

# Silber für die Plotfactory AG

Am Fespa Digital Print Award 2009 hat die Plotfactory AG Silber geholt. In der Kategorie «Packaging and Manufactured Goods» überzeugte eine aus Acrylglas und bedrucktem textilem Gewebe gefertigte Spielbox mit Schach und Backgammon.

**Jürg Marti**



**Acryl und bedrucktes textiles Gewebe** stellen hohe Anforderungen an die handwerkliche Fertigkeit. Bereits kleinste Differenzen könnten vom menschlichen Auge erkannt werden.

Im Claim der Plotfactory AG heisst es: «Digitaldruck. Auf den Punkt gebracht.» Wer einen Blick hinter die Kulissen des Unternehmens wirft, versteht die Botschaft. Hier wird experimentiert, nach unkonventionellen Lösungen gesucht, die, auf das Wesentliche reduziert, die Bedürfnisse des Kunden wirklich treffen. Vordergründig dominieren hochmoderne Grossformatdrucker und Schneidplotter. In der Spezialitätenwerkstatt und im Nähatelier bestimmt das Handwerk das Geschehen. Unter den gewonnenen Eindrücken beginnt unvermittelt die Suche nach der bestmöglichen Interpretationsform für den Wortteil «Factory». Und man kommt zum Schluss, dass «Manufaktur» die einzig richtige Übersetzung ist.

## Modern im klassischen Sinn

Pure Handarbeit ist auch das Objekt, mit welchem die Plotfactory AG für den Fespa Digital Print Award 2009 kandidierte und in der Kategorie «Packaging and Manufactured Goods» mit Silber ausgezeichnet wurde. Ausgangslage war ein Kundenauftrag. Dieser lautete, ein altes Thema mit modernen Mitteln umzusetzen. Ein originelles Geschenk sollte es sein, das Wertigkeit ausstrahlt und einen hohen praktischen Nutzen bietet. Das Ergebnis ist eine aus Acrylglas und bedrucktem textilem Gewebe gefertigte Spielbox mit Schach und Backgammon. Dabei ist der Terminus «modern» durchaus im klassischen Sinn zu verstehen, ist doch Acrylglas eine Erfindung aus dem Jahre 1928 und seit 1933 weltweit unter dem Markennamen Plexiglas bekannt.

Die Box besteht aus zwei über Scharniere verbundenen Hälften. In geöffnetem Zustand bilden die Aussenseiten die Spielfläche für das Schachspiel, im inneren Teil wird Backgammon gespielt. Die insgesamt 32 Steine (16 ro-

te, 16 schwarze) sind auf der einen Seite mit klar gezeichneten Symbolen der Schachfiguren geschmückt und können zugleich für Backgammon verwendet werden. In der geschlossenen Box sind die Steine gut versorgt, deren Zusammenhalt ist durch magnetische Kräfte gewährleistet.

## Zwei ungleiche Werkstoffe

Die zwei Hälften der Spielbox sind aus jeweils drei im Extrusionsverfahren hergestellten Acrylglasplatten (zwei transparente und eine weisse), zwei Gewebeschichten sowie dem gegossenen Acrylglasrahmen aufgebaut. Die 32 Schachfiguren, die 64 in Schwarzweiss gehaltenen Felder des Schachbretts und die 24 schwarzen und roten Dreiecke des Backgammon-Spielfeldes wurden im direkten Inkjet-Verfahren auf Gewebe gedruckt.

Mit dem starren Acrylglas einerseits und dem dehnbaren Gewebe andererseits fiel die Wahl auf zwei Werkstoffe, die sich in der Verarbeitung sehr unterschiedlich verhalten und an die Ausführung hohe Ansprüche stellten. Besonders die Schachfiguren verlangten ein sehr sorgfältiges Arbeiten. Die Formen reichen bis weit an die Peripherie der kreisrunden Steine heran, und bereits kleinste Differenzen könnten hier vom menschlichen Auge erkannt werden. Handwerkliches Geschick war umso mehr gefordert, als die Steine aus fünf Ebenen mit drei Acrylglas-Scheiben und zwei jeweils dazwischen liegenden Gewebeteilen aufgebaut sind und alle Elemente in praktisch einem Arbeitsgang verleimt werden mussten.

## Spiel mit den Magneten

Bei den 32 Steinen stellte sich die Frage, wie sich diese sauber und stabil innerhalb der Box versorgen liessen. Die Lösung lag in der magnetischen Kraft. Im Zentrum jeden Stei-

nes wurde ein kleiner Magnet eingelassen. Mit der entsprechenden Ausrichtung der Pole liess sich der willkommene Effekt erzielen, dass die roten und die schwarzen Steine jeweils unter sich anziehende Eigenschaften aufweisen, wogegen sich Rot und Schwarz durch die Wirkung gleichpoliger Kräfte gegenseitig abstossen. Eine besondere Herausforderung war es, Magnetelemente zu finden, deren Kraft ausreicht, um die Steine innerhalb der Box säulenartig zusammenzuhalten. Demgegenüber musste die Wirkung der Kraft begrenzt sein, damit sich die Steine während des Spiels nicht gegenseitig beeinflussen.

## Lichtbrechung und Reflexionen

Die Kombination der Werkstoffe Acrylglas und bedrucktes Gewebe mag in der Verarbeitung einige Schwierigkeiten bieten. Umso eindrücklicher präsentiert sich das Zusammenspiel dieser Materialien im Endprodukt. Lichtbrechungen und Spiegelungen führen zu interessanten Effekten, verleiten zu optischen Täuschungen und offenbaren unter den verschiedenen Betrachtungswinkeln den Facettenreichtum dieses Werks. Von einem besonderen Reiz ist die unter dem Acrylglas sichtbare Gewebestruktur. Sie lässt die Spielfelder und die Steine umso lebendiger erscheinen.

Mit ihrer Spielbox haben die kreativen Köpfe der Plotfactory AG den hohen Anspruch, die geistige Kraft der beiden Brettspiele konkret zu erfassen, nicht nur materiell erfüllt, sondern ihm auch auf einer ideellen Ebene Genüge getan: Denn in der Komplexität der Strukturen und den vielseitigen Reflexionen widerspiegeln sich die unendlichen Möglichkeiten, wie ein Spiel seinen Beginn und den Verlauf bis zu seinem Ausgang nehmen kann.

[www.plotfactory.ch](http://www.plotfactory.ch)