



## DESIGN CENTER BADEN-WÜRTTEMBERG

Liebe Leserinnen und Leser,

wie sich Know-how aus verschiedenen Bereichen der Produktentwicklung am besten kombinieren lässt, erfahren Sie in unserem aktuellen **ERFOLGSGESCHICHTEN** Interview.

Der Termin für die Preisverleihung des **Internationalen Designpreis Baden-Württemberg FOCUS OPEN 2024** steht fest: **07. November 2024 ab 19:00 Uhr im Haus der Wirtschaft Baden-Württemberg in Stuttgart**. Merken Sie sich den Termin schon jetzt vor!

Weiter geht es mit einem **TIPP: Ausstellung „Landesausstellung Kunsthandwerk“** vom 28. September bis zum 17. November 2024. Hier werden die mit dem Staatspreis Baden-Württemberg „Gestaltung Kunst Handwerk 2024“ ausgezeichneten Projekte präsentiert.

Und natürlich haben wir auch wieder einen **BUCHTIPP** aus unserer **DESIGNBIBLIOTHEK** für Sie.

Viel Spaß beim Lesen und Entdecken wünscht Ihnen

Ihr Team vom Design Center Baden-Württemberg

ERFOLGSGESCHICHTEN

> **Interview: „Exoskelett trifft Schraubzwinge“**

Internationaler Designpreis Baden-Württemberg FOCUS OPEN 2024

> **Save the Date: Preisverleihung am 07. November 2024!**

TIPP

> **„Landesausstellung Kunsthandwerk“**

DESIGNBIBLIOTHEK

> **BUCHTIPP „Marvel by Design“**

# ERFOLGSGESCHICHTEN



FOCUS OPEN 2023  
Silver



## Weinberg & Ruf

### Exoskelett trifft Schraubzwinde.

# ERFOLGSGESCHICHTEN

## ERFOLGSGESCHICHTEN

„Exoskelett trifft Schraubzwinde“

Ein Interview mit Andreas Weinberg, Geschäftsführer der Weinberg & Ruf GbR.

Ganz oben im Stuttgarter Westen werden Produkte für unterschiedlichste Branchen gestaltet. Das Portfolio des Designbüros Weinberg & Ruf GbR überrascht durch eine enorme Breite, die sowohl Consumerprodukte wie auch Professional-Systeme hoher Komplexität umfasst.

Beispielhaft haben wir uns zunächst die Einhandzwingen des Herstellers Bessey Tool GmbH & Co. KG angeschaut, die im vergangenen Jahr mit dem FOCUS Silver ausgezeichnet wurden. Parallel dazu betreute das Büro ein völlig neues Produkt, das in dieser Form bislang überhaupt nicht existierte: das Exoskelett „Noac“ von der Hellstern Medical GmbH entwickelt, zur Unterstützung von Chirurgen während der oft stundenlangen Operationen.

Klar: Beide Produkte sind ganz unterschiedlich. Aber es gibt Gemeinsamkeiten. Unser Interview mit Andreas Weinberg:

**Herr Weinberg, auf der einen Seite entwerfen Sie Zwingen für das Handwerk, auf der anderen Seite hochkomplexe Exoskelette für den OP. Low-Tech hier, High-Tech da – wie geht das zusammen?**

ANDREAS WEINBERG: Sehr gut. Natürlich sind die beiden Projekte sehr unterschiedlich, die Komplexität der Bessey-Zwingen ist klar geringer. Aber die Aufgabe ist nicht zu unterschätzen, denn auch hier bedarf es einer detailgenauen Kenntnis der spezifischen Anforderungen. Bessey begleiten wir schon sehr lange, es ist ein sehr innovatives Unternehmen, nicht nur in Sachen Funktionalität. Denn neben der handwerklichen Schiene bedient Bessey auch industrielle High-End Bereiche, beispielsweise die Komposit-Produktion.

**Das heißt konkret?**

ANDREAS WEINBERG: Für Komposite müssen die Fasergelege exakt zugeschnitten werden, dafür braucht es spezielle Scheren, die das Gewebe beim Schnitt nicht stauchen. Wir haben durch intensive Studien Geometrien gefunden, die sowohl ergonomisch überzeugen und auch den Schnitt schonend ausführen. Das ist nicht banal.

**Das hört sich sehr zeitaufwendig an.**

ANDREAS WEINBERG: Ja, ist es auch. Aber da wir, wie gesagt, schon lange zusammenarbeiten und auch Gestaltungsrichtlinien für Bessey entwickelt haben, sind die Prozesse eingespielt. Es ist ein sehr direktes Arbeiten.

**Das dürfte beim schon erwähnten Exoskelett „Noac“ anders gewesen sein.**

ANDREAS WEINBERG: Ja, wir sind im Grunde mit dem Entwicklungsteam bei null gestartet, der Prozess lief sehr iterativ. Die Ideen wurden immer wieder klinisch getestet und bewertet. Im Team waren Chirurgen, Chirurgen, Software-Entwicklerinnen, ...

Neugierig geworden?

