle

www.designaustria.at/jba14



1 Typejockeys: Sujet »Joseph Binder Award 2014«

2 Alexander Strohmaier: Cover »Wild Boy«

Editorial

»Komm, mach mit!«, fordert das kecke bebrillte Dirndl den fischen jungen Mann in Lederhosen auf, der vor seinem Laptop sitzt. Überrascht dreht er sich um. »Ist's schon so weit?« fragt er. Ja, höchste Zeit! – Wofür? – Den **Joseph Binder Award 2014!** Den Auftritt des von designaustria international ausgeschrieben Wettbewerbs für Grafikdesign und Illustration, der heuer in die zwölfte Runde geht, haben diesmal die **Typejockes** gestaltet, die beim JBA12 eine Auszeichnung für ihr Corporate Design für die Firma Wäscheflott gewonnen haben. Bei ihrem Sujet für den JBA14 haben sie sich von den Tourismus-Plakaten Joseph Binders der 1930er- und 1940er-Jahre inspirieren lassen. Ab sofort wird jedes Jahr ein anderes Team die visuelle Kommunikation für den JBA gestalten. Voraussetzung: eine Arbeit in der Shortlist beim Wettbewerb und eine Mitgliedschaft bei designaustria. Noch bis **31. März 2014** ist die Einreichung zu Early-Bird-Tarifen möglich; wer es bis dahin nicht schafft, hat bis **31. Mai** Zeit. DA-Mitglieder profitieren zudem von reduzierten Einreichgebühren. Und Icograda-Präsidentin Iva Babaja hat ihre Teilnahme in der Jury zugesagt. Mehr dazu in diesem Heft, dem auch der Call for Entries beiliegt. Wir freuen uns auf viele tolle Beiträge von euch auf www.designaustria.at/jba14!

Der große Schwerpunkt dieser Ausgabe ist dem Thema **Ausbildung & Vermittlung** gewidmet. Engagement, Praxistauglichkeit und Qualität österreichischer Design-Ausbildungsstätten können sich sehen lassen. Wir danken den AutorInnen **James Skone** (Angewandte), **Florian Halm** (Donau-Universität), **Harald Begusch** (Graphische), Karl Stocker (FH Joanneum), **Manuela Kliemstein** (FH Salzburg/Campus Kuchl), **Karin Hirschberger** (New Design University) und **Elisabeth Pichler** (Werbe Akademie) für ihre wertvolle Einblicke gewährenden Beiträge und wissen es zu schätzen, dass zahlreiche Lehrende an diesen Ausbildungsstätten unsere Ziele auch durch eine Mitgliedschaft bei designaustria unterstützen.

Ein weiteres Highlight in diesem Heft ist ein Interview mit dem Illustrator und Musiker **Alexander Strohmaier**, dessen Graphic Novel **Wild Boy** am **20. März 2014** bei Luftschacht erscheint (Buchpräsentation im PULSE in Wien-Neubau). Die Beliebtheit des Genres Bilderroman hat in den letzten Jahren auch im deutschsprachigen Raum stark zugenommen. Angelehnt an seine eigene Biografie vermittelt uns der Zeichner mit prägnanten Bildern und knappen Texten das Lebensgefühl der 1970er- und 1980er-Jahre.

Dieser Ausgabe liegt auch die aktuell erschienene **designaustria-Basisinformation 33** zum Thema **CE-Kennzeichnung** bei. Dabei handelt es sich um ein Verwaltungszeichen, das die Freiverkehrsfähigkeit entsprechend gekennzeichnete Industrieerzeugnisse im europäischen Binnenmarkt zum Ausdruck bringt.

Die Redaktion

Aktuelle Wettbewerbe:

Bis **14. Juli 2014** können zur zehnten Auflage des internationalen Wettbewerbs **Key Colours** für **Kinderbuchillustration** originale und noch unveröffentlichte Entwürfe eingereicht werden. Dem Gewinner/der Gewinnerin winkt ein Preisgeld von 7.500 Euro. Der ausgewählte Beitrag wird veröffentlicht. Informationen und Ausschreibung auf www.keycolours.com.

Der **NWW Design Award 2014** begibt sich auf die Suche nach Trends und kreativen Potenzialen im Einrichtungsbereich. Zur Teilnahme berechtigt sind nationale und internationale DesignerInnen, InnenarchitektInnen, Kreative und Studierende einschlägiger Fachrichtungen. Einreichungen werden bis **1. August 2014** auf nww-designaward.org entgegengenommen. Eine **Ausstellung** der prämierten Beiträge des Wettbewerbs ist übrigens noch bis **28. März 2014** im **designforum Wien** im MuseumsQuartier zu sehen.

Ausbildung und Vermittlung

The Spirit of Design oder Designpädagogik als Geisteshaltung

Im Dezember 1977 hielt das Eisklettern durch die erstmalige Ersteigung des winterlich gefrorenen Lassingfalls in den Ötschergräben Einzug in die Ostalpen. Die Erstbegeher waren Kristina und James Skone und Hans Wohlschlager. Nun stellt sich die Frage: Was hat dieses Ereignis mit Design zu tun? Ich behaupte: Eisklettern – wie wir diese damals innovative Spielform des Alpinismus betrieben haben – ist ein Designprozess. Aus der folgenden Beschreibung und den verwendeten Begriffen ist dies leicht zu erkennen.

Eisklettern auf gefrorenen Wasserfällen befand sich damals international in der Pionierphase. Ausgangspunkt waren die Erfahrungen schottischer Kletterer, die aufgrund der klimatischen Verhältnisse in ihren Heimatbergen (feuchte Stürme vom Atlantik treffen auf kalte Felsen und schaffen eine Eisglasur) bereits vor dem Zweiten Weltkrieg schwierige Eistouren gingen. Es waren jedoch nur spärliche Informationen zu bekommen. Als junger kletternder Designer packte mich die **Neugier**, und ich fragte mich, ob es alpinsportlich gesehen Terra incognita nicht quasi vor der Haustür gäbe. Ich suchte das **Abenteuer**, wollte zum einen die Berge aus einer **veränderten Wahrnehmung** heraus **untersuchen**, zum anderen die vorhandenen Geräte (Eispickel, Steigeisen, Sicherungsgeräte und Kleidung) auf ihre Zweckmäßigkeit hin überprüfen und entsprechend den neuen Anforderungen **gestalten**. Besonders spannend wurde unser Abenteuer dadurch, dass ich aufgrund von Zeit- und Geldmangel (hatte ich mich doch gerade als Designer selbstständig gemacht) wenig Möglichkeiten hatte, in die westlichen Bundesländer zu fahren, wo es in den hochalpinen Tälern ja ein Vielzahl von Wasserfällen gibt. Wir mussten uns daher zumindest anfangs mit dem Nahbereich von Wien zufrieden geben. Die **Frage** war also, in welchen Gräben der niederösterreichischen Voralpen man steiles Eis vorfinden konnte. Unsere Nachforschungen beinhalteten sowohl das Kartenstudium als auch das Aufsuchen verbesterter Täler und Rinnen auf gut Glück. Getrieben von unserer **Begeisterung** gingen wir, oft aus Unwissenheit, gefährliche **Risiken** ein, wurden von fallenden Eistrümmern fast erschlagen oder entkamen Lawinen nur um Haaresbreite. Gelegentlich **scheiterten** wir auf Routen, weil zu wenig Eis vorhanden war oder durch einen plötzlichen Wärmeeinbruch das Eis abschmolz. In der Folge gelangen mir mit verschiedenen Seilpartnern an die 50 Erstbegehungen sowie Neuentwicklungen bei der Ausrüstung, zum Beispiel ein Eispickel mit gekrümmtem Schaft, der erst 20 Jahre später realisiert werden sollte, weil mir das Bergsportunternehmen Stubai 1979 nicht glauben wollte, dass mein Design eine verbesserte Funktionalität bieten würde. Heute ist es »state of the art«. Außerdem verfasste ich das erste deutschsprachige Lehrbuch für Eisklettern, das im Rother Verlag erschienen ist.

Aus der Sicht des Gestaltens ging es uns darum, **Zeichen** zu **setzen** und **Neuland** zu **betreten**, indem wir mit unseren Routen eine imaginäre Linie durch eine Wand zogen. Die her-

vorgehobenen Begriffe könnten jeden Gestaltungsprozess beschreiben, sei es in der Kunst, in der Technik, in der Schriftstellerei, beim Kochen. Selbst ein Rechtsanwalt muss letztlich das Gesetz so auslegen, dass es seinem Klienten zum Wohle gereicht. Die Qualität schöpferischen Denkens und Handelns ist mehr oder weniger bestimmt von Begeisterung, Neugier, der Suche nach Lösungen, einer Veränderung der Wahrnehmung, Gestaltung, Risiken...

Eisklettern ist vielleicht ein extremes Beispiel, aber jede gestalterische Auseinandersetzung birgt einen Kern von leidenschaftlichem »commitment« in sich, wenn man radikal neu denkt oder handelt. Gute Ideen sind gefährlich, sie destabilisieren das Etablierte. Designpädagogik hat auf einer Metaebene das Ziel, selbstständig denkende, eigenverantwortliche und initiative Persönlichkeiten zu bilden. Dabei dient der Ideenfindungs- und Realisierungsprozesses als Lernfeld. Nur ist das Risiko geringer. Designpädagogik möchte durch »learning by doing«, aber verbunden mit entsprechender Reflexion einen lebenslangen Prozess des Selbstlernens initiieren. Der Kletterer und Philosoph Thomas Hrovat meinte in einem Radiointerview: »Klettern heißt, das Leben in seine Hände nehmen.« Jede Schaffung von Neuem bedeutet auf eigenes Risiko in diffuses, unsicheres Terrain vorzudringen, als würde man eine neue Route klettern. Man plant und entscheidet nicht nur selbstständig, sondern auch im Team bzw. mit dem Kletterpartner, und ist mitverantwortlich. Gestaltung wird zu einer Form von Lebensinitiative: sich trauen, etwas Neues zu denken oder zu tun. Sein Leben in die Hand nehmen. So gesehen ist Designpädagogik bzw. das Erfahren künstlerischer und erfinderischer Praktiken eine Spielform der Erfahrungspädagogik (Erfahrung wird dabei als reflektiertes Erlebnis wahrgenommen), die ihre Wurzeln im angloamerikanischen Raum hat. Hier tut sich nun eine kulturelle Kluft auf, die womöglich mit der geringen Bedeutung der Werkerziehungsfächer in Österreichs Schulen zu tun hat, die sich ja auch mit Gestaltung beschäftigen (sollten). Der Pädagoge und Philosoph John Dewey (1859–1952) stellte eine Erziehung »von innen heraus« der »Formung von außen«, der etablierten Pädagogik, gegenüber. Er versteht die Welt als »werdend«, nicht als »seiend«, und Leben und Mensch als Prozess. Der Aufklärer John Locke (1632–1704) meinte, dass Ideen sich aus Sinneseindrücken (»sensations«) und aus Selbsteindrücken (»reflections«) bilden. Er nahm großen Einfluss auf Pragmatismus und Wirtschaftsliberalismus und damit auf die neuzeitliche demokratische Staatsform. Aus pädagogischer Sicht ist es bemerkenswert, dass er schon sehr früh die Prügelstrafe ablehnte und den Jugendlichen als zu förderndes Individuum verstand.

Wollen wir, wie mantraartig von Politik und Wirtschaft behauptet wird, durch Ideen und Innovation am globalen Markt wettbewerbsfähiger werden, so sollten wir uns fragen, welche Rolle der Förderung schöpferischer Kompetenzen in der Schulbildung zukommt. Doch das allein wäre zu einseitig gedacht. Kreatives Handeln ist vor allem die Ausdrucksmöglichkeit unserer persönlichen Identität. Paradoxerweise sind gerade die kunstpädagogischen Schulfächer von Stundenkürzungen betroffen. Warum spart man gerade dort ein? Vielleicht ist der



1 Der Autor bei einer Erstbegehung in den Julischen Alpen 1981

2 Ideenfindungsworkshop in der Hofburg mit Margit Fischer und dem Science Center Netzwerk

3 Skateboard: Experimentelle Zweckentfremdung – Designworkshop im Rahmen der Kinderuni zur Erfindung neuer Sportgeräte

4 »Cooler« Kopfschutz – Designworkshop im Rahmen der Kinderuni zur Erfindung neuer Sportgeräte

5 Notausgang ins Grüne: Designprojekt im öffentlichen Raum

Gedanke polemisch, aber sind es nicht grundsätzlich historisch-kulturelle Gründe, die »learning by doing« in Österreichs Schulen so geringen Stellenwert beimessen? Gibt es da in einer paternalistisch-autoritären Kultur mit entsprechendem Obrigkeitsdenken nicht ein historisch bedingtes Unbehagen gegen alles, was nach Individualität und Selbstbestimmung klingt? Ein wenig künstlerisches Verständnis ist schon gut für die Allgemeinbildung, das würde niemand verneinen. Aber wollen wir das kritische Hinterfragen eines Status quo, das die Grundlage jeder grundlegenden Veränderung ist? Das ist unbequem, stellt Ordnungen und Machtverhältnisse in Frage, könnte politisch brisant sein.

Es stellt aber auch ganz andere Anforderung an den Lehrenden. Seine Aufgabe besteht darin, auf Augenhöhe mit den SchülerInnen zu arbeiten, mehr Mentor zu sein als Wissender, da auch er das Ergebnis einer Aufgabenstellung nicht im Voraus kennt. In der Soziologie nennt man das »two-way process«. Beide, der Lehrende und der Schüler/die Schülerin lernen voneinander. Lehrende müssen begeistern können, den Geist, der dem Studierenden innewohnt, entfachen, ihn motivieren. Als »Gegenleistung« erlebt er die oft frische, unbefangene Herangehensweise des Schülers/der Schülerin. Möchte man eine Veränderung im System Schule erreichen, kann das einen mühsamen Kampf gegen die versteinerte Bildungspolitik auf ministerieller und parteipolitischer Ebene bedeuten. Oder aber man glaubt an eine Ermächtigung des Einzelnen, an die »Unter-

wanderung« des Systems von der Basis aus, mit dem Ziel, einen bestimmten »Geist« des unvoreingenommenen Denkens und freien Handelns weiterzugeben, speziell bei der Heranbildung zukünftiger VermittlerInnen. Diese sind dann die Multiplikatoren ebendieser Haltung. Eine Bildungsguerilla, die uns Mut macht, die Herausforderungen des Lebens anzunehmen. Wie beim Klettern einer neuen Route sich getrauen, im schwierigen, unbekanntem Gelände seinen individuellen Weg zu suchen.

(James G. Skone)

Über den Autor:

James Gilbert Skone ist Universitätsprofessor in Rente, Produktdesigner und Designpädagoge. Zahlreiche Auszeichnungen, darunter zwei österreichische Staatspreise. Von 2001 bis 2003 Leitung des Studiums (BA Hons.) Product and Furniture Design der Kingston University an der New Design University St. Pölten. Von 2003 bis 2014 Lehrstuhl für Design, Architektur und Environment für Kunstpädagogik, 2007 bis 2013 Vorstand des Instituts für Kunstwissenschaften und Kunstpädagogik an der Universität für angewandte Kunst Wien. Einer der Initiatoren der Free-Climbing-Bewegung in Österreich. Pionier des Eiskletterns in den Ostalpen. Danach aktiver Ausdauersportler im persönlichen psychophysischen Grenzbereich. Bewältigung einer Vielzahl von Laufbewerben über 100km, 24 Stunden, extremen Bergläufen und Iron-Man-Triathlons.



Art & Science: Informationsdesign berufsbegleitend studieren

Welche Bedeutung hat Life-Long Learning für fest im Berufsleben stehende Designerinnen und Designer? Welche Art von Weiterbildung kann diesen Beitrag leisten? Mit diesen Ausgangsfragen startete vor zwei Jahren der Entwicklungsprozess zum berufsbegleitenden Studiengang Informationsdesign an der Donau-Universität Krems. Im Wintersemester 2013 ging das Studium in seine erste Runde.

Als Disziplin mit »Regenschirmfunktion« eignete sich das Thema Informationsdesign bestens, als berufsbegleitendes Masterstudium im Designbereich angeboten zu werden. Informationsdesign verbindet unter anderem Disziplinen wie Grafikdesign, Human-Computer Interaction, Usability Engineering, Interaction Design, Linguistik, Wayshowing und Daten-Visualisierung. Neben der Integration dieser Disziplinen wird im Studium Meta-Wissen über Zusammenhänge und Abhängigkeiten generiert, welche wiederum zur professionellen Entwicklung des Fachs beitragen.

Die Donau fließt durch insgesamt zehn Länder, Kultur- und Wirtschaftsräume. *Panta rhei* (»alles fließt«) gilt auch im Fach Informationsdesign, da die rasanten gesellschaftlichen und technologischen Veränderungen neue Herausforderungen für DesignerInnen darstellen. Fundierte Kenntnisse zu Methoden und »Tools of Trade« sind Grundvoraussetzung für erfolgreiches Info-Design. »Fließen« bedeutet in diesem Zusammenhang auch, über den eigenen Tellerrand hinauszublicken und sich mit anderen Querschnittsdisziplinen der Wissensgesellschaft zu beschäftigen. Beim Studium an der Donau-Universität Krems wird dieser Anforderung durch den Besuch von freien Wahlmodulen aus zehn weiteren Studiengängen Rechnung getragen (eine Übersicht über die Module gibt es im Web unter www.donau-uni.ac.at/wuk/id).

Don't make me think!

Die Fähigkeit, Information so zu gestalten, dass diese von den Zielgruppen optimal genutzt werden kann, entwickelt sich zu einem zentralen Erfolgsfaktor für Organisationen. DesignerInnen beschäftigen sich dabei mit der Gestaltung von Information unter Berücksichtigung der spezifischen UserInnengruppen, wobei die zentrale Fragestellung lautet: Wie müssen Informationen gestaltet sein, sodass sie Menschen bei ihren alltäglichen, aber auch kritischen Aufgaben optimal unterstützen?

Für Menschen in unserem Kultur- und Wirtschaftsraum ist die Auseinandersetzung mit komplexen technischen Interfaces und Medien alltäglich. Der Begriff »Information Overload« (Alvin Toffler) wurde in diesem Zusammenhang bereits in den 1970er-Jahren geprägt. Unsere Herausforderung ist es, mit gleichbleibendem Zeitguthaben die rasant steigenden Informationsangebote zu verarbeiten (filtern, sortieren, bewerten) und uns dabei auf das Wesentliche zu konzentrieren. Informationsdesign versteht sich als Disziplin, die Menschen dabei unterstützt, exakt diese Herausforderungen zu bewältigen. Im

Designprozess geschieht dies durch eine methodengestützte Analyse individueller Bedürfnisse und Präferenzen, zielgruppen-gerechte Gestaltung der Designobjekte sowie die systematische Evaluierung der Kommunikations- und Informationsinterventionen.

