



**DESIGN CENTER
BADEN-WÜRTTEMBERG**



ENTDECKT!

Junge Designerinnen und Designer präsentieren beachtliche Projekte

DESIGN CENTER BADEN-WÜRTTEMBERG

Unter dem Aspekt »aus der Praxis für die Praxis« fördert das Design Center Baden-Württemberg den Dialog zwischen Industrie und Designwirtschaft. Es bietet vielfältige Plattformen zum Austausch zwischen potenziellen Auftraggebern, Designern, Forschenden, Studierenden und Konsumenten. Im Regierungspräsidium Stuttgart angesiedelt und im Haus der Wirtschaft Baden-Württemberg ansässig, werden alle unsere Veranstaltungen unter diesem besonderen Anliegen initiiert und konzipiert.

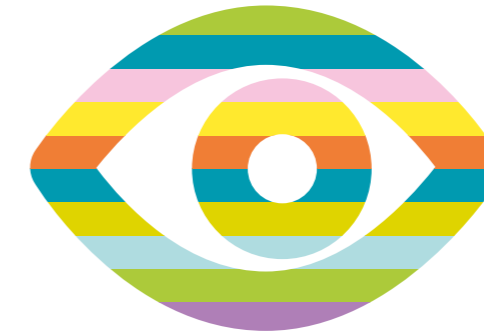
In Zeiten übersättigter Märkte nimmt die Bedeutung guter Gestaltung weiter zu. Vor dem Hintergrund dieser Herausforderung wird Design als Innovationstreiber und Impulsgeber über viele Branchen hinweg eingesetzt. Die Auseinandersetzung mit gezielter Produkt- und Markenplatzierung in internationalen Märkten, zusammen mit einem angemessenen Produkt- und Markenschutz, gewinnt zusätzlich weiter an Gewicht. Alle unsere Veranstaltungsformate sind an diesen aktuellen Entwicklungen und Bedarfen aus Industrie, Wirtschaft, Technik und Gesellschaft ausgerichtet!

Ein besonderes Angebot ist der jährlich weltweit ausgeschriebene Internationale Designpreis Baden-Württemberg Focus Open. Durch seinen Non-Profit-Charakter können sich auch kleinste Unternehmen und Agenturen eine Teilnahme leisten und mit ihren Produktinnovationen dem internationalen Vergleich stellen.

In unserer Ausstellungsreihe Ein[]sichten bieten wir Unternehmen und Designagenturen die Möglichkeit, sich im Haus der Wirtschaft zu präsentieren. Unsere Ausstellungen zeigen Best Practice Beispiele, geben Einblicke in Produktentwicklungsprozesse der Industrie und schauen hinter die Kulissen professioneller Designagenturen. Im Rahmen unserer Design1stBeratung können sich Unternehmen kostenfrei über Fragen, z. B. die Kooperation mit Designern betreffend, informieren. Das Format Fit for Market wiederum widmet sich dem Thema der gewerblichen Schutzrechte und der Vertragsgestaltung zwischen Industrie und Designwirtschaft. In unseren Kongressen, Lesungen und Workshops wird Know how aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln der Produktentwicklung vermittelt. Veranstaltungen zu Perspektiven der Produktentwicklung und zur Produkt- und Markenkommunikation im internationalen Kontext vermitteln, wie gutes Design Produktqualität optimiert und Marken erfolgreich macht.

Unser besonderes Anliegen sind kurzweilige und informative Veranstaltungen, mit der Möglichkeit des intensiven Austauschs!

Wir freuen uns auf den Dialog mit Ihnen – im Design Center Baden-Württemberg!



ENTDECKT!

Ende 2018 startete das Design Center Baden-Württemberg eine neue und besondere Initiative: **ENTDECKT!**

Die Idee dahinter: Junge Design Talente aus Baden-Württemberg aufspüren und ihnen die Möglichkeit bieten, sich mitten in Stuttgart, im Haus der Wirtschaft, einer breiten Öffentlichkeit vorzustellen. Dafür gibt es vielfältige Möglichkeiten: eine Ausstellung, zusammen mit anderen Newcomern; eine kleine Einzelausstellung, eine Vortragsveranstaltung in unserer Bibliothek oder eine ausführliche Darstellung auf unserer Website und in unserem Newsletter. Die Präsentationsmöglichkeiten sind vielfältig und werden zusätzlich durch weitere Module unserer Öffentlichkeitsarbeit unterstützt.

Voraussetzung: Die Designerinnen und Designer sind mit ihrem Studio in Baden-Württemberg ansässig und überzeugen durch besondere Portfolios und bemerkenswerte Projekte!

Wir sind also auf die Suche gegangen – und haben 13 sehr interessante Newcomer entdeckt. Was uns sehr gefreut hat: Alle waren begeistert von unserem Format, und alle haben unser Angebot sehr gern angenommen!