> **Lesen Sie das vollständige Interview [hier](#).**



WETTBEWERBE



## **INTERNATIONALER DESIGNPREIS BADEN- WÜRTTEMBERG FOCUS OPEN 2024**

Mehrere Tage berieten die Expertinnen und Experten des Internationalen Designpreis Baden-Württemberg FOCUS OPEN 2024 im Haus der Wirtschaft Baden-Württemberg in Stuttgart. Es war eine konzentrierte Zeit des fachlichen Austauschs, mit anregenden Diskussionen und Argumentationen aus unterschiedlichsten Blickwinkeln.

Es wurde überaus deutlich: Noch nie war professionelles Design so wichtig und selbstverständlich wie heute. Inzwischen gibt es keine Branche mehr, die Designleistungen nicht als Innovationstreiber und Erfolgsfaktor einsetzt.

Der Termin für die feierliche Ehrung der diesjährigen Preisträgerinnen und Preisträger des Internationalen Designpreis Baden-Württemberg FOCUS OPEN 2024 steht fest!

**Save the Date: Die Preisverleihung findet am 07. November 2024 ab 19:00 Uhr im Haus der Wirtschaft Baden-Württemberg in Stuttgart statt.**

Merken Sie sich den Termin schon jetzt vor!

> Weitere Informationen zum FOCUS OPEN 2024 finden Sie [hier](#).



TIPP

**LANDESAUSSTELLUNG  
KUNSTHANDWERK  
28.09.2024 BIS 17.11.2024**



**STAATS-  
PREIS  
GESTALTUNG  
KUNST  
HANDWERK  
2024**

**TIPP**

## **TIPP**

**„Landesausstellung Kunsthandwerk“**

**Museum im Kleihues-Bau in Kornwestheim vom 28. September bis  
17. November 2024**

Das Land Baden-Württemberg vergibt in diesem Jahr gemeinsam mit der Stadt Kornwestheim die Staatspreise „Gestaltung Kunst Handwerk 2024“. Selbstständige Kunsthandwerkerinnen und Kunsthandwerker aus Baden-Württemberg hatten die Chance, sich bis zum 03. März 2024 im Rahmen eines Wettbewerbes beim Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg um die begehrten Staatspreise zu bewerben.

„Das Kunsthandwerk ist eine dynamische und agile Branche und mit seiner Innovationskraft und handwerklichen Exzellenz ein wichtiger Teil unseres Landes. Das zeigen auch die Wettbewerbsbeiträge, die immer wieder aufs Neue inspirierend sind und einfach Freude machen“, sagt Dr. Nicole



## BUCHTIPP

„Marvel by Design“

Grafikdesign und Editorial Design von Marvel

Verlag: gestalten & Liz Stinson

Berlin 2021

ISBN 978-3-96704-027-2

Es gibt kaum eine Marke, die die visuelle Kultur so geprägt hat und weiter prägt wie Marvel. Marvel verbindet auch heute noch Mainstream und Underground, jung und alt, und wohl keine andere Firma hat mehr Jugendliche dazu gebracht, einen kreativen Beruf zu ergreifen. Als eine der bekanntesten Marken der Welt inspiriert Marvel seit mehr als 80 Jahren Künstler, Designer und Kreative. Weit über die Grenzen des Superhelden Universums hinaus, hat Marvel über Generationen hinweg nicht nur die globale Popkultur, sondern auch unser Verständnis von visuellem Storytelling und Editorial Design geprägt und unverkennbare Spuren in Kunst, visueller Kommunikation, Gaming und Werbung hinterlassen. Marvel by Design beleuchtet alle Aspekte dieser eindrucksvollen Erfolgsgeschichte: Von den grafischen Elementen wie Logos, Cover, Lettering, Layout und Farbpaletten bis zur legendären Marvel-Methode. Mit einzigartigem Bildmaterial aus dem Marvel-Archiv, Fallstudien zu zehn ikonischen Marvel-Charakteren, Insider-Stories von Marvels Kreativen und Essays von renommierten Grafikdesignern, ist Marvel by Design der erste umfassende Einblick in die Grafikdesign-Strategien des Marvel-Universums, der bei jedem, der gestalterisch tätig ist, ein inspirierendes POW! entfachen wird.

> **Zum Buchverlag geht es [hier](#).**



**DESIGN CENTER  
BADEN-WÜRTTEMBERG**

Besuchen Sie unsere Social-Media Kanäle



Wenn Sie diese E-Mail nicht mehr empfangen möchten, können Sie diese [hier](#) kostenlos abbestellen.

Design Center Baden-Württemberg  
Haus der Wirtschaft Baden-Württemberg  
Willi-Bleicher-Straße 19  
70174 Stuttgart  
Deutschland

[design@rps.bwl.de](mailto:design@rps.bwl.de)  
[design-center.de](http://design-center.de)

Copyright © 2024 Design Center Baden-Württemberg, All rights reserved.  
Import Cobra-Datensätze Stand 15.01.2016

Das Design Center Baden-Württemberg ist eine Einrichtung des Regierungspräsidiums Stuttgart.  
Inhaltlich verantwortlich gemäß § 6 MDSV: Design Center Baden-Württemberg