Nichts ist praktischer als eine gute Theorie

Sei es ein Buch, eine Website, einen Radiospot oder ein Flughafenleitsystem: »Information design is defined as the art and science of preparing information so that it can be used by human beings with efficiency and effectiveness.« (Robert E. Horn). Oberstes Prinzip von Informationsdesign ist die Gewährleistung von effizienter und effektiver Nutzung durch UserInnen, mit dem Anspruch, Gestaltungspraxis (art) durch theoretisch fundiertes Wissen und Methoden (science) zu unterstützen.

»Hit the pot« auf Englisch, bei uns besser bekannt als »Topf-schlagen«, ist ein beliebtes Kinderspiel, das wohl jeder kennt. Bei diesem Spiel muss ein Spieler mit verbundenen Augen einen Topf ertasten; die anderen Mitspieler geben verbal Hinweise, wo sich das gewünschte »Ziel« befindet. Als Metapher eignet sich dieses Spiel bestens, die Problematik der Informationssuche besser zu verstehen. Den UserInnen ist üblicherweise bekannt, welche Art von Information in welchem Umfang sie benötigen, um ihre Aufgabe zu erfüllen (Wo ist der Check-in? Wo finde ich Info zu einem Produkt im Onlineshop? etc.). Der Zugang ist möglich und die Art der Bedienung bekannt, nun gibt das System Feedback zur Position, zu Alternativen oder konkrete Hinweise, wo sich das Gewünschte befindet. Solange sie vom System Rückmeldung erhalten, auf der richtigen »Spur« zu sein – analog zu »warm, wärmer« oder »kalt, kälter« im Spiel – werden unsere UserInnen Vertrauen zum System aufbauen. Werden sie allerdings durch fehlendes Feedback verunsichert oder gar in die Irre geleitet, ist das Vertrauen buchstäblich »verspielt« und Frust macht sich breit (»no joy-of-use«). In der Praxis wären sinkende Verkaufszahlen in Onlineshops, Beschwerden von Fluggästen oder Kundenreklamationen bei Ticketautomaten Hinweise dafür.

Allgemein liegen der kognitiven Verarbeitung von Information stets Konventionen (Übereinkünfte zur Verbesserung der Kommunikation) und Gestaltungsprinzipien (angeborene »Programme« zur spontanen Verarbeitung visueller Daten) zugrunde. Viele visuelle Konventionen sind in der Renaissance entstanden und werden bis heute in der Schule gelehrt (z. B. Höhenlinien). Das Beherrschen dieser Verständnisregeln wird auch als »Visual Literacy« bezeichnet. Wissen darüber sowie das Verstehen der Voraussetzungen und Gewohnheiten der Zielgruppen sind kritisch für den erfolgreichen Einsatz von Informationsdesign.

In einer zunehmend komplexen Welt wird das Auffinden, Bewerten, Teilen und Integrieren großer Informations- und Datenmengen zu einem kritischen wirtschaftlichen, sozialen und gesellschaftlichen Erfolgskriterium. Aus diesem Grund steht eines bereits fest: Informationsdesign wird hierbei auch in Zukunft eine wichtige Rolle spielen. Das 4-semestrige Studium an der Donau-Universität Krems mit dem akademischen Abschluss Master of Arts (MA) trägt dazu bei, diese Disziplin weiter zu professionalisieren und zu entwickeln. Einzelmodule können

auch als Seminare besucht werden. Für DA-Mitglieder werden diese 5-tägigen Module jeweils um 20% ermäßigt (Euro 1.200,-) angeboten.

Modul-Termine 2014:

- Usability Design Methods (31. März – 4. April 2014)
- Kognition und Kreativität (12.–16. Mai 2014)
- Verbales Informationsdesign (13.–17. Oktober 2014)
- Visuelles Informationsdesign (1.–5. Dezember 2014)

(Florian Halm)

Kontakt:

Dipl.-Ing. (FH) Florian Halm, MA
 Donau-Universität Krems – Universität für Weiterbildung
 Fakultät für Wirtschaft und Globalisierung
 Zentrum für Kognition, Information und Management
 Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30
 3500 Krems
 T +43 (0)2732 893-2315
 E florian.halm@donau-uni.ac.at

Mehr Information zum Studiengang finden Sie auch unter www.donau-uni.ac.at/wuk/id.

Über den Autor:

Florian Halm ist Lehrgangsleiter der Studiengänge Informationsdesign, Innovationsmanagement sowie Technische Kommunikation an der Donau-Universität Krems. Er ist Inhaber von lemonlab – Büro für Mediengestaltung & visuelle Kommunikation, im Vorstand der Information Design Association (UK), des designforums Wien und Mitbegründer des ExpertsClusters Informationsdesign von designaustria.



Der Campus der Donau-Universität Krems

»Inspiration exists, but it has to find you working...« Das Institut für Design und Kommunikation an der FH Joanneum Graz

Seit 2005 das Diplomstudium Informationsdesign auf ein Bakkalaureatsstudium und zwei Masterstudien umgestellt wurde, hat sich bei allen drei Studiengängen sehr viel getan. Seit etwa einem Jahr agieren der Bachelorstudiengang Informationsdesign und die beiden Masterstudiengänge Ausstellungsdesign und Communication, Media & Interaction Design sogar unter einer gemeinsamen Marke: Institut für Design und Kommunikation.

Drei Studiengänge

Der 1999 gestartete Studiengang **Informationsdesign** verfügt derzeit über jährlich 45 Studienplätze, das Studium dauert drei Jahre. Im Curriculum finden sich neben Fächern in den Bereichen Gestaltung, Technik und Wirtschaft auch Disziplinen, die sich mit Grundlagen der menschlichen Wahrnehmung beschäftigen, sowie Fächer zur Kultur- und Kunsttheorie. Ab dem vierten Semester entscheiden sich die Studierenden für zwei Vertiefungsrichtungen: Communication Design (orientiert sich an der klassischen Werbeindustrie) und Media & Interaction Design (deckt u. a. Bewegtbild und computer-basierende, interaktive Medien wie etwa Game Design ab). Das verpflichtende Berufspraktikum wurde ins sechste und somit letzte Studiensemester platziert, um den Studierenden, die kein Masterstudium wählen, den Übergang ins Berufsleben zu erleichtern. Viele Studierende finden ihren künftigen Arbeitsplatz während ihres Praktikumssemesters.

Das Masterstudium **Ausstellungsdesign** bietet für jährlich 15 Studierende ein 4-semestriges Ausbildungsprogramm, dem auch international wenig Vergleichbares entspricht. Es reagiert auf die Entstehung neuer Berufsfelder in der inhaltlich anspruchsvollen Präsentation von Objekten und Produkten. Das betrifft die Felder der musealen und der vom Museumskontext losgelösten Ausstellung gleichermaßen wie Messe- und Firmenpräsentationen. Ausstellungsszenografie, Ausstellungsregie, Gestaltung von Objekt- und Produkt-Displays und Tätigkeiten im konzipierenden und koordinierenden Bereich im Umfeld von Museen und Ausstellungen sind Berufe, die einem Veränderungsprozess entspringen, dem die Institution Museum schon länger unterworfen ist und auf den auch die Privatwirtschaft entsprechend reagiert hat: In einem modernen Museumsambiente und für zeitgemäße Ausstellungen und Präsentationen werden Fachleute gebraucht, die spezialisierte Qualifikationen für den weit gespannten Bereich des Ausstellungswesens aufweisen können. Die traditionellen Ausbildungswege werden diesem veränderten Berufsbild oft nicht gerecht. In dieser Ausbildungslücke positioniert sich das Studium Ausstellungsdesign.

Im Zentrum steht die Vermittlung gestalterischer und technologischer Kompetenzen. Neben dem Bereich von Ausstellungen in- und außerhalb von Museen werden auch immersive Erlebnisse geplant und Roadshows oder innovative Messepräsentationen konzipiert und umgesetzt.

Das Masterstudium **Communication, Media & Interaction Design** bietet in vier Semestern für jährlich 37 Studierende eine gestalterische Ausbildung mit drei Vertiefungen.

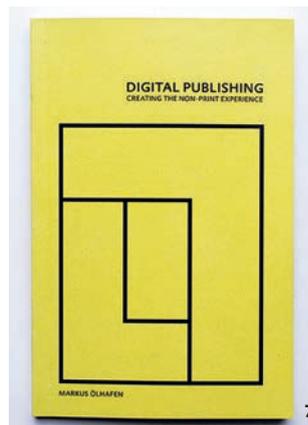
- Kommunikationsdesign konzentriert sich auf die Gestaltung von visuellen Inhalten vorwiegend im Bereich Grafikdesign, Typografie und Editorial Design.
- Mediendesign fokussiert auf die Konzeption und Produktion zeitbasierter Medien wie Video, Animation und Motion Graphics.
- Interaktionsdesign beschäftigt sich mit der Gestaltung interaktiver Medien, Interfaces und deren Funktion, aber auch mit der User Experience als umfassendem System von Interaktionen.

Communication, Media & Interaction Design ist ein universelles Studium, das AbsolventInnen im gesamten Feld der Creative Industries vielfältige Berufsmöglichkeiten erschließt. Im Zentrum der Ausbildung steht die Gestaltung von medialen Inhalten sowie die Gestaltung von Kommunikations- und Interaktionsprozessen, mit denen mediale Inhalte für AnwenderInnen zugänglich gemacht werden.

Aktuelles

Für die Studiengänge war es immer schon wichtig, mit den Studierenden Projekte zu realisieren, die den Rahmen der Hochschule sprengen. Konkrete Kooperationen mit Institutionen, NGOs, Museen, Kulturinitiativen etc. wurden seit jeher gepflegt, eine wichtige Rolle spielt auch eine rege Publikationstätigkeit. Jahr für Jahr werden ein bis zwei sehr gute Abschlussarbeiten publiziert, dazu erscheint eine Dokumentation, die die gesamten Arbeiten einer interessierten Öffentlichkeit in Buchform präsentiert. Und schließlich sei noch auf die Buch- und E-Book-Projekte der Vertiefungsrichtung Communication Design verwiesen, die ihre Rechercheergebnisse zu unterschiedlichsten Themen hier veröffentlichen: so kürzlich das »Sparbuch«, das sich als eine »gestalterische Feldstudie« an Beispielen der Lebensmittelbranche versteht. Diese Publikationstätigkeit wird auch außen wahrgenommen und honoriert. Jedes Jahr werden Abschlussarbeiten mit red dot awards ausgezeichnet: zuletzt 2013 Ricarda Schweigler mit ihrer Bachelorarbeit »Sind wir nicht alle ein bisschen bio?« und Susanne Pretterebner mit ihrer Masterarbeit »Rezepte für die Zukunft«.

Seit Graz 2011 zur UNESCO City of Design ernannt wurde, haben sich auch die Aktivitäten der drei Studiengänge dynamisiert. Die Creative Industries Styria führt alljährlich mit Studierenden des Bachelor-Studiengangs Informationsdesign einen Wettbewerb zur Gestaltung der Corporate Identity des Designmonats durch. Die SiegerInnen des Wettbewerbs erhalten danach die Möglichkeit, ihr Konzept im Rahmen eines gut bezahlten Praktikums umzusetzen. Zu nennen sind auch die FH Design Lectures, die im Rahmen des Designmonats kompetente DesignerInnen nach Graz bringen: so etwa 2012 Stefan Sagmeister, der mit seinem Vortrag 950 ZuhörerInnen anzog.



1 Bachelor-Arbeit »Mundart. Ein Magazin für fleischlose Esskultur« von Nora Stögerer, 2011 ausgezeichnet mit einem red dot: best of the best

2 »Das Handbuch«, Studierendenprojekt des Studiengangs Informationsdesign, veröffentlicht 2012

3 Master-Arbeit »Rezepte für die Zukunft« von Susanne Pretterebner, 2013 ausgezeichnet mit einem red dot: best of the best

4 Vortrag von Stefan Sagmeister im Rahmen der FH Design Lectures beim Designmonat Graz 2012

5 Multimedia-Ausstellung »Bits & Ohm«, Studiengang Communication, Media & Interaction Design

6 Studentenleben an der FH Joanneum

7 Bachelor-Arbeit »Digital Publishing. Creating the Non-print Experience« von Markus Ölhafen, veröffentlicht 2013

8 Bachelor-Arbeit »Designmonat Graz 2009« von Christoph Almasy, Franz Xaver Daublebsky und Isabella Thaller, 2010 ausgezeichnet mit einem red dot

Mittlerweise wurden einzelne Universitäten der Design Cities Kobe, Nagoya, Shenzhen und Saint-Etienne zu Partneruniversitäten des Instituts. Im Rahmen der Auslandsexkursionen des Masterstudiengangs Ausstellungsdesign begann man erstmals 2012/13 mit Studierenden und ProfessorInnen der Universität Nagoya in Workshops vor Ort die Designidentität der Stadt Nagoya zu recherchieren und zu analysieren und diese Ergebnisse in der Folge in einer Ausstellung im Rahmen des Designmonats Graz 2013 einem öffentlichen Publikum zu präsentieren. Im Dezember 2013 besuchte der Studiengang Ausstellungsdesign mit Studierenden des Studiengangs Communication, Media & Interaction Design die Partnerstadt Saint-Etienne, um für den Designmonat 2014 die Präsentation dieser Design City zu erarbeiten. Auch dieses Jahr erwartet uns daher eine interessante Ausstellung.

Abschließend sei noch erwähnt, dass das Institut für Design und Kommunikation ab Herbst 2014 im Rahmen eines Joint Degrees mit der Kunstuniversität Graz einen Master in Sound Design anbieten wird.

(Karl Stocker)

Kontakt:

Univ.-Doz. Dr. Karl Stocker
 FH Joanneum Graz
 Institut für Design und Kommunikation
 Alte Poststraße 152
 8020 Graz
 T +43 (0)316 5453-8600
 E karl.stocker@fh-joanneum.at

Weiterführende Informationen finden Sie auch auf **www.fh-joanneum.at**.

Über den Autor:

Karl Stocker ist Historiker, Kulturwissenschaftler und Ausstellungsregisseur und nach Lehraufträgen in Österreich, Deutschland und in der Türkei seit 2001 Fachhochschullehrer an der FH Joanneum Graz, seit 2004 Leiter des Studiengangs Informationsdesign, seit 2006 Leiter des Masterstudiengangs Ausstellungsdesign. 1990 gründete er die Ausstellungsagentur BISDATO. Derzeit arbeitet er am Dokumentationszentrum Welterbe Regensburg. Leitung und Durchführung von wissenschaftlichen Forschungsprojekten, Interaktionen mit Kunst- und Kulturschaffenden und Konzeption und Organisation wissenschaftlich-künstlerischer Events.

Starke Signale aus Kuchl – Produktdesign der FH Salzburg punktet mit Ästhetik und Nachhaltigkeit

Die ungewöhnlichen Designideen der jungen Kreativen vom Studiengang Design & Produktmanagement aus Kuchl sorgen hierzulande immer wieder für Aufsehen. Mit ihrem nachhaltigen Interior Design für das Ökohaus »LISI«, Sieger beim Solar Decathlon 2013 in Kalifornien, überzeugten sie im Herbst sowohl die Jury wie das US-amerikanische Fachpublikum und begeisterten die 300.000 Besucher. »Design bricht auf!« war Titel einer Veranstaltung, bei der vor etwas mehr als drei Jahren Salzburgs Potenzial als Design- und Kreativstandort durchleuchtet wurde. Neben den drei führenden Design-Unternehmen Kiska, Storz und Porsche Design Studio hat auch die Ausbildung an der FH Salzburg wesentlichen Anteil daran, dass Salzburg inzwischen als heimliche »Produktdesign-Hochburg« Österreichs gehandelt wird.

Schön allein ist nicht genug

»Was macht ein Designprodukt zu einem Verkaufsschlager? Klar, es muss schön sein, unverwechselbar. Gleichbedeutend mit einer ansprechenden Ästhetik sind aber auch Funktionalität und Leistbarkeit. Das ist es, was wir unseren Studierenden vermitteln«, sagt Studiengangsleiter Günther Grall. Nicht minder wichtig sei das Wissen um die eigene Verantwortung in Hinblick auf Umwelt und Gesellschaft, deren sich Produktdesigner stets bewusst sein sollten. Grall: »Der sorgsame Umgang mit den natürlichen Ressourcen gehört da genauso dazu wie die Entwicklung beispielsweise seniorengerechter Produkte, die älteren Mitmenschen oder solchen mit mobilen Einschränkungen helfen, den Alltag selbstständig meistern zu können.«

Beispiele für die Vereinbarkeit von formschönem Design und Funktionalität liefern Prototypen für medizintechnische Geräte, die die Studierenden für ihre Bachelor- und Masterarbeiten entwickelt haben: Die Hebehilfe »relo care« von Nadesha Diring unterstützt Pflegekräfte beim Anheben Pflegebedürftiger.

»Wasserläufer« nennt Gerald Peham sein Unterwassertraining für ganzheitliche Motorik, und die Schale »Lisl« mit Löffel »Bert« und eigenem Thermometer von Miriam Heberle bewahrt Menschen davor, sich mit zu heißen Speisen den Mundbereich zu verbrennen. Nicht zu vergessen »DAU – das Tasteninstrument für ältere Musiker« von Gerhard Buchegger. Es ist intuitiv erlernbar und speziell auf die Bedürfnisse älterer Menschen zugeschnitten, was Klangfarbe, Tonhöhe etc. betrifft.

Wie nah am Puls der Zeit die Produkte und Konzepte sind, die in Kuchl entwickelt werden, zeigt die lange Liste an Preisen und Auszeichnungen, die die Studierenden laufend entgegennehmen. Sie sind der beste Beweis für die hohe Qualität und Aktualität des Studiums Design & Produktmanagement. Eines der Highlights aus dem Vorjahr ist zum Beispiel der orthopä-

dische Schuh »Vacostep«, für den Aaron Wansch den iF concept design award erhalten hat. Er ist für Patienten gedacht, die eine Entlastung im Vorfuß- und Zehenbereich brauchen, und hat eine ansprechende, moderne Optik, die die Akzeptanz steigert, während eine spezielle, patentierte Vakuumtechnik den Gehkomfort erhöht. Das bayerische Medizintechnik-Unternehmen OPED wird Lösungsansätze von Aaron Wansch in ein zukünftiges Produkt einfließen lassen. Ebenfalls mit einem Produkt aus der Medizintechnik war Manuel Herndler erfolgreich. »MUST« heißt das mobile Ultraschallgerät, das die Arbeit der Physiotherapeuten künftig erleichtern soll. Die Miniversion liegt angenehm in der Hand; trotz des »Sakkotaschenformats« kann der Therapeut alle wichtigen Informationen ablesen und bei Bedarf auch ändern. Das Produkt wurde mit dem James Dyson Award Austria ausgezeichnet.