Die Talente, die sich in unserer Ausstellung **ENTDECKT! 2019** präsentieren, kommen aus den Designrichtungen Produkt, Industrie, Kommunikation, Augmented Reality, Animation & Games, Möbel, Porzellan, Textil, Accessoires und Materialforschung. Sie alle sind uns durch ihre beachtlichen Projekte aufgefallen und spiegeln in ihrer Gesamtheit die große Bandbreite der Designstätigkeit wider. Sie beeindruckten durch die hohe Qualität ihrer Projekte und die Nachdenklichkeit, die sie an den Tag legen. Wer diese Broschüre durchblättert, wird sicherlich begeistert sein von der Frische, der Unbefangenheit und dem teils unkonventionellen Vorgehen innerhalb der einzelnen Projekte. Ein hohes Maß an Professionalität und Perfektion ist ein weiteres Merkmal aller hier gezeigten Arbeiten.

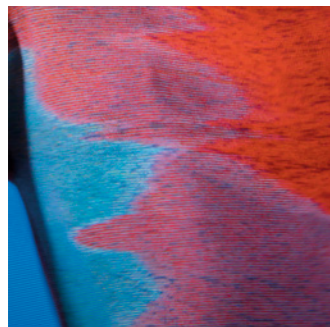
Wir wünschen allen, die sich in dieser Broschüre darstellen, dass **ENTDECKT! 2019** sie in ihrem Tun unterstützt, noch präsenter macht auf ihrem weiteren beruflichen Weg!

DIE AUSSTELLER



BURGGRAFBURGGRAF
PRODUKTDESIGN

4



EDITRU
TEXTILDESIGN

5



STUDIO GUTEDORT
MATERIALFORSCHUNG

6



HANNAH ZENGER
PORZELLAN STUDIO

7



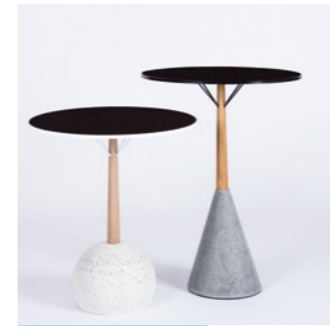
8

LUDWIG RENSCH
INDUSTRIEDESIGN



9

GLAM GAMES
AUGMENTED REALITY



OONITOO
PRODUKTDESIGN

10



PANORAMA
VISUELLE KOMMUNIKATION

11



PHILIP ANDRIS
INDUSTRIEDESIGN

12



RES ANIMA
PRODUKTDESIGN

13



SILVIO REBHOLZ
INDUSTRIEDESIGN

14



15

STUDIO SEUFZ
ANIMATION & GAMES



16

STUDIO TILLACK KNÖLL
VISUELLE KOMMUNIKATION



17

BURGGRAFBURGGRAF PRODUKTDESIGN



burggrafburggraf

Reto – Elegante Clutch mit schlanker Silhouette und scharf geschnittenen Konturen. Frontseite mit Kellerfalte und Detail aus Edelstahl.

Como – Eine Interpretation des minimal backpack. Ein federleichter Rucksack mit auf die Vorderseite verlagert Trägeraufhängung.

Das Produktdesignerinnen-Duo von burggrafburggraf entwirft und fertigt Taschen und Accessoires in puristischer Formensprache, mit Fokus auf pflanzenbasierten Materialien. 2017 von den Zwillingsschwestern Nicola Burggraf und Elena Burggraf-Reusch gegründet, stehen ihre Produkte für eine unaufdringliche Ästhetik, die klare aber unkonventionell konstruierte Silhouetten in den Vordergrund stellt und auf alles Überflüssige verzichtet. Diese maximal minimale Gestaltungshaltung führt zu gleichermaßen subtilen wie ikonischen Entwürfen. Gefertigt aus der Haut von Bäumen: Die Kollektion zeigt die Potentiale von pflanzenbasierten Materialien als Alternative zu Leder auf. Verarbeitet wird feines Korkleder aus Portugal. Kork ist ein nachwachsender Rohstoff, gewonnen aus der Borke der Korkeiche. Das Material ist von Natur aus wasserabweisend und sehr leicht. Seine natürliche Maserung macht jede Tasche zu einem Unikat.

Das verbindende Merkmal der Kollektion ist eine Kellerfalte mit Edelstahlsteg, der als Ankerpunkt für Träger und Verschluss dient.

editru

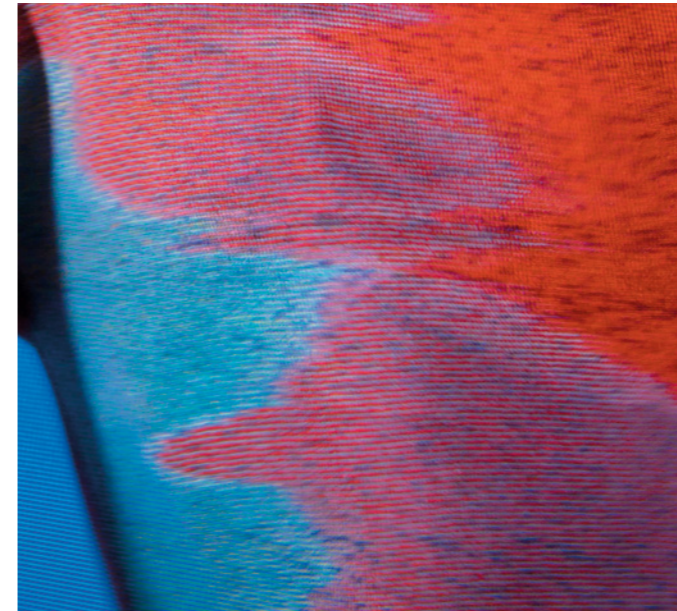
Die Färbung von Hand verleiht jedem Kleidungsstück seinen einzigartigen, lebendigen und individuellen Charakter. Farbtöne werden sorgfältig gemischt und in feinen Nuancen kombiniert, um die gewünschte Farbstimmung zu erzeugen.

