



Lin Kayser im Gespräch mit Ross Lovegrove „A paradigm shift in Design“

//Ross Lovegrove_ Stardesigner und Juror der 3D Pioneers Challenge

Ross Lovegrove ist Designer und Visionär, dessen Arbeiten als Start für einen grundlegenden Paradigmenwechsel in Formensprache und Ausdruck unserer 3Dimensionalen Welt zu sehen sind.

Inspiriert durch die Logik und Schönheit der Natur verbinden seine Entwürfe Technologie, Materialwissenschaft und intelligente organische Form und schaffen das, was Experten als den neuen ästhetischen Ausdruck des 21. Jahrhunderts bezeichnen. Mit seinen Projekten ist er auch ein Pionier in der Welt des 3D-Druck-Designs.

//Lin Kayser_CEO Hyperganic, Gewinner in der Kategorie Digital 3DPC 2019

Lin Kayser ist ein in München ansässiger Serienunternehmer.

Zeit seines Lebens ist er im "Startup-Modus" und hat in verschiedenen Branchen gearbeitet, von der industriellen Automatisierung bis hin zu Bildverarbeitungs-Technologien für Hollywood.

Nach mehreren Jahren der Forschung und Entwicklung war Lin 2017 Mitbegründer der Hyperganic Technologies AG, und legte damit den Grundstein für ein Software-Ökosystem des „Future of manufacturing“.

//3D Pioneers Challenge

3DPC – der internationale Design-Wettbewerb für Additive Fertigungsverfahren ist Schnittstelle für alle Pioniere, die sich mit neuen Technologien befassen und sich dabei dem 3D-Druck bedienen um ihre Projekte voranzutreiben.

Einzigartig in ihrer Struktur richtet sich die **3D Pioneers Challenge** seit 2015 in gleich mehreren Disziplinen an Gestalter, die mit 3D-Druck Neuland beschreiten und die wichtigen Strömungen spüren.

Die Award adressiert weltweit Spezialisten, die über den Tellerrand hinausschauen - **pushing boundaries!**

//3DPC & Friends

Der Wettbewerb 3D Pioneers Challenge ist mittlerweile zu einer internationalen Plattform geworden, auf der sich Kreative von Advanced Technologies und die Industrie treffen. „3DPC & Friends“ ist die logische Schlussfolgerung daraus, die Akteure dieses Netzwerks miteinander zu verbinden und damit aktiv den „Paradigmenwechsel im Design“ gemeinsam zu leben. Daraus generieren sich neuartige, bahnbrechende Projekte, bei denen sich jeder mit seiner Kompetenz einbringen kann und Design neu gedacht wird. So zeigt die 3DPC schon heute auf, was morgen kommen wird -**Pushing boundaries.**



„A paradigm shift in Design“

Im Rahmen des 3D Pioneers Challenge Netzwerks setzten Lin Kayser und Ross Lovegrove diesen folgenden „historic record“ auf.

Sie lernten sich durch den Wettbewerb 2019 kennen, als Hyperganic mit Lin Kayser in der Kategorie Digital gewann. Die Auszeichnung wurde von Ross Lovegrove überreicht.

Im folgenden Jahr entwarfen sie gemeinsam die 3D Pioneers Challenge-Trophy, ein Kooperations-Projekt von Ross Lovegrove, Hyperganic und Materialise, Dienstleister für Additive Manufacturing. Unter dem Dach der Plattform „3DPC & Friends“, werden kreative Köpfe mit der Industrie vernetzt, um die Grenzen des Designs zu erweitern- Pushing boundaries.

Als krönenden Abschluss sprachen sie über deren Haltung zu "A Paradigmshift in Design", reflektierten über aktuelle Prozesse und betrachteten bisherige Entwicklungen.

Das Ergebnis wurde während der digitalen Preisverleihung der 3D Pioneers Challenge veröffentlicht, die nicht wie üblich auf der Messe Rapid.Tech 3D in Erfurt stattfinden konnte - sondern wegen Covid im virtuellen Format gehalten wurde. Heraus kam dieser interessante Vortrag der beiden Pioniere:

„In der Vergangenheit waren Designer immer durch den Produktionsprozess eingeschränkt. Was nicht allzu schlimm war, man muss ja nicht zwangsläufig bei der Gestaltung nicht mit dem Universum, sondern kann mit einem Teil davon beginnen.“ Laut Lin Kayser kann nun, mittels additiver Fertigung, buchstäblich jedes Molekül eines Objekts definiert werden. Dies bedeutet allerdings einen enormen Druck für den Designer, etwas zu entwickeln, das diesen neuen Möglichkeiten gerecht wird. "Dies wird im nächsten Jahrzehnt die Herausforderung für Designer und Ingenieure sein".

Ross wies darauf hin, dass er stetig versucht aus seiner Perspektive zu verstehen, was als nächstes kommen wird. Denn früher hat sich das Design auch dem jeweiligen Zeitalter angepasst. Die Frage ist, was ein Designer heutzutage ist: "Ist er ein Ingenieur, ein Biologe?" Auf jeden Fall muss man sich ein breiteres Wissen aneignen, für unterschiedliche Einflüsse offen sein und für Inspirationen sorgen. Ihm erscheint es sinnvoll, dass "wenn man im 21. Jahrhundert, insbesondere im Jahr 2020 lebt- Virus oder nicht- muss man die modernsten Tools nutzen, die in der jeweiligen Zeit zur Verfügung stehen. Dadurch kann man eine neue Ästhetik erschaffen". Er erhofft sich Designer und Studierende zu ermutigen, Plattformen wie die 3D Pioneers Challenge, als eine großartige Bühne, zu bespielen.