Auch mit zukünftigen Shop-Konzepten konnten die Studierenden überzeugen und machten den Josef-Umdasch-Forschungspreis, der erstmals 2013 vergeben wurde, quasi unter sich aus. Studierenden von sechs deutschen und österreichischen Hochschulen sind in Projekt- und Diplomarbeiten der Frage nachgegangen: »Wie werden die Läden der Zukunft in einer digitalen Konsumwelt aussehen?« Jede Hochschule wurde von Umdasch-Designchef Peter Prisching ein halbes Jahr lang begleitet. Die Erstplatzierten aus den Bereichen Food & Care, Home & Entertainment sowie Fashion & Lifestyle kommen allesamt aus Kuchl.

Die neue Ästhetik der Nachhaltigkeit

Beim Solar Decathlon 2013, den das US-Energieministerium alle zwei Jahre ausschreibt, haben die DesignerInnen vom Campus Kuchl auch international den Beweis geliefert, dass energetisches, nachhaltiges Wohnen eine neue Form der Ästhetik hervorbringt. Als Teil des Teams Austria waren sie verantwortlich für Konzept und Umsetzung der Innenausstattung des siegreichen Plusenergiehauses »LISI« (Living Inspired by Sustainable Innovation), bei dem sämtliche Ressourcen des Baumes Verwendung finden, von der Rinde bis zum Kern. »Tausende begeisterte Besucher bestätigten unseren Weg einer konsequenten Umsetzung in allen Fragen und Details«, freut sich Michael Ebner, Fachbereichsleiter Interior Design und Projektleiter für die Innenausstattung von »LISI«. Und die kann sich sehen lassen: Vom imposanten, fast vier Meter langen Esstisch, gefertigt aus dem Stamm einer einzigen steirischen Eiche, mit integriertem Cerankochfeld bis zum hypermodernen Kühlschrank. »Der Kühlschrank, entworfen von Verena Kirchner, wartet mit einigen Raffinessen auf«, verrät Michael Ebner. »Hier wurde traditionelles Wissen um die optimale Lagerung von Lebensmitteln neu angewendet und interpretiert.«

Wohnkultur neu definiert

»LISI« besteht zu über 90 Prozent aus Holz. Neben herkömmlichem Konstruktionsholz wurden auch Holzfasern und Zellulose zur Wärmedämmung und Baumrinde als Wandverkleidung und für Möbel verwendet. Mit Unterstützung der Firma Organoid fertigten Ebner und sein Team zehn Stühle aus Baumrinde. Das

Modell entstand in umfangreichen Experimenten, in denen die Form der Sitzschalen und das optimale Mischungsverhältnis zwischen Rinde und Bindemittel getestet wurden.

(Manuela Kliemstein)

Daten & Fakten

Studiengang Design & Produktmanagement FH Salzburg, Campus Kuchl www.fh-salzburg.ac.at/dpm

- **Bachelor**

Studienart: Vollzeit
Abschluss: Bachelor of Arts in Business
Dauer: 6 Semester
Studienplätze/Jahr: 32
Unterrichtssprache: Deutsch/Englisch
Anmeldung bis 31. Mai 2014

- **Master**

Studienart: Vollzeit
Abschluss: Master of Arts in Business
Dauer: 4 Semester
Studienplätze/Jahr: 24
Unterrichtssprache: Deutsch/Englisch
Anmeldung bis 30. Juni 2014

Online bewerben: www.fh-salzburg.ac.at/footer/online-bewerbung-studium/

Beim Bachelor gibt es mehr als sechs BewerberInnen pro Studienplatz, beim Master sind es mehr als doppelt so viele wie Plätze.

Open House – Tag der Offenen Tür:

Freitag, 21. März 2014, 9–17 Uhr



1



2



3



4



5



6

- 1 Campus Kuchl
- 2 Aaron Wansch: orthopädischer Schuh »Vacostep«
- 3 Badezimmer »LISI«
- 4 Stuhl »LISI«
- 5 Produktion der Sitzschalen für Stuhl »LISI«
- 6 Tisch und Stühle »LISI«



Die »Graphische« in Wien – Berufsausbildung für die moderne Medienwelt

Unsere Umwelt medial zu begreifen, Medien kreativ und technisch versiert zu gestalten und die Vermittlerrolle in Kommunikationsprozessen einzunehmen sind reizvolle und verantwortungsvolle Aufgaben. Medienberufe haben sich stark professionalisiert. Analoge wie digitale Medien entstehen nicht – wie noch vor wenigen Jahren – unter Umständen aus einer Hand, sondern in einem Zusammenspiel von ExpertInnen, die ihr Wissen und Können auf hohem Niveau in Projekte einbringen. So sind dann – neben technischem Wissen – vor allem soziale Kompetenz, ein hohes kreatives Potenzial und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion medialer Prozesse gefragt (lt. einer von designaustria, dem CCA und der »Graphischen« durchgeführten Umfrage, deren Ergebnisse im April 2014 erscheinen).

Die »Graphische« bietet die einzigartige Möglichkeit, in der Ausbildung den gesamten Medienproduktionsprozess zu durchlaufen. An deren Ende steht eine Diplomarbeit im Team, in der das Erlernte verschränkt wird. SchülerInnen ab 14 können ebenso wie SchulabsolventInnen nach der Matura einen der Ausbildungszweige wählen und sich spezialisieren. Während die SchülerInnen ihre Ausbildung mit der Matura abschließen, erhalten Studierende ein Diplom, das sie berechtigt, sich die Ausbildung auch universitär anrechnen zu lassen. (Die »Graphische« vergibt selbst keine ECTS-Punkte. Im Fall von nachfolgenden Universitätsstudien kann – abhängig vom jeweiligen Institut – die Ausbildung jedoch auch formal-legistisch in ECTS-Äquivalenten angerechnet werden.) Die Ausbildung in Druck- und Medientechnik führt zudem nach einschlägiger Praxis zum Ingenieurtitel.

Im **Grafik und Kommunikationsdesign** gilt es, – metaphorisch gesprochen – viele Sprachen zu erlernen, um gut kommunizieren zu können. Dies meint zum einen eine gute konzeptionelle Ausbildung, die die Bereiche Semiotik, Design- und Medientheorie sowie Konzeption umfasst, um Studierende zu befähigen, die Wirkung von Design zu verstehen und Kommunikationsaufgaben kreativ, innovativ und zweckdienlich zu entwickeln. Zum anderen wird eine professionelle digitale Ausbildung im Screen- und Printdesign angeboten. Entgegen dem allgemeinen Trend wird jedoch viel Wert auf analoges Gestalten gelegt, um mehrere Möglichkeiten der visuellen Umsetzung parat zu haben: sei es die Ausbildung in analogen Basis-Techniken, im Scribbeln, in Originaldruckgrafik, im Akt- und Zeichensaal oder das Erlernen unterschiedlicher typografischer Fertigkeiten. Die Schwerpunkte der Ausbildung liegen jedenfalls auf Editorial Design und Electronic Publishing, Corporate Design und Werbung (inklusive Packaging). Viel Wert wird auch auf Wettbewerbe gelegt, bei denen Designentwürfe für reale Auftraggeber praxisbezogen umgesetzt werden.

Die Komplexität heutiger Aufgabenstellungen erfordert ein Wissen darum, welche Rolle statische oder bewegte Bilder in

der Gesellschaft spielen und in welchem übergeordneten Kontext sie eingebettet sind. Ferner sind Kenntnisse über die audiovisuelle Wahrnehmung für das Arbeiten mit Licht und für die Gestaltung von Bildern unerlässlich. Der fachgerechte Umgang mit Hardware (Kamera und Computer) ist ebenso wichtig wie eine entsprechende Software-Kompetenz. In der Abteilung **Fotografie und audiovisuelle Medien** geht es um das statische 2D-Bild, ergänzt um den Aspekt von Film und Ton. Das technische Umfeld hat sich im Bereich der Fotografie in den letzten zehn Jahren durch den Paradigmenwechsel von analog zu digital stark verändert. Neben der Ausbildung in den klassischen fotografischen Genres werden auch (meist webbezogene) Forschungsprojekte in Panoramafotografie, HDR-Fotografie oder Time-Lapse-Movies durchgeführt und CGI-Projekte entwickelt, in denen – insbesondere auf dem Gebiet der Werbung – Compositings von real fotografierten mit computergenerierten Bildern erstellt werden.

Die Abteilung **Multimedia** bildet abgesehen von der technischen Ausbildung den gesamten Workflow von der Konzeption bis zur Fertigstellung eines multimedialen Produkts ab. Dabei geht es insbesondere um zeitbasierte Medien (Video, 2D- und 3D-Animation sowie Audio) und interaktive Medien (Websites, Apps, E-Learning und Games). Die Entwicklung der letzten Jahre, Filme mit DSLR-Kameras in HD-Qualität zu drehen, ermöglicht vergleichsweise günstige Filmproduktionen. Für das bewegte Bild sind neben den technischen und gestalterischen Fähigkeiten insbesondere auch Grundkenntnisse auf dem Gebiet der Dramaturgie wichtig. Bei den interaktiven Medien ist das Thema der Navigation und Usability von großer Bedeutung. In Zukunft wird auch die Datenvisualisierung einen breiteren Raum einnehmen.

In der Abteilung **Druck- und Medientechnik** spiegelt sich der Wandel der Druckindustrie auch in der Ausbildung wider. Medienproduktionen werden dabei medienübergreifend angelegt, da die Ausgabe heutzutage nicht mehr nur analog erfolgt. Im Zentrum steht die praktische Erfahrung in allen Produktionsprozessen. Dank der Unterstützung durch die Industrie stehen dafür modernste Maschinen (Xerox, Heidelberg, KBA etc.) zur Verfügung. Die Steuerung der Produktionsprozesse wird an Workflow-Systemen (Heidelberg Prinect, Agfa Apogee) gelehrt; die Projekte werden mit moderner Software (rsKalk) auch praxisbezogen kalkuliert. Im Bereich von Print hat sich die Abteilung auch Kompetenzen im Verpackungsdruck angeeignet, wobei mit professioneller 3D-Software (Esco) gearbeitet wird und Entwürfe auf Schneiderillplottern (Kongsberg) gefertigt werden. Der praktische Unterricht zielt auf direkte Anwendbarkeit im Beruf ab und wird durch theoretischen Unterricht in Medientechnologie und Medienwirtschaft ergänzt. Bei Diplomarbeiten steht meist ein Erforschungsansatz im Zentrum, um neue Technologien (wie z. B. 3D-Druck, gedruckte Elektronik, Druck von Leuchtfolien, Batterien und Solarzellen) zu erproben.

Die »Graphische« in Wien unterrichtet 1.300 SchülerInnen und Studierende in vier Abteilungen. Angeboten werden Ausbildungen ab 14, die zur Matura führen, sowie zweijährige Kollegs nach der Matura. Zudem gibt es eine einjährige Meisterschule



Die »Graphische« in Wien XIV

für Kommunikationsdesign, eine Fachschule für Druck- und Medientechnik sowie ein berufsbegleitendes Abendkolleg. Somit offeriert die »Graphische« eine Fülle an Möglichkeiten der Berufsausbildung für den Medienbereich. Um die Ausbildung generell weiterzuentwickeln, wäre eine stärkere Synergie zwischen den Institutionen im Sinne einer gegenseitigen (teilweisen) Anrechenbarkeit höchst sinnvoll.

www.graphische.net

(Harald Begusch)

Über den Autor:

Dr. Harald Begusch hat Theater-, Film und Medienwissenschaften studiert und war Lehrbeauftragter an der Universität Wien. Er ist Abteilungsvorstand für Grafik und Kommunikationsdesign an der »Graphischen« (Höheren Graphischen Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt Wien XIV) und leitet die Web- und Multimedia-Agentur jedes pixel definiert....



New Design University: Karriereschmiede für kreative Querdenker

Die New Design University St. Pölten (NDU) wurde 2004 von der Wirtschaftskammer Niederösterreich und ihrem WIFI gegründet. Als internationaler und lebensnaher Ort für anspruchsvolle Ausbildung in den Bereichen Gestaltung, Technik und Business bildet die NDU kreative Köpfe aus, die den Wandel der Gesellschaft vorantreiben und sich mit den Arbeits- und Gestaltungsprozessen der Zukunft bereits heute auseinandersetzen.

Im Bereich Bachelorstudien reicht das Angebot von **Grafik- & Informationsdesign** über **Innenarchitektur & 3D-Gestaltung** und **Event Engineering** bis hin zu **Manual & Material Culture**. Bei Letzterem handelt es sich um den ersten dualen Studiengang Österreichs, der als solcher für AHS- und HTL-AbsolventInnen ebenso zugänglich ist wie für Lehrabschluss-AbsolventInnen ohne Matura, die über eine entsprechende künstlerische Eignung verfügen. In allen Lehrplänen der NDU wird besonderer Wert auf die Verknüpfung von Theorie und Praxis gelegt. Daher setzen sich die Studierenden bereits während ihrer Ausbildung mit brisanten Fragen und Aufgabenstellungen aus der Wirtschaft auseinander. Auf diese Weise lernen sie, den Herausforderungen ihres künftigen Berufsfeldes unter Anleitung erfahrener ProfessorInnen und ExpertInnen experimentell und praxisnah zu begegnen. Und – ausgestattet mit profundem Know-how und frischen Ideen – schaffen sie nach der Diplomierung sehr rasch den Einstieg in die Arbeitswelt.

Grafik- & Informationsdesign: Emotionen vermitteln, Visionen realisieren

Das Bachelorstudium an der NDU vermittelt zukünftigen Grafik- und InformationsdesignerInnen eine fundierte Basis und ein breites Spektrum an kreativen, handwerklichen und technischen Fähigkeiten, die erforderlich sind, um in diesem Bereich auf Dauer erfolgreich zu sein. Im ersten Jahr erwerben die Studierenden die wesentlichen Fähigkeiten analoger und digitaler Kreativitätstechniken. In der Schrift- und Typografie-Werkstatt werden experimentelle und angewandte Typografie, Makro- und Mikrotypografie, Kalligrafie sowie Schriftdesign und -programmierung vermittelt. In der Zeichenwerkstatt beschäftigen sie sich die mit perspektivischem Zeichnen, Stilleben- und Aktzeichnen sowie mit Illustrationstechniken. In der Werkstatt für elektronische Publikation und Druckvorstufe erlernen sie den Umgang mit den wichtigsten Computerprogrammen.

Nach dem ersten Studienjahr können die Studierenden den Fokus ihrer Ausbildung auf **Grafikdesign** oder **Informationsdesign** legen. Beim Schwerpunkt **Grafikdesign** stehen u. a. Logoentwicklung und Corporate Design, Plakatdesign, Publikationsdesign, Verpackungsdesign sowie Layout und Illustration auf dem Lehrplan. Die Studierenden vertiefen ihre Kompetenz in der Schriftgestaltung, kreieren eine eigene Schrift und arbeiten

an der Konzeption und Umsetzung integrierter Werbekampagnen.

Beim Schwerpunkt **Informationsdesign** beschäftigen sich die Studierenden zunächst mit der Strukturierung und Anordnung von Information sowie mit Themen wie Usability, User Experience und Interface Design. Sie erlernen, eigenständige interaktive Informationsdesign-Lösungen zu erarbeiten, Websites in HTML, CSS und Javascript aufzubauen sowie mit sprachübergreifenden Zeichen und Symbolen professionell umzugehen. Sie vertiefen ihre typografischen Kenntnisse durch digitale Umsetzung (Typography for Screen und Screen Design).

NDU-Vorteile: Modularer Aufbau und Praxisbezug

Nicht nur die Fixanstellung steht den AbsolventInnen offen; auch eine unabhängige Tätigkeit als freischaffender Designer ist eine spannende Perspektive. Für das dafür notwendige Business-Know-how sorgen eigene Unterrichtsblöcke. Der modulare Aufbau des Studiums ermöglicht wiederum, sich zahlreiche zusätzliche Kompetenzen anzueignen. Im sogenannten FutureLab – einer NDU-eigenen Plattform, die Unternehmer und Kreative zusammenbringt – können die StudentInnen in interdisziplinären Teams an realen Projekten arbeiten und konkrete Lösungen entwickeln, die von den Auftraggebern tatsächlich umgesetzt werden.

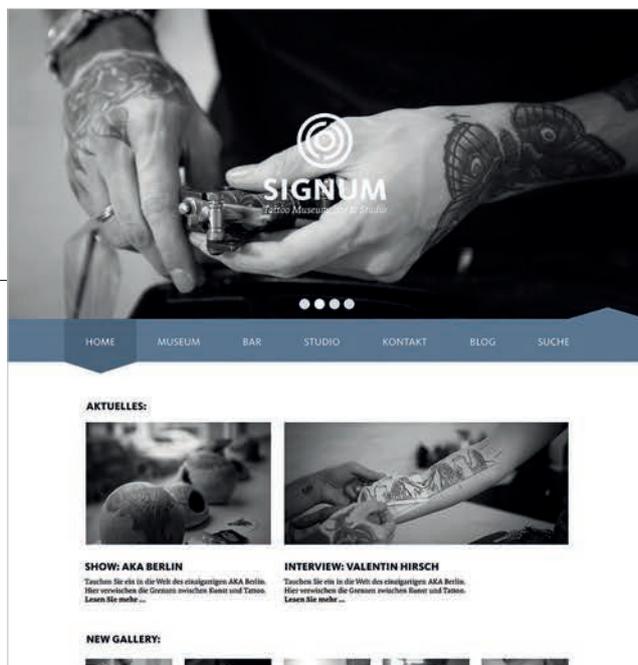
Beruf und Karrierechancen

AbsolventInnen des Studiengangs sind gefragte DesignexpertInnen und finden in Agenturen und Designbüros sowie bei produzierenden Unternehmen des grafischen Gewerbes meist sehr rasch attraktive Jobs oder komplettieren ihre Ausbildung im Rahmen eines konsekutiven Masterstudiums. Kompetente InformationsdesignerInnen, die hochkomplexe Daten verständlich visualisieren und ergonomische, effiziente Interfaces entwerfen können, sind bei Medienunternehmen, in digitalen Agenturen und im Bereich Consumer Electronics gefragt.

Eine im Jänner 2014 bei den Alumni durchgeführte Umfrage beweist die Richtigkeit des Ausbildungskonzeptes des NDU-Bachelorstudiums **Grafik- & Informationsdesign**. Die AbsolventInnen sind ausnahmslos überzeugt, an der NDU für die Anforderungen der Praxis oder eines weiterführenden Studiums perfekt vorbereitet worden zu sein. Und sie streichen die kleinen Klassen, den direkten Draht zu den Lehrenden und die insgesamt sehr familiäre Atmosphäre an der NDU als »positive Treiber« heraus, die mit verantwortlich sind für die persönliche Entwicklung, die extrem geringe Drop-out-Quote und die Absolvierung des Studiums in der Mindestzeit von durchschnittlich sechs Semestern.

Ein eindrucksvolles Beispiel der im Bachelor-Studiengang vermittelten Fähigkeiten zeigt die Abschlussarbeit von **Georg Schober** (siehe Abbildungsteil): Sein Erscheinungsbild »Signum« inklusive Werbekampagne und Webauftritt für ein Tattoo-Museum mit angeschlossenem Studio (Betreuung: Ulrike Pötschke) wurde im Jänner 2014 in »Novum«, einem der führenden Designmagazine Europas, prominent vorgestellt.