Hierbei entstehen verschwommene Muster, nachdem von Hand gefärbte Garne verstrickt wurden. Das so gefertigte Textil bekommt eine gesteuerte Zufälligkeit in Form und Farben, welche wie in einem Gemälde ineinander übergehen.

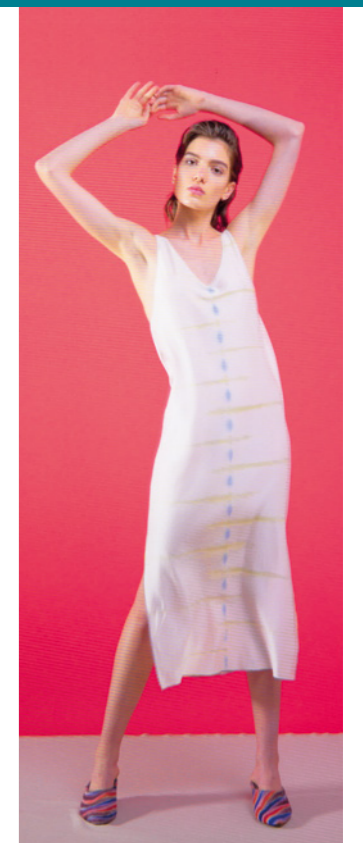
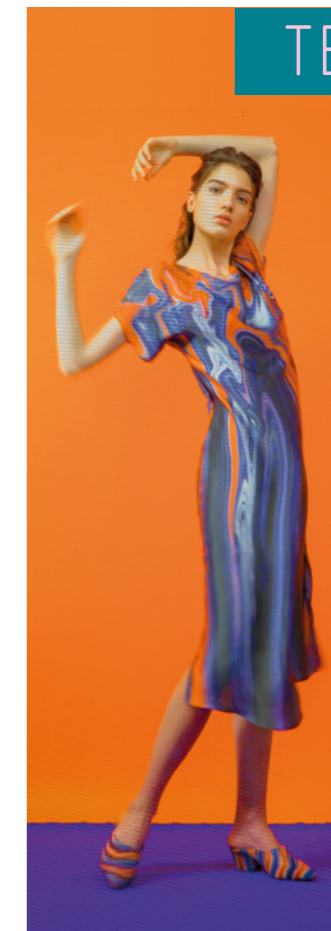
Alles begann 2016 mit einer Strickmaschine, der Leidenschaft für Farbe und hochwertige Stoffe. Heute steht editru für handgearbeitete Textilien – für Frauen, die Farben lieben und ein natürliches Gefühl von Leichtigkeit in ihrer Kleidung schätzen.

Jeder Stoff von editru ist stark beeinflusst von der Kolorierung und wird in zeitgenössischem Design zum Kleidungsstück geformt. Die Verwendung ausgewählter Naturmaterialien wie Merinowolle und Seide, Französischen Farbstoffen und Italienischen Garnen, garantieren nachhaltige Kleidung nach dem Grundsatz von »Ethical Luxury«.

Traditionelle japanische Techniken der Seidenveredelung wie »Shibori-Itajime« und »Suminagashi Marbling« ergänzen sich mit digitaler Nachbearbeitung, ebenso wie mit der selbst entwickelten Garnfärbetechnik »Knit-Ikat«. Die Verschmelzung dieser Techniken führt zu einer unverwechselbaren Ästhetik von Farben, Mustern und Stoffen – das Herzstück von editru.



EDITRU TEXTILDESIGN



Hidden beauty – inner skins werden Tierinnereien wie Blase und Darm von Schlachttieren wie Schaf, Schwein und Rind in ein ästhetisches, neuartiges Leder transformiert.

Natural shades – Eine handgewebte Textilkollektion, entstanden im Rahmen eines Workshops für das jordanische Handwerksdorf Iraq al Amir, gefärbt mit rein natürlichen Farbstoffen.

Krautfarben – a sheet of paper – Besondere Eigenschaft der Farbstoffe im Rotkohl nutzen: aus Violett entwickelt sich leuchtendes Pink oder strahlendes Grün auf dem handgeschöpften Rotkohlpapier.

Sensory paperbowls – Die Gegebenheiten und Potentiale eines Ortes nutzen und der traditionellen Technik des Papierschöpfens neue Impulse geben.