Lin spürt gerade jetzt die Herausforderungen für die meisten Kreativen. Wenn man über Technik und Design nachdenkt, wird immer die Frage gestellt "Was kann ich eigentlich bauen?" Und was man in der Vergangenheit bauen konnte, unterscheidet sich erheblich von dem, was man heute mit Additive Manufacturing kriegen kann. "Wir stoßen also an die Grenzen der Vorstellungskraft und nicht so sehr an die Grenzen dessen, was man heute tatsächlich fertigen kann. Und deshalb brauchen wir diese neuen Tools, bei denen Algorithmen helfen, Bereiche zu erforschen, die sich niemand vorstellen kann." Und dennoch - der Designer muss die Richtung vorgeben und entscheiden, wohin und wie weit er gehen will.



„Wir betreten ein neues Zeitalter, in dem Computer helfen können, Details zu lösen - die Menschen müssen aber diejenigen sein, die immer noch das große Ganze vor Augen haben.“

Ross Lovegrove ist davon sehr fasziniert: "Die Fähigkeit Gestaltung zu programmieren und das Potenzial von Computern auf jeder Ebene grundlegend zu verstehen, gleicht dem Da Vinci Code. In der heutigen Zeit wird dies zu einem bedeutenden Vorteil."

Für ihn geht es um das Grundprinzip der Logik, das die Folge innovativen Denkens ist - dies ist der eigentliche Paradigmenwechsel-„the Paradigm Shift in Design“.

Was er an der Welt der additiven Technologie liebt, ist der starke Wille und das Interesse, Dinge zu kombinieren: „This is where the magic happens.“ Es ist die Fähigkeit, die solche Pioniere haben - wie beispielsweise Hyperganic selbst. Das wichtigste Werkzeug für sie ist das Netzwerken und die Offenheit gegenüber allen kreativen Advanced Technology Bereichen, den anderen innovativen Querdenkern.

"Normalerweise", so Ross, "hofft ein Designer ständig, dass jemand anruft, mit der Bitte beispielsweise einen 'Staubsauger' zu entwerfen." Er selbst denkt dabei ständig - warum? "Wir als Designer, Ingenieure und Visionäre sollten von einer PASSIVEN Haltung, in der wir auf Anfragen von Kunden reagieren, die das Potenzial der Additiven Technologien nicht verstehen, zu einer AKTIVEN übergehen, in der wir die fortschrittliche Software und die Technologien unserer Zeit ausschöpfen. Ironischerweise ist ein Staubsauger ein perfektes Objekt, um es zu überdenken- er basiert auf einem physikalischen Prinzip, dem Luftwirbel und der Partikelfiltration. "Meiner Meinung nach perfekt für eine Zusammenarbeit zwischen ‚advanced minds‘ - stellen Sie sich die Ästhetik vor".

Zudem geht es darum „in einem Netzwerk voneinander zu profitieren, wenn man mit motivierten Leuten zusammenarbeitet, die nicht umsatzgetrieben sind, sondern erkennen, dass sich Arbeit am Ende auszahlen wird.“

Die beiden, Ross und Lin, lernten sich beispielsweise über die Plattform 3D Pioneers Challenge kennen und begannen ihre geniale Zusammenarbeit, weil ihr Interesse und ihre Begeisterung für neue Technologien sich perfekt ergänzen.

Lin vermisst heutzutage, dass Gestalter komplett verrückte Entwürfe wagen, die schockieren. "Wir spielen immer noch im kleinen Sandkasten, aber da draußen gibt es eine komplette Wüste, in der man spielen könnte.“

Er ist sich sicher, dass Designer bisher nur an der Oberfläche kratzen, was mit generativer Fertigung und 3D gedruckten Objekten möglich ist.

"Wenn man daran denkt, wofür Computer im Jahr 1960 gedacht waren - sie waren Ersatz mechanischer Rechenmaschinen, und niemand hätte sich vorstellen können, was danach kommen würde. Man dachte über weitere und komplizierte Berechnungen nach. Aber wer hätte sich ein ganzes Ökosystem mit dem Internet, künstlicher Intelligenz, Games und Raketen, die von Computern gesteuert werden, vorgestellt können? Am selben Punkt befinden wir uns heute mit der Additiven Fertigung. Wir gehen immer noch auf Nummer sicher – aber es ist so viel mehr möglich und die Tools und Programme erleichtern das Experimentieren erheblich.

Ross Lovegrove ist überzeugt:

"Ich habe das Gefühl, dass etwas passieren wird und dass etwas entstehen wird, das es mir erlaubt, Dinge zu artikulieren, die ich bisher nicht in Worte fassen konnte, wie aus einer anderen Welt – „It’s a brave new world“.



Kontakt:
3DPC & Friends
Simone Völcker
Fronhof 2/1
70378 Stuttgart
Web: www.3dpc.io
Mail: info@3dpc.io

www.hyperganic.com
www.rosslovegrove.com