(Karin Hirschberger)



Georg Schober, NDU: Corporate Design und Webauftritt »Signum«

Kontakt:

NDU Office
Christina Kainz
E office@ndu.ac.at
T 43 (0)2742 890 2411

Es besteht die Möglichkeit, individuelle Beratungsgespräche mit dem Studiengangsleiter zu vereinbaren. Weiterführende Informationen zur NDU und zu allen Bachelor- und Masterstudiengängen auf www.ndu.ac.at.



Die Werbe Akademie des WIFI Wien: Aus- und Weiterbildung für Grafikdesigner

Designfabrik – Basislehrgang für Design und Kreation

Als erste Ausbildung in Wien füllt der zweisemestrige Basislehrgang für Design und Kreation die Lücke zwischen Schulausbildung und weiterführenden Kreativstudien. Aber auch AbsolventInnen einer handwerklichen Ausbildung können ihren Beruf um eine neue Perspektive erweitern. Jungen Leuten, deren kreatives und handwerklich-gestalterisches Potenzial sich noch nicht entfalten konnte und die sich im Bereich Design und Kreation orientieren möchten, bietet der Basislehrgang den optimalen Start für Studium und Beruf im Kreativbereich. Während das erste Semester Einführungen in die wichtigsten Designbereiche (Raumdesign, Grafikdesign, Produktdesign, Oberflächendesign) vorsieht, können sich die TeilnehmerInnen im zweiten Semester ihren Interessen entsprechend spezialisieren. Es wird diskutiert, gezeichnet, fotografiert, am Computer und in Holz-, Glas- und Metallwerkstätten gearbeitet. Dabei entsteht eine Präsentationsmappe, mit der sich die AbsolventInnen an der Werbe Akademie und anderen Kollegs oder Universitäten professionell bewerben können. Die Zugangsvoraussetzungen sind ein Mindestalter von 18 Jahren und eine erfolgreiche Teilnahme am Beratungs- und Aufnahmegespräch. Der Lehrgang startet erstmals im Herbst 2014. Alle aktuellen Informationen und Termine sind auf der Website der Werbe Akademie unter www.werbeakademie.at/designfabrik zu finden.

Bachelor of Arts (Hons) in Graphic Design – Fachausbildung für Grafikdesign

Mit dem 3-jährigen Bachelor-Programm Graphic Design verschaffen sich AbsolventInnen den entscheidenden Vorsprung. Praxisbezug wird bei der Ausbildung großgeschrieben: Die erlernte Theorie wird im Agenturlabor im Rahmen von Realprojekten und Wettbewerben gleich umgesetzt. Das dritte Ausbildungsjahr wird in Lizenz der englischen Staffordshire University angeboten. Alle Lehrveranstaltungen sind in Englisch, und die Curricula entsprechen dem 3. Bachelorjahr der Staffordshire University. Besonders viel Wert wird auf die Kombination aus Wissenschaft und Praxis gelegt: Der Schwerpunkt liegt auf individuellen Projektarbeiten und einer wissenschaftlichen Arbeit, die durch Top-DozentInnen aus Wissenschaft und Praxis optimal begleitet werden. Vom 26. bis 28. Mai 2014 können sich Interessierte bei der Final Exhibition – Kommunikation & Design im designforum Wien ein Bild von den Arbeiten der AbsolventInnen machen. Alle Informationen zur Bachelorausbildung sind auf www.werbeakademie.at/bachelor_graphic zu finden.

Alle, die noch rascher ins Berufsleben einsteigen wollen, sind nach der Absolvierung der 2-jährigen Diplombildung Grafikdesign (Jahr 1 & 2) bestens dafür gerüstet. Damit auch sie nicht auf den Bachelor-Titel verzichten müssen, wird das dritte



Studierende an der Werbe Akademie des WIFI Wien

Jahr auch berufsbegleitende angeboten. Infos zur Diplombildung auf www.werbeakademie.at/grafikdesign.

Design & Narration – Grafik und Kreation in interaktiven Medienformaten

Für alle, die bereits im Grafikbereich tätig sind und sich weiterbilden wollen, bietet die Werbe Akademie diesen berufsbegleitenden Diplomlehrgang an. Er verbindet Marketing und Kreation und schließt eine Weiterbildungslücke im Bereich Design. Lehrgangsführerin Barbara von Rechbach konkretisiert: »Design & Narration zeigt die Kreation von User-Erlebnissen in unterschiedlichen Medienformaten. Es ist wichtig, erfolgreiche Geschichten über verschiedene Kanäle zu erzählen, die sich im Kopf des Publikums verbinden: Transmedial Storytelling.« Der Schwerpunkt liegt auf Case Studies und der Entwicklung integrierter Kampagnen und Produkte in On- und Offline-Medien, Games, Videos und Social-Media-Anwendungen. Natürlich kommt auch die fachliche Wissensvermittlung aller relevanten Werkzeuge für interaktive Mediengestaltung nicht zu kurz.

Der Diplomlehrgang auf einen Blick:

Termine: **6. Oktober 2014** bis **16. Juni 2015** (224 Lehreinheiten); Montag & Mittwoch 18.00–21.45 Uhr

Kosten: Euro 4.680,-

Anmeldung auf www.wifiwien.at/815004

Kostenlose Infoveranstaltung: Donnerstag, 12. Juni 2014, 18.00–20.00 Uhr

Termine:

Alle Infos zum Angebot der Werbe Akademie gibt es auch auf der **BeSt3 2014** von **6. bis 9. März 2014** in der Wiener Stadthalle und am **Tag der offenen Tür** am **11. April 2014** von 14.00-17.00 Uhr.

(Sophia Pichler)

Graphic Novel

Bilderroman über einen Wiener Mogli

Am 20. März 2014 kommt Alexander Strohmaiers Graphic Novel »Wild Boy«, ein autobiografischer Bilderroman, bei Luftschacht heraus. Knapp zwei Monate vor Erscheinen, als er noch über der Ausarbeitung der letzten Seiten saß, sprach der in Wien lebende Zeichner, Illustrator und Musiker mit Brigitte Willinger über das nun sich auch hierzulande immer stärker durchsetzende Genre der Graphic Novel und über die Entstehung des eigenen Buchs, einer sehr persönlich gefärbten Geschichte, die zugleich das Lebensgefühl der 1970er- und 1980er-Jahre vermittelt.

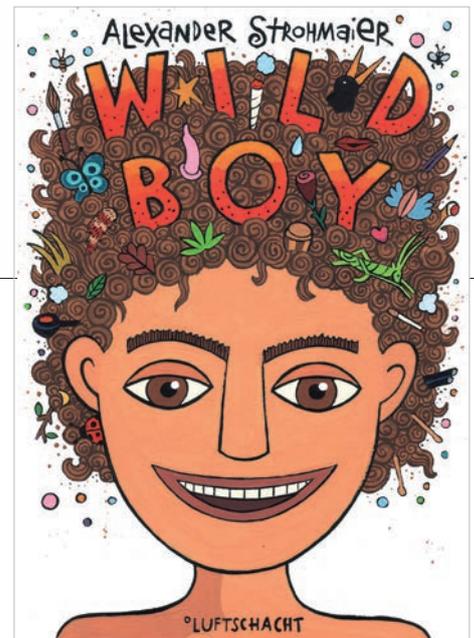
Worin unterscheidet sich eine Graphic Novel von einem Comic?
Der Begriff wurde von Art Spiegelman und einem anderen berühmten amerikanischen Comic-Zeichner, Will Eisner, eingeführt. Schon das Wort »Comic« verpflichtet ja zur Komik, die wir seit jeher mit dem Comicstrip verbinden. Die beiden wollten aber nicht mehr lustig sein, sondern »ernste« Comics machen. Sie haben in den 1990er-Jahren die ersten Graphic Novels geschrieben. Typisch für das Genre ist auch das autobiografische Element. Spiegelmans »Maus – Geschichte eines Überlebenden« wurde 1992 als erste Graphic Novel mit dem Pulitzer-Preis, dem wichtigsten amerikanischen Literaturpreis, ausgezeichnet. Die Buchhändler lieben den Ausdruck »Graphic Novel«, weil er das Genre der Bildergeschichte aufwertet – er steht für Niveau, während man Comics nicht mit Literatur assoziiert.

Hat sich das Medium Comic mittlerweile nicht etabliert?
Finde ich nicht. Es ist zwar dank dieser Aufwertung durch die Graphic Novel weiter verbreitet und auch in den Buchhandlungen vertreten. Doch Comics sind auf dem Level geblieben, auf dem sie immer waren.

Der Unterschied besteht also in der Ernsthaftigkeit der Aussage, im Autobiografischen. Auch im Umfang, im Format?
Genau. Es geht mehr in Richtung Buch, Roman. Den Comic verbindet man eher mit dem Heftformat. Doch die Grenzen sind fließend. Manche verweigern den Begriff »Graphic Novel«, verwenden generell »Comic«. Es stört mich auch nicht, wenn mein »Wild Boy« als Comic bezeichnet wird. Das passt schon, schließlich habe ich bis zu meinem 18. Lebensjahr nur Comics gelesen. Weitere Parallelen gibt es außerdem zum Cartoon, bei dem es sich in der Regel um ein Einzelbild handelt, der aber auch ein Comicstrip sein kann. Auch beim Cartoon dreht es sich jedoch in erster Linie um Witz und Parodie.

Wo liegen die Ursprünge des heutigen Comics und der Graphic Novel?

Manche bezeichnen Wilhelm Busch als ersten Comic-Zeichner. Doch bereits Rodolphe Töpffer, ein Zeitgenosse Goethes, hat Bildergeschichten geschrieben. Die eigentlichen Comics entstanden vor der Wende zum 20. Jahrhundert; Ende des 19. Jahr-



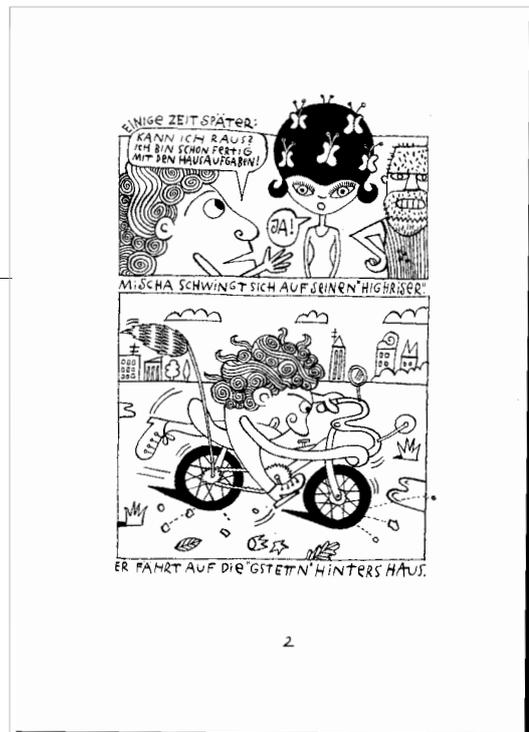
Alexander Strohmaier: Cover »Wild Boy«

hunderts erschienen in Amerika die ersten Strips und Seiten, die sogenannten »Funnies«. Für Europa waren Frankreich und Belgien besonders wichtig, die Comics von »Tim und Struppi« des Belgieers Hergé kamen ab den 1930er-Jahren heraus.

Sind Spiegelman und Eisner Vorbilder für dich gewesen?
Nein, sie waren mir eine Anregung. Als Zeichner ist der Franzose David B. mein Vorbild. Und als Romanautor verehere ich T. C. Boyle sehr. Das waren irgendwo Leitbilder. David B. arbeitet wie ich in meiner Graphic Novel in Schwarzweiß, was üblich ist bei so vielen Seiten. Bis zu einem Umfang von etwa 150 Seiten kann man schon in Farbe arbeiten, doch wenn es darüber hinausgeht, wird es zu aufwendig. Manche Comicverlage haben eigene Leute, die kolorieren, teilweise wirklich sehr schön.

Und wie bist du auf die Graphic Novel gestoßen?

Ich habe mit 20 das Buch für mich entdeckt und aufgehört, Comics zu lesen. Wie ich begonnen habe, Bücher zu lesen, habe ich es aber nicht ausgehalten, dass da keine Bilder drin sind. Also habe ich welche dazugezeichnet, zum Beispiel für die »Unendliche Geschichte«. Ich war dann lange auf Kriegspfad mit Comics. Als Schulabbrecher wollte ich Bildung nachholen, habe Klassiker gelesen, viele Romane. Ungefähr vor zwölf Jahren habe ich einen in Wien lebenden französischen Künstler, Thierry Robert, kennengelernt. Er ist auch Zeichner und hat mich zu sich eingeladen und mir ganz tolle Comics gezeigt, Stücke aus seiner Sammlung. Da habe ich wieder Feuer gefangen. Er hat mich auch auf einen Comics-Laden in der Zollergasse hingewiesen, den es mittlerweile nicht mehr gibt. Ich habe wieder angefangen, Comics zu sammeln und zu lesen. Dann war da Hannes Schaidreiter, ein Comics-Zeichner und Herausgeber, der auch andere gefördert und Kleineditionen herausgebracht hat. Der hat in den 1990er-Jahren die Kleinedition Mixer gegründet, die nur kodierte Büchlein vertrieben hat, in Automaten. Er hat meistens ein Thema gestellt, die Zeichner dazu zeichnen lassen und dann alles kopiert, geheftet und verkauft. Er war ein großer Förderer und ist immer wieder auf mich zugekommen. Er hat übrigens als Herausgeber die ersten Comics bei meinem jetzigen Verlag, Luftschacht, veröffentlicht, eine Anthologie mit dem Titel »Perpetuum«. Und er hat mich auch mit Luftschacht in Kontakt gebracht. Das Kinderbuch »Von der Krähe, die einen Vogel hat«, eine Geschichte von Melanie Laibl, die ich illustriert habe, wurde



von zwei renommierten Verlagen abgelehnt. Es war ein sehr ungewöhnliches Bilderbuch, weil mit handschriftlichem Text, von mir geschrieben und ein wenig so aufgebaut wie ein großer Comic. Der eine Verlag hat gemeint, wir machen nichts mit Handschrift, das können die Kinder nicht lesen. Der andere hat eingesetzt, ein Buch, in dem Text und Bild so miteinander verwoben sind, eignet sich nicht für die Übersetzung in andere Sprachen, da sind keine Lizenzen zu verkaufen. Schaidreiter hat die Skizzen den Leuten von Luftschacht gezeigt, und die haben sofort ja gesagt. Das war mein erstes Bilderbuch im Luftschacht-Verlag.

Ist das schon alles mit dem Ziel im Hinterkopf passiert, eine Graphic Novel zu machen?

Nein, überhaupt nicht. Es gab dann noch ein zweites Kinder-

buch von Melanie Laibl und mir bei Luftschacht, »Herr Grimm und Frau Groll«, aber mit gesetztem Text. Während dieses Buch entstanden ist, habe ich mich mit Hannes Schaidreiter immer wieder zum Frühstück getroffen und ihm aus meinem Leben erzählt. Er meinte, ich sollte aus den Episoden Comics machen. Ich konnte aber mit den einzelnen Episoden nichts anfangen und bin irgendwann auf den Gedanken gekommen, ein ganzes Buch, eine zusammenhängende Geschichte daraus zu machen.

Wann war das?

Ungefähr vor vier Jahren. Die Idee habe ich dann an Luftschacht herangetragen, und die haben das unterstützt. Ich habe Skizzen vorgelegt, und Jürgen Lager, einer der beiden Verlagsleiter, hat sofort zugesagt. Auch er hat mich unglaublich gefördert. Ich

habe dann circa ein Jahr gebraucht, bis ich den Bogen von meinem siebten bis zum 25. Lebensjahr gespannt hatte. Es hat lange gedauert, bis es eine durchgängige Geschichte wurde und eine Verbindung zwischen den einzelnen Episoden hergestellt war. Es sollte nicht zu aufgesetzt wirken, einfach nur eine Geschichte mit wilden Abenteuern.

Ist das Genre Graphic Novel in deinen Augen eher ein literarisches oder gehört es zur bildenden bzw. angewandten Kunst?
Es ist literarisch. Absolut. Auch wenn es Bilder hat, geht es ja um eine Erzählung. Obwohl – und genau das gefällt mir daran – man über mehrere Seiten mit wenig oder gar keinem Text auskommt. Man kann mit Bildern erzählen. Es reicht ein Satz, dann kommen einige Bilder. Als Illustrator denkst du klarerweise in Bildern. Das Schreiben habe ich mir eigentlich leichter vorgestellt. Ich bin draufgekommen, dass man an manchen Sätzen sehr lang feilen muss. Ich habe aber schon in den 1990er-Jahren Bilder und Bücher (Künstlerbücher) mit Texten dazu gemacht. Ich hatte immer schon ein starkes Bedürfnis, Bild und Text zu kombinieren oder Bildern einen langen Titel zu geben.

Es steht zu vermuten, dass bei so einem aufwendigen und langfristigen Projekt der Arbeitsaufwand keineswegs auch nur halbwegs in Relation zum finanziellen Rückfluss steht. War es reine Liebhaberei und Leidenschaft, dieses Projekt durchzuziehen?

Nein, das steht in keinem Verhältnis. Ich bekomme vom Verlag zwar Autoren- und Illustratorenhonorar und habe das Projekt auch mithilfe von Stipendien des BMUKK finanziert. Aber in erster Linie ist es Leidenschaft. Ein Zeichner muss zeichnen. Natürlich würde ich mich freuen, wenn jetzt auch ausländische Verlage an mich herantreten würden, mit einem Projekt für eine neue Graphic Novel oder wegen einer Übersetzung. Es gibt in Europa und Amerika Verlage, die mir sehr gut gefallen, von den Zeichnungen und von den Inhalten her: Reprodukt in Deutschland, Edition Moderne in der Schweiz, Drawn and Quarterly in Kanada, Fantagraphics Books in den USA. Das ist meine Welt. In Österreich möchte ich Luftschacht treu bleiben, etwa, wenn es von »Wild Boy« eine Fortsetzung geben sollte. Luftschacht ist für mich der Verlag in Österreich, auf den ich schon immer gewartet habe. Es hat hier nie einen Verlag gegeben, mit dem ich zufrieden war. Und ich habe für einige gearbeitet, als Kinder- und Jugendbuchillustrator, als Schulbuchillustrator. Da gab es immer Einschränkungen und Einwände – zu künstlerisch, zu ausgeflippt. Bei Luftschacht gibt es das einfach nicht. Es wird angenommen, was ich mache, ich kann mich entfalten. Da ist mir das Geld dann auch nicht so wichtig. Einmal meinen Lebensunterhalt nur mit Graphic Novels zu verdienen, ist eine schöne Vorstellung, aber kein wirkliches Ziel.

Wie hast du das Projekt entwickelt, das sich ja über vier Jahre hingezogen hat? Wie sah der Arbeitsprozess aus?