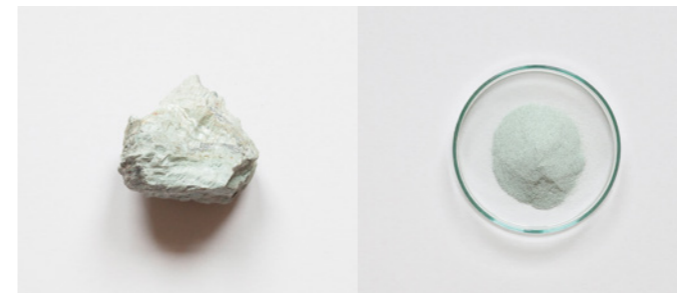
Das Designstudio Gutedort wurde 2014 von den beiden Textildesignerinnen Eva Schlechte und Jennifer Hier in Stuttgart gegründet. Die experimentelle, ergebnisoffene Erforschung grundlegender Materialien ist die Basis ihres konzeptuellen Designs. Im Zusammenspiel von Kultur und Natur greifen sie ursprüngliche Werkstoffe, Traditionen und handwerkliche Techniken auf, um von diesen zu lernen und sie in ihren vielschichtigen Projekten zu transformieren.

Die überraschend vielfältige Farbpalette des Rotkohls dient als Ausgangspunkt für das mehrschichtige Projekt »Krautfarben«. Die Farben verwandeln sich von pink über blau bis hin zu gelb – das zeigen die Designerinnen in unterschiedlichen Anwendungsbereichen wie Papier und Textil.

Der natürliche Ursprung des Materials bestimmt die Formen der Lederobjekte »Hidden Beauty – Inner Skins«. Tierinnereien von Schlachttieren werden in einem pflanzlichen Gerbeprozess zu hochwertigem Leder verarbeitet. Die Designerinnen stellen hierbei die Frage, ob das Wissen über die Herkunft des Materials unser ästhetisches Empfinden beeinflusst? Für ihren Designansatz und ihre materialorientierte Arbeit wurden die Designerinnen unter anderem mit dem Materialpreis 2016 ausgezeichnet.



STUDIO GUTEDORT
MATERIALFORSCHUNG



Das Stuttgarter Porzellan Studio HANNAZENGER ist interessiert am Sichtbarmachen, an Prozessen, am Forschen, an Materialität. Die Arbeit mit Porzellan und anderen keramischen Stoffen ist eine sinnliche Arbeit mit den Elementen Erde, Wasser, Luft und Feuer, sie ist konzentriert, bedarf Zeit und Sensibilität. Die Objekte von HANNAZENGER tragen diesen Gedanken in sich und ins Außen – seit 2017 in der eigenen Werkstatt an der Schnittstelle von Kunst und Design.

Hannah Zenger studierte Architektur und Bildende Kunst an der Universität Stuttgart und an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart.

Millionen von Jahre verdichtete Materie erfährt bei 1230 °C eine letzte Transformation, wobei die entstehenden Farbnuancen auf verschiedene Gesteinsarten und Mischungsverhältnisse zurückzuführen sind. Das ehrfürchtige Schauen, Respekt und Achtung vor der Vergänglichkeit unserer Umwelt und die Rückbesinnung auf das Wesentliche bilden das Fundament der Arbeit.

2017 Nominiert für den Südwestdeutschen Keramikpreis
2018 Staatspreis Kunst, Handwerk, Design, 1. Preis Förderpreis
2018 Sammlung Badisches Landesmuseum



**H A N
N A H
Z E N
G E R**

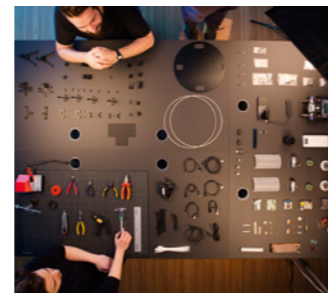
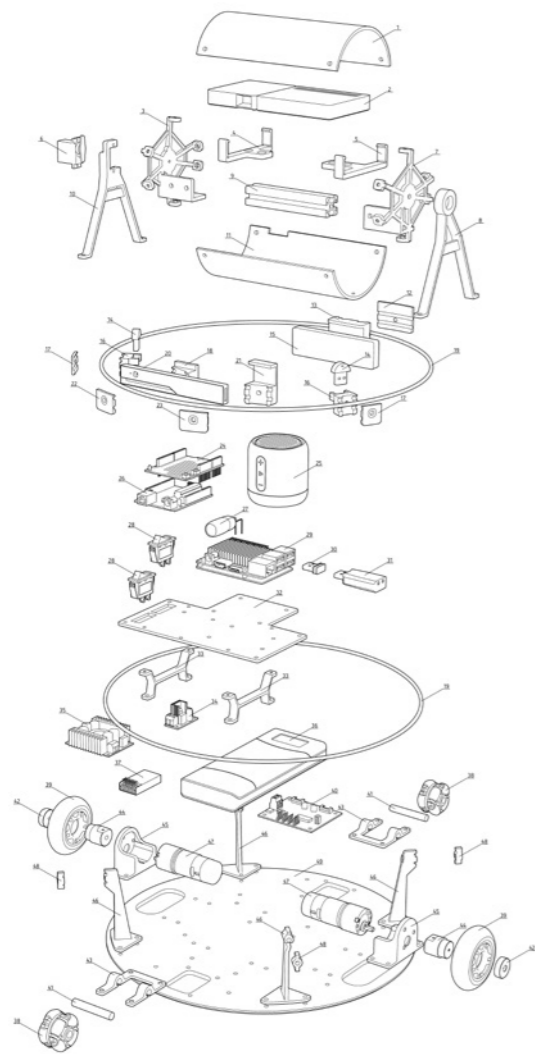
Pulver 1230 °C / Porzellan, Steinpulver
Für Arbeit Pulver 1230 °C wurde ein Teil dieser Sammlung aufwändig pulverisiert und in bestimmten Verhältnissen mit reinem Porzellan gemischt. Durch die Beimischung der Gesteinspulver in das Porzellan entsteht eine Farbpalette von außergewöhnlicher Harmonie. Verschiedene Gesteine bilden im weiteren Verlauf des Forschungsprojektes ein repräsentatives Abbild unserer Erde in Porzellan.