Ich habe zuerst einmal Episoden aufgeschrieben. Dann habe ich komischerweise Bilder und Skizzen gemacht, die damit nicht unmittelbar etwas zu tun hatten. Am Anfang ist es mir sehr

schwer gefallen, die Episoden in Bilder umzusetzen. Ich habe ganz frei, assoziativ gezeichnet, aber die Zeichnungen sind nicht recht mit den Texten zusammengehangen.

Waren das abstrakte Bilder?

Teilweise. Ich habe damals versucht, die Episoden lyrikmäßig zusammenzuführen, aber das hat nicht funktioniert. Dann habe ich begonnen, mich selbst zu zeichnen, in verschiedenen Lebensaltern – als 6-, 10-, 16- und 20-Jährigen. Zuerst war meine Figur Mischa eine Art »Kopffüßler«, dann hat er langsam einen Oberkörper bekommen. Das war der eigentliche Beginn. Dann kamen meine Eltern, meine Großeltern dran. Ich habe zunächst nur die Figuren gezeichnet. Und erst als ich die ersten drei, vier Lebensjahre niedergeschrieben hatte, habe ich es geschafft, die ersten Panels zu zeichnen. Und dann, wenn ich mich recht erinnere, saß ich einmal neben einem meiner Schüler, der zeichnete. Mir wurde es langweilig, ihm zuzusehen, und es kam mir eine Szene in den Sinn: Der kleine Mischa Maier sitzt zu Hause in seinem Zimmer und schreibt Aufgaben, und seine Eltern streiten im Nebenzimmer. Das war sozusagen die Schlüsselszene, die habe ich aufgeschrieben und aufgezeichnet. Das Schriftliche musste generell reduziert werden. Ich musste entscheiden, was wichtig, was unwichtig war. Aber da ich viel Erfahrung mit Comics hatte, ging das relativ leicht. Am schwierigsten war also der Anfang. Wie geht es los? Und entscheidend war die Reduktion. Es durften nicht zu viele Orte, zu viele Personen vorkommen. Und nicht alles, was man erlebt hat, ist interessant. Ich hab dann eineinhalb Jahre Skizzen gemacht. Das erste Skizzenkript war 220 Seiten lang. Ich dachte, die Geschichte sei fertig, und habe das Skript Jürgen Lagger gegeben, in der Hoffnung, er würde mir sagen, was noch fehlt. Aber er hat nur gemeint: »Mach! Wenn du fertig bist, erscheint es.« Er hat mir alle Freiheit gelassen. Nach einer Pause bin ich das Skript – die Skizzen – noch einmal durchgegangen. Ich habe begonnen, es mit Bleistift auf die Originalseiten zu übertragen. Aber schon bald, etwa nach der fünften Seite, habe ich bemerkt, da gibt es eine große Lücke, das ist viel zu abrupt, das kann ich nicht so lassen. Das war schrecklich. Also zurück zum Skizzenbuch. Das ging dann so im Wechsel hin und her, zwischen Skizzenbuch und Originalseiten. Darum ist das Buch dann auch auf 430 Seiten angewachsen, weil ich immer wieder befand, das ist nicht flüssig, nicht rund. Als ich dann 150 Seiten in Bleistift hatte, habe ich Jürgen Lagger zu mir zu Kakao und Torte eingeladen und ihn gebeten, sie zu lesen. Ich wollte sichergehen, dass ich so weitermachen konnte. Er war zufrieden und ich wusste, ich war am richtigen Weg. Er hat den Text des Buchs lektoriert und mir Anregungen gegeben, was man weglassen kann. Textstreichungen waren kein Problem, Bildstreichungen hat es keine gegeben. Und dann gab es noch einen zweiten Mann, den Autor und Lektor Dietmar Krug, der hat früher bei der Tageszeitung »Die Presse« die Wochenendbeilage »Spectrum« betreut, war Lektor bei Böhlau und hat jetzt auch seinen ersten Roman »Mehr Freiheit« im Otto-Müller-Verlag in Salzburg herausgebracht. Ich kenne ihn über die Musik. Er hat unglaubliches Interesse gezeigt und mir sehr wertvolle Hinweise gegeben, sowohl text- als auch bildmäßig. Das war ganz toll.

Und nach der Bleistiftzeichnung?

Habe ich alles mit Feder und Tusche nachgezogen...

Ein unglaublich aufwendiger Prozess. Und mir scheint er beinahe schwieriger als bei einem »nur« geschriebenen Buch, wo man ausschließlich mit dem Text umgehen muss, leichter streichen und umstellen kann...

Ja, aber das habe ich schon im skizzierten Skript gemacht. Da habe ich gestrichen, geschnitten, umgeklebt. In dieser Phase habe ich selbst große Strukturänderungen vorgenommen. Ich bin das Skript an die zehnmals durchgegangen, bevor ich annähernd zufrieden war, bis alles rund war, schön floss, nicht übertrieben erschien.

Wie verhält sich die Entwicklungs- zur Ausarbeitungsphase?

Schwer zu sagen, weil ich selbst in der Endphase, beim Nachziehen der Bleistiftzeichnungen, immer noch Veränderungen vorgenommen habe, wenn mir eine Nase oder eine Hand nicht gefallen hat. Was ich vielleicht noch sagen muss: Ich habe extra für das Buch wieder mit dem Aktzeichnen begonnen, weil ich gemerkt habe, dass meine anatomischen Kenntnisse nicht mehr ausreichend waren. Parallel zur Arbeit am Buch habe ich daher bis vor einem Jahr – also drei Jahre lang – zwei Nachmittage in der Woche an Übungen im Aktzeichnen teilgenommen: Körperhaltung, Handstudien, Perspektive. Mein Stil ist zwar simpel, aber richtig soll es schon sein.

Das Buch ist autobiografisch. Wie bist du auf Mischa, den Namen deines Alter Egos, gekommen?

Er sollte schon so ähnlich wie Sascha, die Abkürzung meines Namens, klingen. Alle Figuren, die noch leben, wurden umbenannt. Sehr viel ist aber nur angeregt von der Wahrheit, einiges ist erstunken und erlogen oder auch erträumt. Da hat mich die Leidenschaft des »G'schichtl-Erzählens« voll gepackt. Es hat mir immer schon Spaß gemacht, etwas zu erzählen, was nicht ganz wahr ist, um Lacher und Aufmerksamkeit zu ernten. Das habe ich hier voll ausgelebt, wenn es gepasst hat. Andererseits denkt man bei manchen Episoden: Das hat er sich sicher nur ausgedacht, während man bei anderen meinen könnte: Na, das wird schon wahr sein. Und in Wirklichkeit ist es genau umgekehrt. Ich habe wirklich ganz schräge Sachen erlebt in meinem Leben. Schon als 13-Jähriger war ich sehr viel auf der Straße. Meine Eltern waren ganz mit sich selbst beschäftigt, hatten mich überhaupt nicht unter Kontrolle. Ich habe Schule geschwänzt, bin von einem Wahnsinn in den anderen geschlittert. Es gab immer genug Geld, ich konnte kaufen, was ich brauchte. Es hat mir nie an materiellen Dingen gefehlt, aber an Sicherheit und Geborgenheit. Es kommt auch ein ganzes Kapitel vor, das gänzlich erfunden ist, das Kapitel »Im Wald«: Da lebe ich vier Jahre freiwillig im Wald. Das ist eine kleine Rache an meinen Eltern: Vater, Großvater und Polizei wollen mich zurückholen aus dem Wald, aber ich laufe davon und verstecke mich. Das passt insofern zu meinem Leben, als ich schon als Kind sehr viel allein im Wald war, um der unangenehmen Stimmung daheim zu entkommen. Ich bin mit dem Rad hingefahren und stundenlang allein im Wald

gesessen. Das war schon als Kind eine wesentliche Beruhigung und Beglückung für mich und ist es bis heute geblieben: Ich gehe drei, viermal in der Woche im Wald spazieren, um mich zu entspannen und zu inspirieren. Es hilft in einer schwierigen Situation oder wenn ich keine Ideen habe.

Eine Fortsetzung ist angedacht?

Ich habe keine Ahnung. Meine erste Geschichte läuft bis zum 25. Lebensjahr. Ich verrate das Ende jetzt nicht. Nach meinem Diplom an der Angewandten bin ich ja im wirklichen Leben zwei Jahre nach Brasilien gegangen. Im Buch gibt es da eine Parallele, die passt. Ich habe aber keine Ahnung, wie eine Fortsetzung ausschauen könnte, weil das Leben danach nicht mehr so wild war. Aber der Wild Boy könnte ein Wild Girl treffen...

Wie bist du auf den Titel »Wild Boy« gekommen?

Der Arbeitstitel war eigentlich »Waldboden«, weil ich den Wald so mag. Aber das hat thematisch nicht gepasst. Ich habe wahn-sinnig lange gebraucht, einen passenden Titel zu finden. Er war dann auch nicht meine Idee, sondern die von Melanie Laibl. Der Verleger war zunächst gar nicht so angetan davon, weil es ihn an die Nummer von Duran Duran (»The Wild Boys«) erinnert hat, den schrecklichsten Song, den es nach meinem Dafürhalten gibt. Er hat dann aber eingewilligt, weil der Titel zu meiner Kindheit und Jugend und zum Thema Leben im Wald passt. Leider lässt er sich nicht gut ins Deutsche übertragen. Mein Traumtitel wäre »Der Strawanzer« gewesen, aber das geht in Deutschland und in der Schweiz nicht, das kennt man nur in Wien. Schade. Dann gab es noch den Einwand englischer Titel, deutscher Text, weil das die Vertreter des Buchhandels nicht mögen.

Aber jeder versteht ihn. Und er passt zur Geschichte und zur Zeit, in der sie spielt.

Eben. Viele Leute glauben aber, dass es sich um ein Jugendbuch handelt, das sie ihren Kindern geben können. Die muss ich noch warnen, weil ja auch Sex, Drugs & Rock n' Roll eine große Rolle spielen. Der Titel klingt zugegebenermaßen ein wenig nach Jugendbuch. Aber es ist ja auch die Geschichte eines Jugendlichen.

Ist es dir schwer gefallen, dich selbst zu zeichnen, für dich eine Entsprechung zu finden?

Nein, gar nicht. Weil man sich ja jeden Tag mehrmals im Spiegel sieht, schauen die meisten Figuren, die man zeichnet, einem selbst ähnlich. Das sehe ich auch bei meinen Schülerinnen und Schülern oder Kolleginnen und Kollegen. Ich habe mich aber auch nicht sehr bemüht, dass mir die Figur besonders ähnlich sieht.

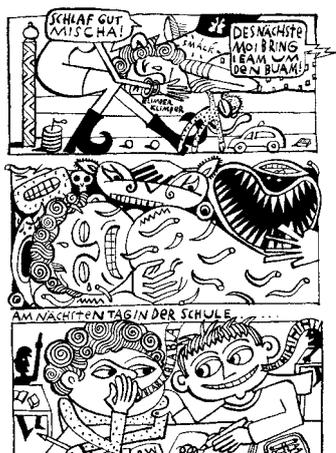
Herzlichen Dank für das Gespräch.



5



6



7



8

Termine:

- Die **Buchpräsentation** von »Wild Boy« findet am **20. März 2014** um 19.30 Uhr im PULSE, Schottenfeldgasse 3, 1070 Wien statt.
- Die **Ausstellung** »Schokolade« von Alexander Strohmaier in der KABINETT Comic Passage im MQ läuft von **6. März** bis **30. Juni 2014** und ist rund um die Uhr zu sehen. Infos auf www.kabinett.at.

Über Alexander Strohmaier

Der freischaffende Zeichner, Illustrator, Dozent, bildende Künstler und Musiker wurde 1964 in Wien geboren und studierte Illustration und Grafikdesign in Innsbruck, Wien und São Paulo. Ab 1991 Unterrichtstätigkeit an der Universität für angewandte Kunst Wien, der Höheren Graphischen Bundes-Lehr- und Versuchsanstalt, der Werbe Akademie des

WIFI Wien und am New Design Center St. Pölten. 1995 bis 2005 Vorstandsmitglied von designaustria. Von 2012 bis 2014 Jurymitglied des österreichischen Kinder- und Jugendbuchpreises. Illustrationen für Zeitungen und Magazine wie »Der Standard«, »Falter«, »Profil«, »Focus«, »Spiegel« etc. Zusammenarbeit mit Werbe-agenturen, Unternehmen und Organisationen wie Publicis, Young & Rubicam, Casinos Austria, Siemens, Greenpeace, Die Grünen etc.; Logo-Entwicklungen für das Land Niederösterreich, das Ronacher u. a. Kinder-, Jugend- und Schulbuchillustration für Verlage wie Luftschacht, Ueberreuter, Jungbrunnen, Ravensburger. Zahlreiche Ausstellungen und Ausstellungsbeteiligungen im In- und Ausland. Seit 2000 auch genreübergreifende Kunstprojekte wie Bühnenbilder, 3D- und Textilobjekte. Seit 2005 verstärkte Konzentration auf Bücher. www.alexanderstrohmaier.com

DA Activities

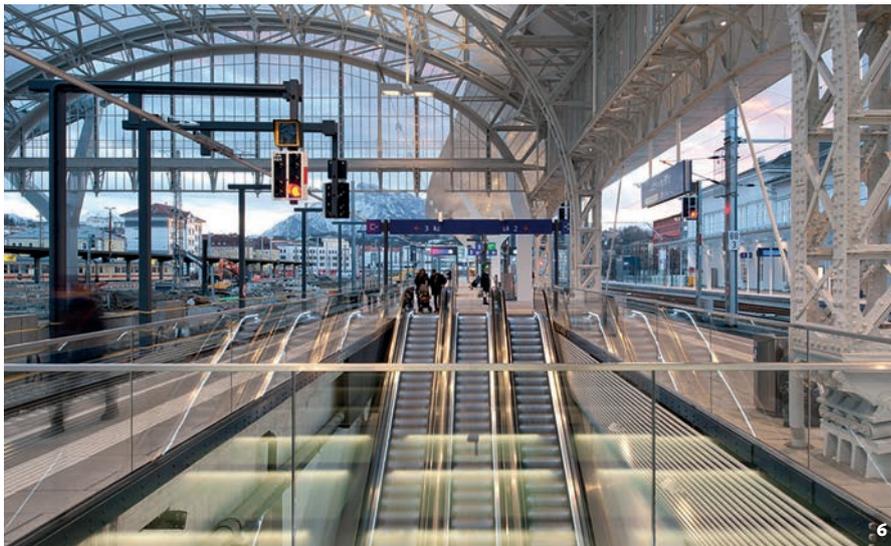


We design Austria – You design Austria

Mit seiner neuen Kampagne möchte designaustria als Interessenvertretung und Wissenszentrum für Design in Österreich zum Ausdruck bringen, dass Design alle angeht und alle Anteil daran haben, wie unsere Welt funktioniert und aussieht: GestalterInnen, aber auch VertreterInnen aus Wirtschaft, Politik, Kultur, Medienwelt und Ausbildungssektor sowie die Bevölkerung insgesamt. Die in den letzten Jahren erfolgte Neuorientierung und Öffnung der Organisation, die ja schon geraume Zeit auch DesignmanagerInnen, Wirtschaftstreibende und Designinteressierte aufnimmt, hat mit der von **Sigi Ramoser** vom Vorarlberger Studio **Sägenvier** konzipierten Kommunikationslinie »I, you and we designaustria« nun auch ein Gesicht bekommen. Entwicklung und Gestaltung der Kampagne erfolgen ehrenamtlich innerhalb von Sigi Ramosers Tätigkeit im DA-Vorstand. Erste Umsetzungen sind die neuen Mitgliederfolder und Buttons, mit denen es uns, so steht zu hoffen, gelingen wird, viele Menschen anzusprechen und für Design zu gewinnen. Besonderer Dank gebührt den Illustratorinnen **Alice Wellinger** und **Monika Schnitzbauer**, die uns ihre wunderbaren Arbeiten zur Verfügung gestellt haben, **Darko Todorovic** für die Porträtfotos, allen DA-Mitgliedern und Personen, die ein Statement abgegeben haben, und der Druckerei Bucher in Hohenems für den Sonderpreis. Mitglied werden kann man ganz einfach auf www.designaustria.at.

illustria auf der BuchWien 2013

Die Buchmesse BuchWien 13 fand heuer von 21. bis 24. November in der Halle D der Messe Wien statt. illustria, der ExpertsCluster für Illustration von designaustria, war in Kooperation mit dem Hauptverband des österreichischen Buchhandels mit einem Stand vertreten. Auf einer beleuchteten Zickzackwand konnten sowohl ein Auszug aus der Ausstellung »Illustration im Bilderbuch – Kommunikation auf Augenhöhe« (Kuratorin: Susanne Riha) gezeigt als auch die PreisträgerInnen der Kinderbuchbiennale BIB 2013 (darunter Renate Habinger) präsentiert werden. Ein »Bücherbett« (Design: Lisa Koller, ExpertsCluster Produktdesign) lud zum Schmökern in ausgewählten Bilderbüchern ein. Im Zuge der Zeichenaktion »Klecksomanie« zeichneten IllustratorInnen live für die BesucherInnen. Aus Klecksen wurden Illustrationen mit Signatur und Widmung. Gezeichnet haben: Maria Blazejovsky, Eva Rudofsky, Winfried Opgenoorth, Raoul Krischanitz, Friedrich Scheck, Paulo Tosold und René van de Vondervoort. Am 22. November stellte designaustria im Literaturcafé der BuchWien den Romulus-Candea-Preis vor und gab die PreisträgerInnen für 2013 bekannt (Moderation: Severin Filek). Nähere Informationen zu illustria, zur Ausstellung und zu den erwähnten Wettbewerben finden sich in den Ausgaben 3.2013 und 4.2013 der DA-Mitteilungen.



Staatspreis Design 2013 im designforum Steiermark

Die Leistungsschau der heimischen Wirtschaft, die zeigt, dass die österreichische Kreativwirtschaft durch Innovationen und Ideenreichtum wichtige Maßstäbe setzt, war nach ihrer Premiere im designforum Wien vergangenen Herbst nun von Mitte Jänner bis Anfang März 2014 im designforum Steiermark im Kunsthaus Graz zu sehen. designaustria ist seit 2001 mit der Durchführung der Leistungsschau betraut, die im Zweijahresrhythmus im Auftrag des Wirtschaftsministeriums veranstaltet wird und die Kategorien »Produktgestaltung – Konsumgüter«, »Produktgestaltung – Investitionsgüter«, »Räumliche Gestaltung« und »DesignConcepts« umfasst. Im Jahr 2013 gingen die höchsten Auszeichnungen, die die Republik Österreich im Designbereich zu vergeben hat, allesamt an Projekte, die sich durch soziale Relevanz auszeichnen und einem modernen Lebensstil gerecht werden (siehe dazu den ausführlichen Bericht in Ausgabe 4.2013). Wir stellen sie hier noch einmal in Form von Abbildungen vor.

www.staatspreis-design.at

- 1 Sägenvier Designkommunikation: Mitgliederfolder und Buttons
»We design Austria«
- 2 Paulo Tosold beim Zeichnen auf der BuchWien 13
- 3 Stand von illustria auf der BuchWien 13
- 4 Studio Novo Communication & Product Design: Beinprothesensystem
»Genium« für Otto Bock
- 5 Spirit Design Innovation & Brand: Einsatzschiff des Bundesministeriums
für Verkehr, Innovation und Technologie
- 6 Kadawittfeldarchitektur: neuer Salzburger Hauptbahnhof
- 7 Helene Steiner: Kommunikationssystem für Schulen »EDU Spind«

DA-Studioporträt



23 Jahre für die Provinz: Atteneder Grafik Design

Michael Atteneder studierte an der Kunstuniversität Linz visuelle Mediengestaltung und gründete nach drei Agenturjahren in Linz in seiner Heimatstadt Steyr das Büro Atteneder Grafik Design, in einem durch die verstaatlichte Industrie-Großstruktur weitgehend »leeren« Grafikdesign-Markt. Rasch entwickelte sich die Auftragslage weg von Agenturwerbung hin zu Corporate Design – in Richtung Planung und Umsetzung kommunikativer Anliegen von Unternehmen, Vereinen und öffentlichen Einrichtungen. Langjährige Kundenbeziehungen entstanden, und das Studio wuchs kontinuierlich auf bis zu sieben MitarbeiterInnen an. Dadurch gelang auch eine strategische Mitgestaltung, die über das reine Design hinausging, von Namensfindungen bis hin zur Mitwirkung an Entstehungs- und Veränderungsprozessen.

Beispielhaft dafür ist das Logo der Stadt Steyr. Aus dem geografischen Bild des Zusammenflusses von Enns und Steyr hat sich eine Logofamilie entwickelt, die zu einer Grundsymbolik der Stadt geworden ist. Auch andere haben sie in ihre Entwürfe aufgenommen. Zuletzt entstand das Logo für die gemeinnützige Wohnungsgesellschaft der Stadt, die zirka ein Drittel der Einwohner Steyrs mit Wohnraum versorgt. Insgesamt entstanden in den letzten 20 Jahren weit über 100 Logos, Logofamilien und Redesigns.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt im Bereich Leit- und Orientierungssysteme. Für das Land Niederösterreich wurde ein Orientierungskonzept für den ländlichen Raum hauptverantwortlich mitentwickelt, das in mehreren Gemeinden Nieder- und Oberösterreichs umgesetzt wurde. Dazu kamen Gebäudeleitsysteme hauptsächlich für den öffentlichen Sektor, etwa für das Landesdienstleistungszentrum beim Linzer Bahnhof.

Atteneder Grafik Design ist seit jeher auch im sozialen und kulturellen Bereich tätig. Seit mehr als zehn Jahren ist die Mit- und Weiterentwicklung der KinderUniSteyr ein zentrales Projekt, das zurzeit zur KinderUni OÖ erweitert wird. Für oenm | österreichisches ensemble für neue musik entstand ein neues Erscheinungsbild samt Textkonzept (Texte: Tobias Zachtl). Von 2009 bis 2013 wurde für das Steyrer Jugendkulturhaus »röda« als Sponsorprojekt ein Erscheinungsbild-Labor geführt: Wie entwickelt sich ein Corporate Design, wenn der Kunde – anders als im Designalltag – in gestalterischen Fragen nicht mitredet? Atteneder Grafik Design übernahm über vier Jahre alle Gestaltungs- und Produktionskosten. Dafür »durfte« das Kulturhaus, das vorher mit weitgehend selbstgestalteter Grafik operierte

und mit zirka 100 Veranstaltungen im Jahr den Großteil der Jugend- und Alternativkultur in Steyr bestreitet, nur inhaltliche und funktionale, aber keine ästhetischen Anforderungen stellen. Es war spannend, die Veränderungen im Kulturverein zu beobachten: Professionalisierung, bessere öffentliche Wahrnehmung, wachsendes Standing bei Fördergebern, aber auch Widerstand gegen professionelle Gestaltung und (vermeintlichen) Identitätsverlust. 2013 wurde das Projekt mit allen Rechten, Daten und Know-how an den Kulturverein in Eigenverantwortung übergeben.

Seit 2006 begleiten auch zahlreiche Ausstellungsprojekte das Atelierdasein – zumeist in Kooperation mit Ausstellungsgestalterin Doris Prenn. 2012 entstand mit pla.net architects die Oberösterreichische Landesausstellung in Ranshofen, einschließlich eines barrierefreien Bereichs und einer Kinderschiene samt pädagogischem Konzept (gemeinsam mit Doris Prenn). Außerdem wurde ein modulares Leitsystem entwickelt, das für weitere Landesausstellungen adaptiert werden kann.

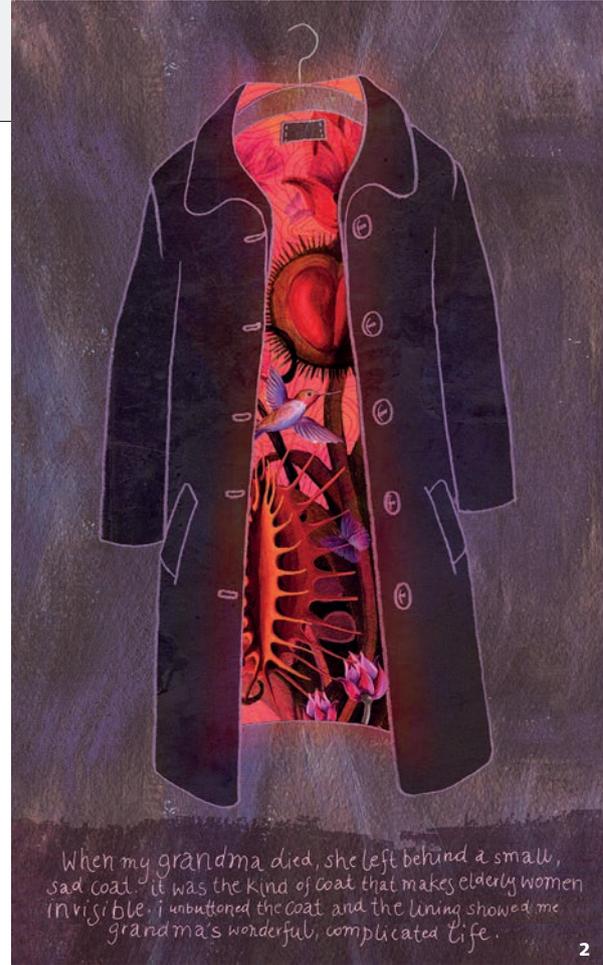
2013 entstand – nach vielen Musik-CD-Projekten – für den Musiker Bertl Mütter eine der ersten künstlerisch-wissenschaftlichen Dissertationen als 11-bändiges Mappenwerk im Schubert. Nicht nur die Arbeit Mütters wurde in den Gutachten seiner Betreuer durchwegs mit »sehr gut« bewertet – auch die äußere Erscheinung des Monumentalwerks stieß auf positives Echo. »Gleich zu Beginn sei gesagt, dass es sich bei Bertl Mütters Dissertation um ein ungewöhnliches Werk handelt. Ungewöhnlich ist die Arbeit in der Vielfalt ihrer Inhalte, in der multiplen Herangehensweise an das Thema und nicht zuletzt in der gut durchdachten und ästhetisch anspruchsvollen Gestaltung.« (Josef Haslinger)

www.atteneder.at

- 1 Backstage-Tapete »Gästebuch« im Kulturhaus »röda«, Steyr
- 2 Dissertation als 11-bändiges Mappenwerk im Schubert für Bertl Mütter
- 3 Landesausstellung Oberösterreich 2012 (mit pla.net architects)
- 4 Erscheinungsbild und Textkonzept »oenm | österreichisches ensemble für neue musik«
- 5 Museum für Rechtsgeschichte, Prugstall (mit Doris Prenn)
- 6 Logo »Magistrat Steyr und Stadt Steyr«, 1995
- 7 Zusammenfluss von Enns und Steyr
- 8 Logo »GWG der Stadt Steyr«, 2013
- 9 Logo »KinderUniSteyr«
- 10 Logo-Re-Design und Produktlogo-Systematik »Eurofoam«



Members at Work



- 1 Alice Wellinger: »Medizin aus dem Regenwald«
 2 Alice Wellinger: »Großmutter's Mantel«
 3 Alice Wellinger: »Selbstporträt«
 4 Buchcover »100 Illustrators«
 5 Peter Diamond: »Selbstporträt«

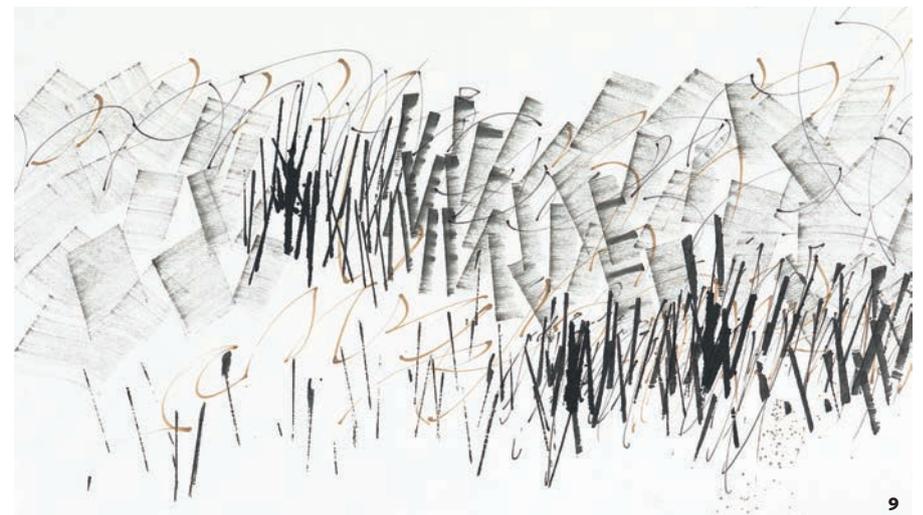
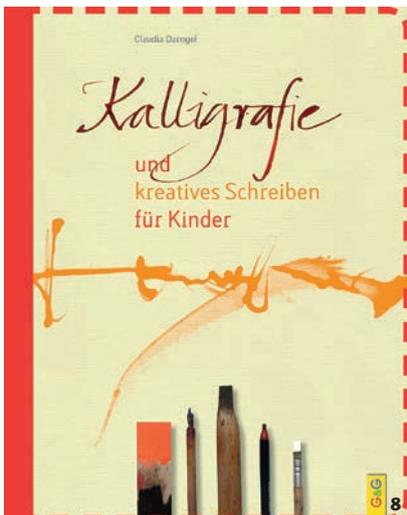
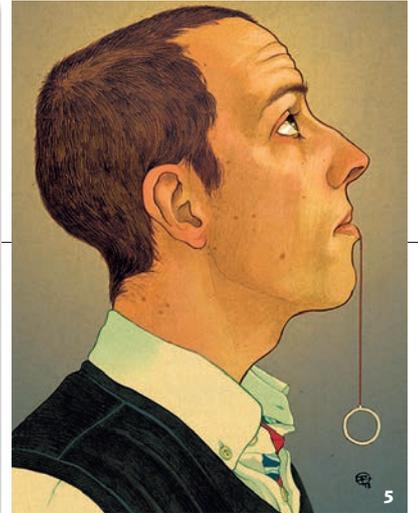
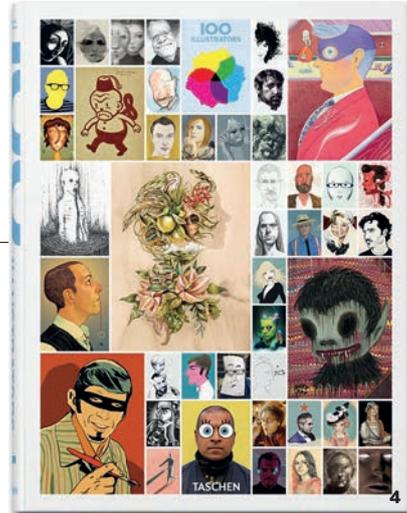
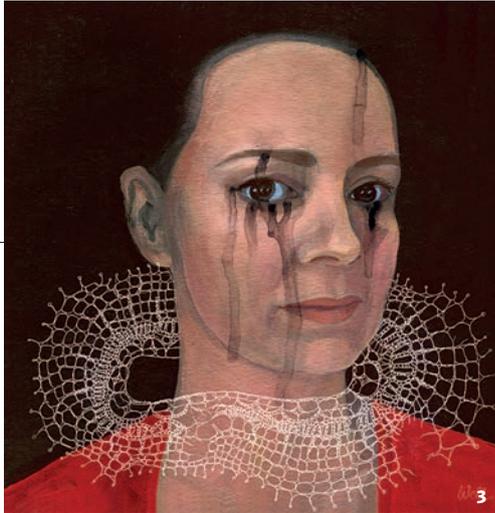
- 6 Peter Diamond: »Where We're From«
 7 Peter Diamond: »Where We're From«
 8 Claudia Dzengel: Cover »Kalligrafie und kreatives Schreiben für Kinder«
 9 Claudia Dzengel: freie Kalligrafie

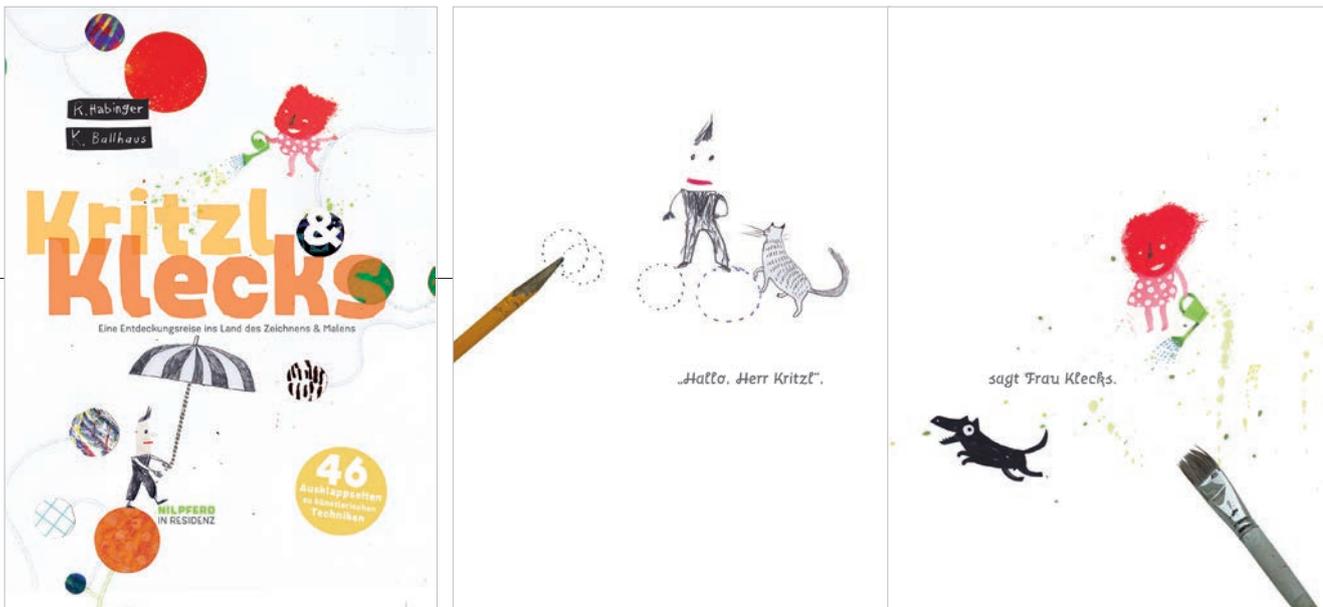
Der bei **Taschen** von **Steven Heller** und **Julius Wiedermann** herausgegebene Band **100 Illustrators** präsentiert eine Best-of-Auswahl der derzeit international erfolgreichsten IllustratorInnen aus der Reihe »Illustration Now!«. In seiner Einleitung beschreibt Heller, der 33 Jahre lang Art Director der »New York Times« war und über 210 Bücher über Grafikdesign, Illustration und Karikatur veröffentlicht hat, welche Herausforderung es war, aus 600 großartigen IllustratorInnen die wichtigsten herauszufiltern. Die Auswahl, in der sich neben Istvan Banyai, Gary Baseman, Seymour Chwast, Paul Davis, Brad Holland, Mirko Ilić, Anita Kunz und Christoph Niemann auch **Alice Wellinger** und **Peter Diamond**, beide in Österreich tätig und Mitglieder des DA-ExpertsClusters *illustria*, befinden, ist eine spannende Momentaufnahme der ebenso dynamischen wie vielfältigen Szene der zeitgenössischen Illustrationskunst. Jeder Eintrag enthält ein Selbstporträt des Illustrators/der Illustratorin und Arbeitsbeispiele, ein von Steven Heller verfasstes Kurzprofil, eine Liste ausgewählter Ausstellungen und Publikationen sowie Zitate der IllustratorInnen zum eigenen Œuvre. Alice Wellinger arbeitet neben ihrer Tätigkeit als Illustratorin auch als freischaffende Künstlerin. Sie pflegt einen surreal-verträumt-

ironischen Stil, der von Kindheitserinnerungen geprägt ist, während ihre Themen um die Probleme des Lebensalltags kreisen. Der in England geborene Kanadier Peter Diamond, mittlerweile in Wien ansässig, arbeitet hauptsächlich als Medienillustrator für Kunden in Europa und Nordamerika. Seine Wurzeln als Illustrator gehen auf die Plattencovers, Comics und Punk-Konzertplakate seiner Jugendzeit zurück.

www.alice-wellinger.com
www.peterdiamond.ca
www.taschen.com

In dem künstlerischen Kinderbuch **Kalligrafie und kreatives Schreiben für Kinder** von **Claudia Dzengel**, an dem sicherlich auch Jugendliche und Erwachsene Freude haben, erzählen Ida und Enno von ihrer Leidenschaft, dem Experimentieren mit Schrift. Gemeinsam mit ihrer Mutter, einer Kalligrafin, stellen sie 20 Übungen vor, die schriftinteressierte Kinder ab zehn Jahren einladen, lebendige Schriftbilder zu gestalten. Durch die Verbindung traditioneller Formen und eigener Ausdrucksmöglichkeiten kann man Handschrift von einer neuen Seite entdecken. Lesbarkeit ist dabei nicht das oberste Prinzip. Neben kreativen





Renate Habinger, Verena Ballhaus: »Kritzl & Klecks«

Schreibideen gibt es Informationen zur Geschichte der Schrift, angefangen von der Keilschrift, und zu verschiedenen Schreibwerkzeugen sowie einen Beitrag zur Bedeutung der Handschrift des Kalligraphen und Schriftgestalters Gottfried Pott. Kalligrafie meint hier weit mehr als Schönschreiben, vielmehr geht es um den Ausdruck von Persönlichkeit, von Stimmung und Identität. Im Buch finden sich zudem zahlreiche freie kalligrafische Arbeiten der Designerin und Kalligrafin Claudia Dzengel und ihrer Kinder. Hier wird Handschrift in den Bereich der Kunst gerückt. Auch die visuelle Gestaltung des Buchs aus hochwertigem Papier in Neonorange, Grau, Weiß und Schwarz ist höchst ansprechend. Die Übungen finden sich in einem beigelegten Heft: Schablonen und dickes, mattes Papier laden zum Ausprobieren ein. Alle Übungen können aber auch auf eigenem Papier ausgeführt werden, sodass das Buch, das erst kürzlich in die Kollektion des **Österreichischen Kinder- und Jugendbuchpreises 2014** aufgenommen wurde, auch für den Einsatz in Bibliotheken tauglich ist. Erschienen im **G & G Verlag**, Hardcover, 48 Seiten, ISBN 978-3-7074-1575-9.