grün: Fuchsit
blau: Lapislazuli
rot: roter Granit



HANNAH ZENGER
PORZELLAN STUDIO

LUDWIG RENSCH INDUSTRIEDESIGN



Kopernikus ist eine Prototyping-Plattform, um die Zukunft der Roboter zu explorieren. Als kleiner Open-Source Roboter, der aus günstigen Komponenten besteht und auf einfache Weise gefertigt ist, ist er leicht zu modifizieren und stellt die Schnittstelle zwischen Robotik, Künstlicher Intelligenz und Design

dar. Kopernikus ist mobil, kann Geräusche erzeugen und Bilder an die Wand projizieren. Er kann sehen, hören und ist mit dem Internet verbunden. Somit ermöglicht er Menschen aus verschiedenen Disziplinen den Zugang zur Robotik.

→ kopernikus.io

Ludwig Rensch

Ludwig Rensch arbeitet an der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Beim Intuity Media Lab begleitet er Unternehmen dabei, neue Produkte zu entwickeln und die Herausforderungen einer sich transformierenden Gesellschaft in Chancenfelder zu verwandeln, mit dem Ziel, dem technologischen Fortschritt eine kulturelle Bedeutung zu geben. Durch die kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen und dem spielerischen Umgang mit gestalterischen Werkzeugen werden durch das Wechselspiel von User Experience Design, Prototyping und strategischem Denken in transdisziplinären Teams Produkte, Services und Systeme erlebbar und erfahrbar gemacht.

Roboter werden zum alltäglichen Bestandteil unseres Lebens. Die Technologie, die uns umgibt, ist im Wandel und was Werkzeug war, wird zum Begleiter. Doch wie werden sich Roboter verhalten und auf welcher Grundlage werden sie Entscheidungen treffen? Dies führt zu der Frage: wie können wir verhaltensbasierte Interfaces gestalten? Das Ergebnis ist die Konzeptstudie Kopernikus.

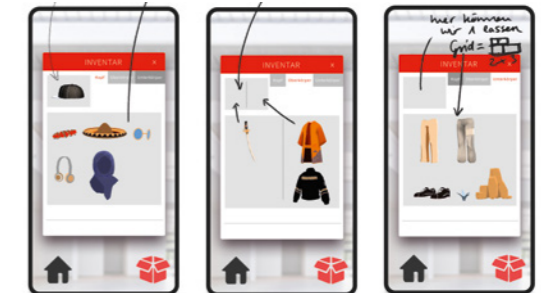
GLAM GAMES

Gallery Library Archive Museum

Der inhaltliche Schwerpunkt liegt bei GLAM GAMES bei Jugendlichen und Kindern. Ab Ende 2019 wird ihre erste AR APP »MEMO Kuma« in der Kunsthalle Mannheim spielbar sein.

Caty Davis Blättermann und Dimosthenis Gkantzos sind Absolventen der Filmakademie Baden-Württemberg im Fach Interaktive Medien und haben noch während ihrer Studienzeit beschlossen, ihre eigenen Spiele zu gestalten. Der Fokus liegt bei Glam Games darauf, interaktive Anwendungen und Games für den GLAM Sektor zu gestalten. Beim Glam Sektor handelt es sich um private sowie öffentliche Institutionen, GLAM steht hierbei für Gallery, Library, Archive und Museum.

»MEMO Kuma« ist eine Augmented Reality App für junge Museumsbesucher, mit deren Hilfe sie die für das bloße Auge unsichtbaren Objekte in den Ausstellungsstücken finden und einsammeln können. Beim Betrachten eines Kunstwerkes durch die Kamera verändert sich das Bild in den visuellen Style von »MEMO« und gibt dem Spieler die Möglichkeit, einzelne Kleidungsstücke und Attribute des Werkes einzusammeln. Das Ziel ist es dann, diese zu benutzen, um einen eigenen Avatar zu designen, somit selbst zum Künstler zu werden und das Kunstwerk im Museum auszustellen. Das Spiel wird zunächst in der Kunsthalle Mannheim spielbar sein.



GLAM GAMES AUGMENTED REALITY



OONITOO PRODUKTDESIGN



OONITOO interior - elements

OONITOO - interior elements, im November 2016 in Stuttgart gegründet, ist ein Startup im Bereich Möbel- und Raumdesign. Das Unternehmen entwickelt, vermarktet und verkauft Möbel und Wohnaccessoires. Im Fokus steht der Innenausbau von Privathäusern, Büros und Restaurants. Um ganzheitliche Kundenlösungen anbieten zu können, arbeitet OONITOO mit Interiordesignern, Holztechnikern, Architekten, Handwerkern und Unternehmen zusammen.