<http://claudia-dzengel.com>
www.ggverlag.at

Das Buch **Kritzl & Klecks** von **Renate Habinger** und **Verena Ballhaus** ist eine Entdeckungsreise ins Land des Zeichnens und Malens – ein Sach-Bilderbuch übers Bildermachen. Herr Kritzl und Frau Klecks wohnen im Land der Linien und Flächen, gebaut mit Stiften und Pinseln, aus Formen und Farben. Viele verrückte Ideen und überraschende Einfälle gibt es hier: Was kann man mit Spaghetti zeichnen? Wer versteckt sich im Bleistift-Dickicht? Wie stempelt man eine Wiese? Tubentier und Fingerfink, Schnipselspur und Kratzwolke, Schablone und Monotypie, Computer und Collage – die Welt des Gestaltens steckt voller Möglichkeiten. Jedes Umblättern der Aufklappseiten, auf denen allerlei künstlerische Techniken erklärt werden, wird zum Abenteuer. Renate Habinger arbeitet als freischaffende Illustratorin und Grafikerin. Sie ist Gründerin des Kinderbuchhauses im Schneiderhäusl und leitet dort die Sommerschule für Kinderbuchillustration. Für ihre Bücher für Kinder und Erwachsene hat sie zahlreiche Auszeichnungen erhalten. Verena Ballhaus arbeitete zunächst als Bühnenbildnerin und begann später, Bilder- und Kinderbücher zu illustrieren. Auch ihr Werk wurde

mehrfach ausgezeichnet, unter anderem mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis. Das neue Buch der beiden Illustratorinnen und Autorinnen ist im **Residenz Verlag** erschienen, Hardcover, 96 Seiten, ISBN: 978-3-70172-128-3.

www.habinger.at
www.kinderbuchhaus.at
www.residenzverlag.at

Zur kommenden IMM wird es etliche Neuheiten von **Design Ballendat** geben, darunter auch den **V-Alpine Chair** für das österreichische Unternehmen **Voglauer**, bei dem sich in einer ganz eigenen Handschrift profunde Technik mit organisch-emotionaler Linienführung verbindet. Eine Besonderheit sind die verwundenen Ansätze der Armlehnen in handwerklich perfekt verarbeitetem Massivholz (Nussbaum, Eiche oder Esche), die verlaufend in die Hinterbeine des Stuhls übergehen. Das klassisch ledergepolsterte Holzgestell ist stapelbar, was speziell bei der Verwendung als Esszimmerstuhl in Verbindung mit einem Ausziehtisch Sinn macht. Und Ballendats Bürodrehsessel **LaCinta Comfort Line** für den Schweizer Bürositzmöbel-Hersteller **Züco** wurde praktisch zeitgleich zur Markteinführung beim Internationalen Designpreis Baden-Württemberg **Focus Open 2013** mit Silber ausgezeichnet. Mit seiner speziellen Mechanik und ausgeklügelten Ergonomie sorgt er in allen Sitzpositionen für ermüdungsfreies und körpergerechtes Sitzen. Und mit seinen Kurven und der eleganten Linienführung suggeriert er fließende Leichtigkeit. Dass hier ausgesuchte Materialien feinst verarbeitet sind, versteht sich von selbst. Design und Komfort stehen in engem Dialog mit anatomischer Präzision. Der Drehstuhl bietet eine gepolsterte aufsteckbare und einstellbare Nackenstütze, eine gepolsterte Rückenlehne mit höhenverstellbarer Lumbalstütze, Sitztiefenverstellung, integrierte Sitzneigeverstellung durch die dreiteilige Sitzschale mit aktiver Beckenstütze, verstellbare Armlehnen und Auflagen, stufenlose Sitzhöhenverstellung, ein Fußkreuz in pulverbeschichtetem schwarzem oder poliertem Aluminium und Doppelrollen für harte und weiche Bodenbeläge.

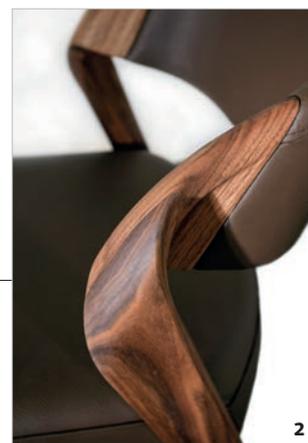
www.ballendat.de
www.voglauer.com
www.zueco.com



1



1



2



3



4



4



4

Der Stuhl **Tram Chair** des österreichischen Designers **Thomas Feichtner** für das tschechische Unternehmen **TON** ist ein Modell, das zwei Prinzipien des Holzbiegens vereint. Die Sitzschale besteht aus Formholz, die Tragekonstruktion aus handgebogenem Buchenrundholz. In Verbindung mit einem zeitgemäßen Design erhält der Stuhl sein außergewöhnliches Erscheinungsbild. »Wir wollen zeigen, dass die mehr als 150 Jahre alte und sehr spezifische Technologie des Holzbiegens unter Dampf auch mit einem innovativen Design verbunden werden kann«, meint TON-Marketingdirektor Jan Juza. Das Unternehmen entstand 1953 als unabhängiger Ableger der 1861 in Bistritz am Hosten gegründeten Firma Thonet. Die bewährte Technologie ergibt gepaart mit Innovation und der Handschrift international anerkannter DesignerInnen Produkte von hoher Qualität und schwungvoller Modernität, die als Stühle am Familientisch, elegante Wohnaccessoires und stillvolle Sitzgelegenheit im gemütlichen Kaffeehaus fungieren. Zufriedene Kunden in mehr als 60 Ländern, aber auch nationale und internationale

Auszeichnungen geben eindrücklich Zeugnis vom Erfolg des Traditionsunternehmens. Thomas Feichtners Stuhl wurde kürzlich in Köln mit dem **Interior Innovation Award 2014** des Rats für Formgebung und der IMM Cologne, einem der renommiertesten Preise der Einrichtungsbranche, ausgezeichnet. Außerdem gab es Nominierungen im Bewerb **Czech Grand Design 2013**, dem Pendant zum österreichischen Staatspreis Design, und beim **German Design Award 2014** (Endergebnis nach Redaktionsschluss im Februar 2014).

www.thomasfeichtner.com

www.ton.eu

1 Design Ballendat: Stapelstuhl »V-Alpine Chair« für Voglauer

2 Design Ballendat: Stapelstuhl »V-Alpine Chair« für Voglauer (Detail)

3 Design Ballendat: Bürodrehsessel »LaCinta Comfort Line« für Züco

4 Thomas Feichtner: Stuhl »Tram Chair« für TON

DA-Wettbewerb

Joseph Binder Award 2014 – Early Bird bis 31. März!

Wie die Zeit verfliegt! Schon wieder sind zwei Jahre um, und der Joseph Binder Award geht in die nächste – mittlerweile zwölfte – Runde. Der internationale Wettbewerb mit Schwerpunkt **Grafikdesign & Illustration** und wurde von designaustria 1996 ins Leben gerufen. Er ist nach einem der großen Grafiker und Illustratoren im Österreich der Zwischenkriegszeit benannt, der die visuelle Gestaltung später auch in den Vereinigten Staaten revolutioniert hat.

GrafikdesignerInnen, IllustratorInnen und Studierende an einschlägigen Ausbildungsstätten aus aller Welt sind eingeladen, bis **31. März (Early Bird)** bzw. **31. Mai 2014** ihre ab 2012 verwirklichten Arbeiten einzusenden. Die Registrierung erfolgt online auf www.designaustria.at/jba14. Wie immer erfolgt die Beurteilung der Einreichungen durch eine internationale Fachjury, in der schon so international anerkannte Kapazitäten wie Cordula Alessandri, Lo Breier, Gerd Dumber, Fons Hickmann, Freda Sack, Stefan Sagmeister, Niklaus Troxler und Lars Müller vertreten waren. Diesmal freuen wir uns besonders auf Icoграда-Präsidentin **Iva Babaja** (Kroatien/Kanada), die in Wien an der Angewandten studiert hat, und auf **Franz Merlicek**, Partner und Creative Director der renommierten österreichischen Agentur Demner, Merlicek & Bergmann und langjähriges DA-Mitglied. Beide haben ihre Teilnahme in der Jury fix zugesagt.

Ab heuer beschreiten wir in der visuellen Kommunikation und im Auftritt des Wettbewerbs neue Wege: Es ist vorgesehen, dass immer ein/eine TeilnehmerIn des vorherigen Wettbewerbs die grafische Gestaltung in neuer Form umsetzt – von der Ausschreibung über die Ausstellung und Preisverleihung bis hin zum Katalog, der alle prämierten Arbeiten vorstellt. Voraussetzungen dafür sind ein Hauptpreis oder eine Auszeichnung beim vorangegangenen Joseph Binder Award und die Mitgliedschaft bei designaustria. Das diesjährige Sujet des Joseph Binder Award stammt von den **Typejockeys**, einem in Wien ansässigen Designbüro, und zitiert Tourismus- und Werbeplakate Joseph Binders aus den 1930er-Jahren. Beim Joseph Binder Award 2012 waren sie mit ihrem Corporate Design für Wäschefflort erfolgreich.

Ebenfalls neu ist eine Erweiterung des Wettbewerbs-schwerpunkts Illustration, der nun analog zum Grafikdesign in mehrere Subkategorien unterteilt ist. Damit soll zum einen eine Aufwertung des Bereichs erfolgen und zum anderen die Zuordnung und Beurteilung der Arbeiten erleichtert werden.

Der Joseph Binder Award 2014 wird von den Partnerverbänden Allianz deutscher Designer (AGD), Berufsverband der Kommunikationsdesigner (BDG), Design Luxembourg, Illustratoren Organisation e.V. (IO) und Swiss Graphic Designers (SGD) unterstützt und ist von Icoграда und BEDA freigegeben.

Joseph Binder, der Namensgeber und Stifter des Wettbewerbs, der sich selbst schon früh als »graphic designer« bezeichnete, war Gründungsmitglied des Bundes österreichischer Gebrauchsgraphiker (BÖG), des Vorläuferverbands von designaustria, und einer der Pioniere des »Wiener Flächenstils«. Die

Grundlagen für seine Formensprache bezog er aus der bildenden Kunst: Der gelernte Lithograf und Typograf studierte ab 1922 Malerei an der Wiener Kunstgewerbeschule unter Berthold Löffler und stand unter dem Eindruck der gleichfalls an dieser renommierten Lehrstätte wirkenden Secessionisten Kolo Moser, Josef Hoffmann und Alfred Roller, deren künstlerische Erneuerungsbestrebungen nach dem Ersten Weltkrieg in der Werbe- und Gebrauchsgrafik ihren Niederschlag fanden.

Binder machte schon früh bei Plakatwettbewerben in Österreich und Deutschland auf sich aufmerksam und erhielt 1926 als Absolvent der Kunstgewerbeschule mit der besten Gesamtleistung den Staatspreis. Später, in den 1930er- und 1940er-Jahren, folgten u. a. Auszeichnungen des Art Directors Club New York und ein Sieg beim Plakatwettbewerb für die New York World's Fair 1939. Ihm, der selbst zum erfolgreichen Gestalter avanciert war, war es ein großes Anliegen, dem Designnachwuchs ein Rüstzeug mit auf den Weg zu geben. An seiner Ausbildungsstätte – der späteren Hochschule und heutigen Universität für angewandte Kunst in Wien – selbst zu unterrichten, blieb ihm aufgrund der politischen Umstände versagt. Doch dank mehrerer Gastdozenturen in den Vereinigten Staaten, wo seine Arbeiten und Theorien sehr geschätzt wurden, konnte er in den 1930er-Jahren sein Wissen und Können an junge Gestalter weitergeben.

Nach Aufenthalten in Chicago, Minneapolis, Milwaukee, Los Angeles und New York ließ er sich schließlich ganz in den Vereinigten Staaten nieder und wurde 1944 amerikanischer Staatsbürger. Zu seinen Auftraggebern in Wien hatten Meinel, Arabia Kaffee, Persil, Bendsorp, Wagon-Lit und zahlreiche Institutionen aus den Bereichen Kultur und Tourismus gezählt; in der neuen Heimat arbeitete er u. a. für die U.S. Navy, das Rote Kreuz, die Association of American Railroads und United Airlines. Die Grundlagen seiner Gebrauchsgrafik verewigte er in dem 1934 erschienenen Buch »Colour in Advertising«.

Mit seinen Arbeiten, die sich durch Klarheit, Harmonie und Dynamik auszeichnen, ebnete er der modernen visuellen Kommunikation den Weg. So stand 1935 in der »Minneapolis Tribune« über den Dozenten an der Minneapolis School of Art zu lesen: »Joseph Binder, ein junger Künstler aus Wien, hat die Gebrauchsgrafik in den Vereinigten Staaten und in Europa revolutioniert und etwas geschaffen, das für immer bestehen bleiben wird. Seine Entwürfe für Plakate, Verpackungen und Industrieerzeugnisse sind Schöpfungen im Geiste der modernen Welt.«

Die Ausschreibung zum Joseph Binder Award 2014 ist allen DA-Mitgliedern bereits per Post zugegangen und liegt auch dieser Ausgabe noch einmal bei. Zudem steht sie auf www.designaustria.at zum Download bereit. Wir zählen auf eine starke Teilnahme aus den Reihen unserer Mitglieder und wünschen gutes Gelingen und viel Glück!



Veranstaltungen



typographische gesellschaft austria

Typographische Gesellschaft Austria (tga)

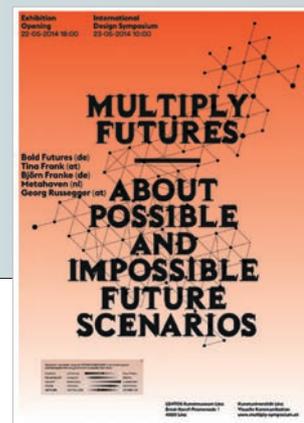
Zwei interessante Veranstaltungen bietet die tga im Frühjahr und Sommer 2014 an: Am Mittwoch, **2. April 2014**, steht um 19.00 Uhr im **designforum Wien** im MuseumsQuartier der **Vortrag** von Slávka Pauliková »Letter vs. Letters – In Search of the Boundaries between Designing a Typeface and Complex Book Typography« auf dem Programm. Die junge Buch- und Schriftgestalterin hat eine Vorliebe für komplexe typografische Herausforderungen. Ihre Arbeit umfasst das Zeichnen von Schriften, die speziell auf detaillierte Buchtypografie zugeschnitten sind, bis hin zur Gestaltung aufwendiger Layouts für Design- und Architekturbücher. Sie studierte visuelle Kommunikation in der Slowakei und in Tschechien und ist Absolventin des Postgraduiertenlehrgangs für Schrift- und Mediendesign an der Kunstakademie Den Haag (KABK). Seit Abschluss ihrer Ausbildung arbeitet sie als freiberufliche Designerin und ist derzeit in Den Haag stationiert.

Das diesjährige **Symposium** der tga im **Schloss Raabs/Thaya** findet – hochkarätig besetzt – von **26. bis 29. August 2014** statt und steht unter dem Motto »Qualität – buchstäblich«. Als SprecherInnen und Mitwirkende sind Chuck Bigelow, Matthew Carter, Jost Hochuli, Friedrich Forssman, Petra Cerne Oven, Veronika Burian, Albert-Jan Pool und Gerard Unger geladen. Anmeldungen werden ab sofort (bis 29. April 2014 zum Frühbuche Preis) auf der tga-Website entgegengenommen. tga-Mitglieder bezahlen Euro 340,- (Frühbuche 300,-) bzw. 280,-, Studierende Euro 250,- und Profis Euro 480,- (Frühbuche 430,-).

Infos und Anmeldung zu allen Veranstaltungen:

www.typographie.at

P.S.: Typografinnen, SchriftgestalterInnen und an Schrift Interessierte sind herzlich eingeladen, Mitglied bei der tga zu werden!



MULTIPLY FUTURES: Design der Zukunft – Zukunft des Designs

Ein internationales Designsymposium, veranstaltet von der **Kunstuniversität Linz**, erörtert am **22. und 23. Mai 2014** die gesellschaftliche Rolle von Design und diskutiert mögliche und unmögliche Zukunftsszenarien. Die Aufgaben, Bedürfnisse und Methoden der Gestaltung ändern sich mit den ökonomischen, technologischen und sozialen Veränderungen einer Gesellschaft. So gehen künstlerische Strömungen – wie etwa das Bauhaus oder die Situationistische Internationale – oft mit einem Paradigmenwechsel einher und dienen als Barometer für den Zustand einer Gesellschaft. Doch lassen sich daraus auch Aussagen über die Zukunft ableiten?

»Früher war die Zukunft auch besser«, sagte schon Karl Valentin. Die Erfahrungen der wirtschaftlichen Krisen der vergangenen Jahre lassen die Zukunft eher düster erscheinen. Veränderte Arbeitsbedingungen führen zu prekären Lebensverhältnissen. Gleichzeitig entstehen neue Arbeitsmodelle und Produktionsbedingungen, welche herkömmliche Designpraktiken revolutionieren. Dazu zählen die fortschreitende Digitalisierung, der Verlust des Realen und ein Transfer in die Wolke. Verliert dadurch Printdesign an Bedeutung? Welche neuen Interfaces werden uns in Zukunft begegnen? Und wie wird sich die gestalterische Praxis selbst verändern?

Es gilt, diesen Fragen zwischen Utopie und Dystopie zu begegnen und die Welt so zu sehen, wie sie sein könnte. Die internationalen SprecherInnen des Symposiums sind DenkerInnen und PraktikerInnen, die sich mit Zukunftsfragen in der Gestaltung beschäftigen und mögliche Veränderungen antizipieren. Drei inhaltliche Blöcke widmen sich dem Design der Zukunft: **Designing the Future** untersucht die Rolle von Design als Forschungsinstrument und die Wechselwirkung von Gestaltung und Umwelt. Im Block **Future of Design** werden gegensätzliche Auffassungen renommierter DesignerInnen erörtert und diskutiert, welche Aufgabe Design heute und morgen haben wird. **Designing the Society** untersucht zukünftige Arbeitsmodelle und erörtert, inwiefern Design unsere Alltagspraktiken und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen mitgestaltet und beeinflusst.

SprecherInnen: Tina Frank (AT), Björn Franke (AT), Bold Futures (DE), Metahaven (NL), Georg Russegger (AT) und weitere internationale Vortragende.

In Zusammenarbeit mit dem LENTOS Kunstmuseum Linz wird am **22. Mai 2014** der **MULTIPLY FUTURES Workshop** abgehalten. Am Abend folgt die Eröffnung der **MULTIPLY FUTURES Ausstellung**, bei der auch die Ergebnisse des Workshops präsentiert werden. In diesem Rahmen wird »space«, das neue digitale Magazin der Kunstuni Linz, der Öffentlichkeit vorgestellt. Am **23. Mai** finden die **MULTIPLY FUTURES**

Service



Vorträge und **Diskussionen** im Audimax der Kunstuniversität Linz statt.

Die grafische Gestaltung von MULTIPLY FUTURES basiert auf einem generativen Interface, dem Future Generator. Je nach Zukunftsvision können verschiedene Parameter (z. B. Politik, Wirtschaft, Technologie, Vision, Gesellschaft, Vernetztheit) manipuliert werden, welche die Gestaltungselemente beeinflussen und somit ein individuelles Design generieren, das die möglichen oder unmöglichen Zukunftsszenarien sichtbar macht.

Internationales Design-Symposium „MULTIPLY FUTURES – Über mögliche und unmögliche Zukunftsszenarien
22. und 23. Mai 2014, 10–18 Uhr
Kunstuniversität Linz, Audimax, Kollegiumgasse 2
sowie LENTOS Kunstmuseum Linz

Die Teilnahme ist kostenlos, um Anmeldung wird gebeten. In der Beilage zu diesem Heft finden Sie einen Informationsfolder zur Veranstaltung.

www.multiply-symposium.at



ICON8

illustria entsendet Peter Diamond als Delegierten zur achten Auflage von ICON, der führenden internationalen Illustrationskonferenz, die von **9. bis 12. Juli 2014** in Portland, Oregon, stattfindet. IllustratorInnen und Kreative aus aller Welt geben sich dort ein Stelldichein, auf dem Programm stehen Vorträge und Workshops. Information und Anmeldung auf www.theillustrationconference.org.

Augarten Wien – Co-Working-Büros zu vermieten

Der 2. Wiener Gemeindebezirk, insbesondere das Karmeliterviertel, ist mit seinem besonderen Flair ein attraktiver Bürostandort nahe der Wiener Innenstadt. Mieten Sie Platz in einem kreativen, trendigen Umfeld und profitieren Sie von der direkten Lage der Büroräumlichkeiten am Augarten.

Neue Perspektiven für Ihr Büro

Auf insgesamt 451m² auf zwei Ebenen sind bis zu sechs Büroräumlichkeiten zu vermieten. Besprechungsräume, Küchen, Garderoben und Lager werden im Rahmen einer Sharing-Infrastruktur gemeinsam genutzt. Zudem stehen Kellerräumlichkeiten zur Verfügung. Die moderne Ausstattung, das faire Preis-Leistungs-Verhältnis sowie die sehr gute öffentliche Anbindung und Infrastruktur sorgen für eine anhaltend hohe Zufriedenheit bei den Nutzern. Ein besonderes Highlight ist die direkte Lage am Augarten, die Auszeiten in der Natur ermöglicht.

Wir bieten Raum für mehr

Unser Ziel ist es, eine Kooperationsplattform für Unternehmen aus der Kreativwirtschaft sowie für Unternehmen aus der Dienstleistungsbranche (Coaching-, Trainings- oder Seminaranbieter) zu schaffen, welche die ersten Gründerjahre bereits hinter sich haben und die Anbindung an einen produzierenden Betrieb des grafischen Gewerbes schätzen. Ganz nach dem Motto »kreativ, neu, innovativ und anders« sollen Synergieeffekte und gemeinsames Networking zu einer Win-Win-Situation führen.

Ihre Vorteile auf einen Blick

- Modern ausgestattete Büroräumlichkeiten in einem trendigen, kreativen Umfeld ab 19m²
- Gesamtanmietung möglich
- Freundlicher, bestens ausgestatteter Empfangsbereich
- Sehr gute öffentliche Anbindung und Infrastruktur
- Außergewöhnliche Lage direkt am Augarten Wien
- Multifunktionale Nutzungsmöglichkeiten
- Anbindung an einen produzierenden Betrieb des grafischen Gewerbes
- Kooperationsmöglichkeiten und Netzwerkkontakte

Bei Interesse sowie für nähere Informationen wenden Sie sich bitte an: E_anfrage_augarten@gmx.at (DA-Mitglied)

Ausstellung



1



2



3



4



5



6

Böse Dinge. Eine Enzyklopädie des Ungeschmacks

Das **Hofmobiliendepot – Möbel Museum Wien** präsentiert noch bis **6. Juli 2014** eine Ausstellung des Werkbundarchivs – Museum der Dinge, Berlin. Sie dreht sich ganz um die Frage des Geschmacks. Wer bestimmt, was gut oder schlecht, schön oder hässlich ist? Das Konzept der Schau basiert auf einem von Kunsthistoriker Gustav E. Pazaurek Anfang des 20. Jahrhunderts entwickelten komplexen Kriterienkatalog zur Erfassung von Geschmacksfehlern aller Art. Designobjekte aus Pazaureks Originalsammlung und weitere historische Beispiele stehen zeitgenössischen Beispielen für »schlechten Geschmack« gegenüber. Insgesamt umfasst die Ausstellung über 500 Exponate aus dem Museum der Dinge in Berlin, dem Landesmuseum Württemberg, dem Hofmobiliendepot und anderen Sammlungen. Ergänzend zu Pazaureks Kriterien, die sich auf Mängel in Ausführung, Gestaltung oder Funktionsfähigkeit eines Gegenstands beziehen, werden exemplarisch auch neue, zeitgenös-

sische Fehlerkategorien wie Sexismus, Kinderarbeit, Rassismus, unfaire Produktionsbedingungen oder Umweltverschmutzung hinzugefügt.

Bring dein Ding!

Alle BesucherInnen können mit einem eigenen »bösen« Objekt die Enzyklopädie des Ungeschmacks erweitern. Jeder mitgebrachte Gegenstand wird nach der Präsentation in der Ausstellung beim »Markt der bösen Dinge« am 6. Juli 2014 für einen guten Zweck verkauft.

www.hofmobiliendepot.at

1 Mobiltelefon-Halter, Agora Gifthouse AB, Schweden, 2009

2 Salz- und Pfefferstreuer in Form einer liegenden Frau, erworben 2009

3 Souvenir aus Dessau in Form eines Salzstreuers, 1. Viertel 20. Jahrhundert

4 Unterleib-Aschenbecher, 2009

5 Produktplagiat Dior-Halbschuhe aus China, Zollamt Berlin – Flughafen Tegel

6 Klebebandabroller mit Schmucksteinen, Invotis BV, Niederlande, hergestellt in China, 2009

Erfolge

DME Award 2013

Der im Jahresrhythmus ausgeschriebene Design Management Europe (DME) Award ist der erste und einzige europäische Wettbewerb, der erfolgreiches Designmanagement ausstellt und prämiiert. Seit 2007 wurden beim DME Award zahlreiche innovative, richtungsweisende Unternehmen aus ganz Europa ausgezeichnet, die Designmanagement in vorbildlicher Weise in den Unternehmensprozess integrieren und denen es gelungen ist, Design in den Dienst des wirtschaftlichen Erfolgs zu stellen. Teilnahmeberechtigt sind in Europa ansässige Betriebe und Organisationen des privaten und öffentlichen Sektors in den Kategorien »Large«, »International«, »Medium-Sized«, »Small«, »Micro« und »Non-profit«. Aus Österreich konnten in den vergangenen sechs Jahren Wirtschaftsbetriebe wie Artweger, Bene, Franz Blaha Büromöbel, City Airport Train (CAT), JustIn-Case, KTM, MAM, das MuseumsQuartier, ROLF Brillen, Tyromotion, Urban Tool, Viteo Outdoors und Vöslauer überzeugen. Sie alle setzen Design strategisch ein, machen es zu einer Grundlage ihrer Unternehmensentscheidungen und zeichnen sich durch ein Angebot innovativer, wirkungsvoll gestalteter Produkte und Dienstleistungen und schlagkräftige Marken aus. Ob sie Design extern beauftragen oder über eine unternehmens-eigene Designabteilung verfügen, ist hier irrelevant: Ausschlaggebend ist ein effektives Designmanagement, das der Unternehmensstruktur gerecht wird. Der DME Award wird von 24 Partnerorganisationen in 17 Ländern unterstützt, die in ihren jeweiligen Regionen in Sachen Designmanagement aktiv sind. designaustria tritt als DME-Netzwerkpartner für Österreich auf. Eine Teilnahme beim DME Award umfasst das Ausfüllen eines Fragebogens und die Gestaltung eines Posters, das die Designprozesse im Unternehmen veranschaulicht. Beides dient einer internationalen Expertenjury als Grundlage für ihre Entscheidung.

Bei der 7. Auflage des europäischen Wettbewerbs für Designmanagement wurden 18 Unternehmen nominiert. Die Gewinner wurden im Dezember 2013 in Katowice in Polen im Rahmen einer großen Verleihungsgala bekannt gegeben. Über ein Honourable Mention in der Kategorie Mittelbetriebe durfte sich der in Braunau im oberösterreichischen Innviertel ansässige Schirmhersteller **E. Doppler & Co GmbH** freuen. Das 1947 gegründete und mittlerweile international agierende Unternehmen beschäftigt bei der Erzeugung seiner Qualitätsprodukte über 170 MitarbeiterInnen. Doppler ist Europas bedeutendster Produzent von Regen- und Gartenschirmen und besetzt zwei der bekanntesten Schirmmarken: **Knirps** (gemeinsam mit dem Schweizer Partner Strotz) und die Eigenmarke **doppler**. Außerdem werden für **s.Oliver** und **Bugatti** Produkte in Lizenz produziert und erfolgreich vertrieben. Das Unternehmen sieht es als sein Erfolgsrezept, der Tradition verbunden zu bleiben, aber gleichzeitig neue Anforderungen der Zeit zu erkennen und frühzeitig darauf zu reagieren. Doppler arbeitet mit der von **Bernhard Rothbacher** im Jahr 2003 gegründeten Designagentur **aka buna design consult** zusammen. Rothbacher studierte Industrial Design in Linz und Design Culture in Chiba/Tokio. Nach Erfahrungen in deutschen, japanischen und

österreichischen Unternehmen eröffnete er 2003 sein Büro in Linz und wenig später in Salzburg. Das Studio ist seit vielen Jahren Partner von erfolgreichen europäischen und asiatischen Firmen im Konsum- und Investitionsgüterbereich. Dank der innerhalb der Büropartnerschaft abgedeckten Spezialgebiete wird Kunden eine Betreuung von der Designstrategie bis hin zur Umsetzung geboten.

www.dmeaward.com
www.dopplerschirme.com
www.akabuna.at

»Graphische« gewinnt bei Jugend Innovativ

Jugend Innovativ ist der größte österreichweite Schulwettbewerb für innovative Ideen. Der Wettbewerb ermöglicht jungen Menschen, ihre eigenen Ideen weiterzuentwickeln, zu verwirklichen und der Öffentlichkeit zu präsentieren. Das Projektthema kann frei gewählt werden. Offen für Beiträge stehen die Kategorien »Young Entrepreneurs«, »Design«, »Engineering«, »Science«, »Sustainability«, »idea.goes.app« und »tech&society«. Seit mittlerweile 26 Jahren beweisen Österreichs SchülerInnen, dass Innovation nicht nur Sache der »Erwachsenen« ist: Sie zeigen eindrucksvoll, welches Kreativitäts- und Innovationspotential in ihnen steckt.

In der Kategorie »Design« (Produkt- und Industriedesign/Objektdesign/Textil- und Schmuckdesign/Möbel- und Raumdesign/Grafik- und Kommunikationsdesign/Soziales) konnte Anfang des Jahres ein Trio der »Graphischen« in Wien den Hauptpreis erringen – für ihr Projekt **3rd Generation**. Die beiden Fotografinnen **Mafalda Rakoš** und **Iuna Vieira** und der Grafikdesigner **Raphael Reichl** haben ein sozialdokumentarisches Fotobuch über den Nahostkonflikt aus Sicht der dritten Generation gestaltet – nicht umfassend und theoretisch, sondern anhand von Einzelschicksalen, in Form von Bildern, Interviews und Texten. Das Resultat kann sich sehen lassen! Ausgerüstet mit Kameras und Diktiergeräten begaben sich die jungen Leute auf die Reise nach Israel und ins Westjordanland und sprachen mit israelischen und palästinensischen Jugendlichen und Familien, um die einzelnen Leben Schritt für Schritt zu einem differenzierten Gesamtbild zusammenzusetzen. Ziel des Projekts ist es, Interessierten einen direkteren und authentischeren Zugang zum medial stark präsenten Thema Nahostkonflikt zu bieten und eine neue, menschliche Perspektive zu eröffnen. Besonders Jugendliche sind angesprochen: Die ProtagonistInnen des Buches sind alle zwischen 15 und 25 Jahre alt. Die Arbeit wurde von Uli Eigner, Robert Davis und Martin Tiefenthaler betreut.

www.jugendinnovativ.at
www.graphische.net

DESIGN MANAGEMENT EUROPE
DME AWARD_ 2013



DOPPLER PRODUCT RANGE **WEATHER PROTECTION** **OUTDOOR LIVING**

Quality, Innovation & Flexibility since 1947.

doppler umbrellas are either manufactured as exclusive high qualitative accessories in Braunau or are obtained from our partner companies as top stylish, reasonably priced umbrellas.

doppler is the most important producer of umbrellas and garden parasols in Europe. Doppler's pioneering bias are stylish quality umbrellas.




pocket umbrellas long umbrellas rain fashion parasol garden furniture outdoor



DOPPLER DESIGN STRATEGY

Our approach is an interdisciplinary one in which we integrate **People-Technology-Design** for the success of our customers.



DESIGN-DEVELOPING-PROCESS FOR UMBRELLAS AUTUMN 2011 & SPRING 2012

2010	DESIGN PROCESS AUTUMN 2011	proposal & briefing	research & analysis	sketch 2D	connection 1	sketch 2D	connection 2	DESIGN DESCRIPTION 1	sketch 3D
		feedback	correction	feedback	transfer to production	colour & trim	design construction / pattern	DESIGN DESCRIPTION 2	model making prototyp
2011	production run	design decisions	connection 2	sketch 2D	connection 1	sketch 2D	research & analysis	proposal & briefing	DESIGN PROCESS SPRING 2012
		sketch 3D	sketch 3D	design construction / pattern	colour & trim	transfer to production	feedback	connection 1	
2011	order for autumn completed	transfer to production	production of accessories	transfer to production	production of the main	production	shipping	AUTUMN COLLECTION IN STOCK	feedback
		transfer to production	production of accessories	transfer to production	production of the main	production	shipping		
2012	SPRING COLLECTION IN STOCK	transfer to production	production of accessories	transfer to production	production of the main	production	shipping		
		transfer to production	production of accessories	transfer to production	production of the main	production	shipping		



E. DOPPLER & CO. GMBH | MEDIUM SIZED COMPANY | AUSTRIA



**Medien aus Papier, Kunststoff und Textil, Hardware,
Verpackung und Hygiene sind unsere Handelswaren.
Menschlichkeit gibt es gratis dazu.**

Respekt, Vertrauen und gegenseitiges Verständnis prägen unseren Umgang mit Kunden, Lieferanten, Mitarbeitern, Vorgesetzten und allen anderen Menschen, denen wir im Laufe unserer Tätigkeit begegnen. Service und Beratung nehmen einen hohen Stellenwert in unserer Geschäftsphilosophie ein.



Impressum

Herausgeber und Verleger

designaustria, DA, gegründet 1927, ist die Berufs- und Interessenvertretung sowie das Informations- und Wissenszentrum für Design und engagiert sich für Österreich als Designation. designaustria vertritt nationale Interessen in internationalen Organisationen und ist Mitglied des International Council of Graphic Design Associations, ICOGRADA, des International Council of Societies of Industrial Design, ICSID, und des Bureau of European Design Associations, BEDA.

Vorstand

Monika Fauler, Wien
Martin Föbleitner, Wien
Beatrix Roidinger, Wien
Michael Thurow, Wien
Sigi Ramoser, Dornbirn

Geschäftsstelle

designaustria im designforum Wien
MQ, Museumsplatz 1/Hof 7, 1070 Wien,
Telefon (01) 524 49 49-0, Fax (01) 524 49 49-4
E service@designaustria.at, www.designaustria.at
Geschäftsführer: Severin Filek
Irene Jäger (Presse und PR), Tamara König (Webredaktion & Projekte), Verena Reindl (Office Management), Heidi Resch (Grafik & Projekte), Judith Weiß (EU-Projekte), Brigitte Willinger (Redaktion & Projekte), Ulrike Willinger (Publikationen & Projekte)

Redaktion

Brigitte Willinger und Severin Filek,
Museumsplatz 1, 1070 Wien

Fotos

Die Rechte liegen bei den beitragenden DesignerInnen, AutorInnen, Institutionen, Veranstaltern, Verlagen etc. bzw. bei deren FotografInnen. Namentlich wurden genannt: *Spirit of Design*: Archiv James Skone (Julische Alpen), Margarete Hottenroth (Rest); *Donau-Universität Krems*: Suzy Stöckl; *DA-Studioporträt*: Katharina Höfler (Porträtfoto), Klaus Pichler (Landesausstellung OÖ); *Ausstellung »Böse Dinge«*: Werkbundarchiv – Museum der Dinge Berlin, Armin Herrmann und Pazaurek-Sammlung, Landesmuseum Württemberg, H. Zwietasch

Layout und Artdirektion

zeitmaß, Sandra Steiger
Kandlgasse 16, 1070 Wien

Papier

Garda Matt Art, Cover: 300g/m², Kern: 115g/m², zur Verfügung gestellt von PaperNet, Industriezentrum NÖ-Süd, 2355 Wiener Neudorf

Belichtung, Druck und Endfertigung

Bösmüller Print Management GesmbH & Co KG
Obere Augartenstraße 32, 1020 Wien,
Josef-Sandhofer-Straße 3, 2000 Stockerau

Prospektbeilagen sind nur für den Inlandsversand vorgesehen, nach Maßgabe der uns zur Verfügung gestellten Stückzahl. Wir bitten um Verständnis.

ISSN 1022-9566

mit Unterstützung des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur



designaustria®

P. b. b. Verlagspostamt 1070 Wien
PTA-Zulassungsnummer 02Z032526M



Early Bird

bis 31. März 2014
(Regulär: 31. Mai)

Komm, mach mit!
#JOSEPH BINDER AWARD

Internationaler Wettbewerb für Grafikdesign & Illustration

WWW.DESIGNAUSTRIA.AT/JBA14