OONITOO liefert unter anderem das Inhouse Design für Kleinserienprodukte, prüft die technische Machbarkeit von Konstruktionen, verfolgt die Produktion und vermarktet bzw. verkauft die Möbelstücke über den Handel. Bei der Innenraumgestaltung als auch im Möbeldesign setzt das Startup bewusst auf alternative Materialien, um die Natur zu schonen. Schnell nachwachsende Rohstoffe oder der Einsatz von nachhaltigkeits-zertifizierten Materialien stehen im Fokus.

Maßanfertigungen: Oonitoo plant und fertigt Kleinserienprodukte wie Wohnwände oder Lowboards für Privathäuser.

Beistelltisch K1: der erste eigens entwickelte Beistelltisch K1 besticht durch seine Klarheit in Material und formaler Ästhetik

p a n o r a m a

Panorama ist das Designstudio von Lukas Betzler, Simon Bork und Armin Roth. Bereits während des Studiums an der Kunstakademie Stuttgart fassten Sie den Entschluss sich gemeinsam selbstständig zu machen. Mittlerweile arbeiten sie seit fünf Jahren für Auftraggeber aus Kultur, öffentlicher Hand und freier Wirtschaft.

Der Schwerpunkt liegt auf konzeptioneller Gestaltung von Erscheinungsbildern. Inhalt und Funktionalität ist ihnen dabei genauso wichtig, wie das Erzeugen von Emotionen.

Reallabor: Das Buch dokumentiert das dreijährige Forschungsprojekt zum Thema der nachhaltigen Mobilität in Stuttgart.

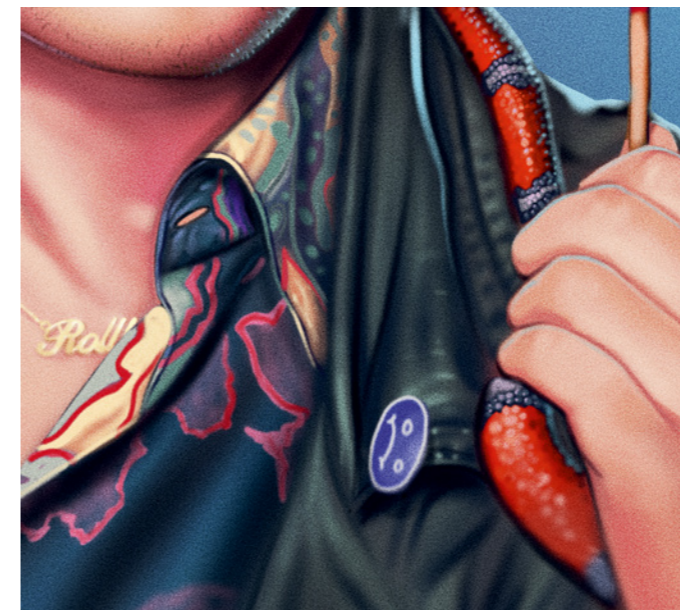
Kunsthochschule Mainz: Für die grafische Identität entwarf panorama eine Hausschrift. Jeder Buchstabe der Schrift hat verschiedene Varianten, die beim Tippen zufällig ausgewählt werden.

Theater Rampe: Seit 2014 betreut Panorama die Rampe am Marienplatz, für das ebenfalls eine eigene Hausschrift gestaltet wurde.

Tristan Bruschi: Für den Musiker gestaltete Panorama das LP-Sleeve und CD-Case. Die Portraits für das Album Artwork wurden im Airbrush Stil der 80er digital gemalt. Neben dem Cover entstanden weitere Portraits für die Singleauskopplungen.



PANORAMA VISUELLE KOMMUNIKATION



PHILIP ANDRIS INDUSTRIEDESIGN

Adaptives Handbike: In Kooperation mit der Firma Alber entstand im Rahmen der Diplomarbeit eine Studie für ein kompaktes Adaptivbike, welches als Vorbau am Alltagsrollstuhl befestigt wird.

curpal: Neues Medizintechnikdesign zur schonenden Karpaltunnelsyndrom-Behandlung für die Firma Bayer Feinwerk. Mit curpal kann das schmerzhaft Leiden sanft und ohne Operation behandelt werden.



Collection Digital Knits: Eine, in Zusammenarbeit mit dem Strickmaschinenhersteller STOLL entstandene Kollektion, beinhaltet neben einem 3D gestrickten Schuh, einen Kopfhörer und einen Bluetooth-Lautsprecher.



Mit dem Hintergrund als diplomierter Produktdesigner der Kunstakademie Stuttgart und einiger Zeit in Festanstellung, gründet Philip Andris 2017 sein eigenes Büro P INDUSTRIEDESIGN.

Der Fokus seiner Arbeiten im Bereich des Produktdesign liegt auf Investitionsgütern und Medizintechnik sowie auf Modell- und Prototypenbau für Messe-, Architektur- und Produktentwürfen. Zahlreiche Kooperationen mit Unternehmen im Bereich Produktdesign, von der Konzeption bis zum Endmodell, sowie Aufträge im Prototypenbau, spiegeln die Bandbreite seiner Arbeit. Seine Arbeitsweise und die resultierenden Entwürfe sind geprägt von der tiefen Kenntnis über Materialien, Fertigungstechniken und der genauen Betrachtung der Anwendung des Benutzers.

res anima ^{ra}

Muk: Er soll – nicht nur Kindern – ein treuer Begleiter sein und Ausdrucksgeste für alle Emotionen bieten.

Merinoplaid Meander: Anders als bei klassischen Webmustern, losgelöst von einem Rapport.

Seidla: Der Bierkrug übersetzt den traditionellen Keferloher in eine zeitgemäße Form.



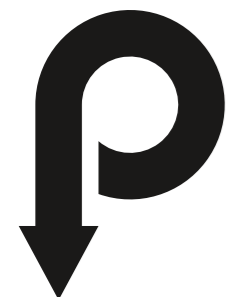
Das studio res anima wurde 2014 von Ina Woelk und Philipp Hinderer gegründet. Die gelernten Schreiner studierten Industrial Design an der Stuttgarter Kunstakademie. Sie analysieren, entwickeln und realisieren gemeinsam mit ihren Kunden progressive Designlösungen auf den Gebieten Industrial, Interior und Design Management. res anima steht für eine eigene Kollektion exklusiver Objekte, die ausschließlich in namhaften Manufakturen hergestellt werden.

Design ist für res anima mehr als Gegenständen eine äußere Hülle zu verleihen. Ihr Ziel ist es, Dinge zu schaffen, die von ihrem Besitzer wertgeschätzt werden. Die wahre Qualität der Dinge zeigt sich für sie darin, dass sie ihren Benutzer für lange Zeit begleiten und nicht schon nach kurzem Gebrauch entsorgt werden.

Die Entwürfe zeichnen sich durch harmonisches Zusammenspiel von Moderne und Tradition aus und wirken so zeitlos vertraut. Geprägt von ihrem gemeinsamen handwerklichen Hintergrund und dem Industrial-Design Studium an der Stuttgarter Kunstakademie stehen für sie Authentizität, Ehrlichkeit, Qualität und Langlebigkeit im Zentrum ihrer Gestaltungsphilosophie. Nachhaltiges Design, materialgerechte Konstruktion, handwerkliche Details und sorgfältige Herstellung sind die Basis jedes Entwurfs.



RES ANIMA
PRODUKTDISEIN





SILVIO REBHOLZ INDUSTRIEDESIGN



Silvio Rebholz

Kerze Nr. 7: Sie hinterfragt die klassische Form einer Kerze und nimmt zugleich Bezug auf klassische Formen des Armleuchters.

Take Away: Eine Installation auf dem Nachtsichtfestival 2019.

Table Tunes: Ein interaktives Plakat für eine Tischtennisparty an der ABK Stuttgart.

Vase: Die Vase stellt die Dinge auf den Kopf. Geformt aus leichtem, weichem und wasseraufnehmendem Schaum, kann die Vase Blumen auf ungewohnte Art und Weise präsentieren.



Silvio Rebholz studierte bis 2019 Industrial Design bei Prof. Uwe Fischer und Prof. Scheuer an der ABK Stuttgart. Der Stipendiat der Studienstiftung des deutschen Volkes belegte zudem ein Semester in der Klasse von Prof. Patrick Thomas im Studiengang Kommunikationsdesign, absolvierte ein Gastsemester in Paris an der École Nationale Supérieure de Création Industrielle bei François Azambourg und war für die französische Produktdesignerin Inga Sempé tätig. Silvio Rebholz arbeitet allein oder mit Freunden für Kunden aus Wirtschaft und Kultur und an selbst initiierten Projekten. In seinen Arbeiten sucht er nach sensiblen und charmanten Antworten auf die Einschränkungen des Alltags.



Anfang 2017 wurde STUDIO SEUFZ in Stuttgart von Absolventen der Filmakademie Baden-Württemberg gegründet. Mit Hingabe erschafft das Studio seitdem Trickfilme und Indie-Games für junge Erwachsene. Besonderer Fokus liegt dabei auf emotionalen, existentiellen Inhalten, verpackt in einen zugänglichen Stil. Bereits heute können die Entwickler zahlreiche Webgames vorweisen, darunter »Lucky Tower« und »Murder«, die über 50 Millionen Mal gespielt wurden. Ihre Kurzfilme »Fields Of Rape« und »Good Night, Everybuds!« wurden auf allen renommierten Trickfilmfestivals gezeigt.

Neben diversen Auftragsarbeiten und Serienkonzepten arbeitet STUDIO SEUFZ derzeit an dem experimentellen PC-Spiel THE LONGING.



In **THE LONGING** spielt man einen »Schatten«, der den Auftrag erhält, 400 Tage über einen schlafenden König zu wachen. Der Clue: Die 400 Tage werden in echter Zeit heruntergezählt, sobald das Spiel gestartet wurde. Damit kann es nicht auf traditionellem Wege gespielt werden, sondern nur langsam über den Verlauf von Wochen oder gar Monaten.

Der Spieler befindet sich komplett alleine in einem riesigen unterirdischen Höhlensystem. Man kann nun schlicht die Zeit abwarten und einsam die Höhle erkunden oder aber auch versuchen aus dieser auszubrechen. **THE LONGING** verspricht eine einzigartige Spielerfahrung rund um Einsamkeit, Zeitempfinden, Eskapismus und Sinnsuche.



STUDIO SEUFZ ANIMATION & GAMES

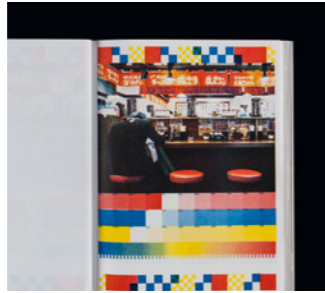


STUDIO TILLACK KNÖLL

VISUELLE KOMMUNIKATION



Der Mond – Eine szenografische Reise Teil der Diplomarbeit von Steffen Knöll ist ein 496 Seiten starkes Buch mit dem kompletten Bildarchiv der NASA Mondlandung entstanden.



Exploriso ist die Diplomarbeit von Sven Tillack, die sich mit dem japanischen Druckverfahren der Risographie auseinandersetzt und als umfangreiches Wissenskompendium dient, innerhalb dessen sich Drucke mit eigens dafür entwickelten Farbprofilen befinden.



Studio Tillack Knöll

Studio Tillack Knöll ist ein Studio für visuelle Kommunikation aus Stuttgart. Das Studio beschäftigt sich mit der Konzeption und Gestaltung von Unternehmensauftritten, Cultural Identities, Büchern und Katalogen, Animationen und Webauftritten. Neben Auftragsarbeiten für kulturelle Einrichtungen, Verlage und Industriekunden wie u.a. Nike, Mercedes, Moovel, Bund Deutscher Architekten erarbeitet Studio Tillack Knöll in enger Zusammenarbeit mit Architekturbüros Grafiken im Raum und Orientierungssysteme. Als Lehrbeauftragte unterrichten Sven Tillack und Steffen Knöll an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart.

Neben Auftragsarbeiten beschäftigt sich Studio Tillack Knöll u.a. mit der Konzeption und Entwicklung von Büchern und Katalogen, von denen einige im Eigenverlag DuploPress erschienen sind.

ADRESSEN

BURGGRAFBURGGRAF
Helfergasse 1, 70372 Stuttgart
→ burggrafburggraf.de

ATELIER EDITRU
Vogelsangstraße 57, 70197 Stuttgart
→ editru.de

STUDIO GUTEDORT
Sophienstraße 19, 70178 Stuttgart
→ gutedort.de

HANNA ZENGER KERAMIC STUDIO
Vogelsangstraße 57, 70197 Stuttgart
→ hannahzenger.de

LUDWIG RENSCH INDUSTRIAL DESIGN
Feuerseeplatz 14, 70176 Stuttgart
→ ludwigrensch.com

GLAM GAMES
Liststraße 78, 70180 Stuttgart
→ tiny.cc/memoar

OONITOO – INTERIOR ELEMENTS
Leuschnerstraße 40, 70176 Stuttgart
→ oonitoo.com

PANORAMA
Studio für visuelle Kommunikation
Böblinger Straße 41, 70199 Stuttgart
→ studiopanorama.de

P INDUSTRIEDESIGN
Philip Andris
Bahnhofstraße 22, 72336 Balingen
→ pindustriedesign.com

RES AMINA
Ziegelstraße 26, 73098 Rechberghausen
→ resanima.de

SILVIO REBHOLZ
Fangelsbachstraße 13, 70182 Stuttgart
→ silviorebholz.com

STUDIO SEUFZ
Ostendstraße 106, 70188 Stuttgart
→ studioseufz.com

STUDIO TILLACK KNÖLL
Innerer Nordbahnhof 2, 70191 Stuttgart
→ studiotillackknoll.com

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
DESIGN CENTER BADEN-WÜRTTEMBERG
Regierungspräsidium Stuttgart
Haus der Wirtschaft
Willi-Bleicher-Strasse 19
70174 Stuttgart
→ design-center.de

VERANTWORTUNG
Christiane Nicolaus
Design Center Baden-Württemberg

REDAKTION
Christiane Nicolaus
Birgit Herzberg-Jochum

GESTALTUNG
siegel konzeption | gestaltung

FOTOS
Aussteller

COPYRIGHT 2018
Design Center Baden-Württemberg

Diese Publikation oder Teile davon dürfen nicht ohne die schriftliche Genehmigung des Herausgebers vervielfältigt, in Datenbanken gespeichert oder in irgendeiner Form übertragen werden.



**DESIGN CENTER
BADEN-WÜRTTEMBERG**

DESIGN CENTER BADEN-WÜRTTEMBERG
Regierungspräsidium Stuttgart
Haus der Wirtschaft
Willi-Bleicher-Strasse 19
70174 Stuttgart

T +49 (0)711-123 27 81
F +49 (0)711-123 27 71
design@rps.bwl.de
design-center.de



Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT, ARBEIT UND WOHNUNGSBAU
REGIERUNGSPRÄSIDIUM STUTTGART