

The title "Red Dot: Design Team of the Year" is bestowed on a design team that has garnered attention through its outstanding overall design achievements. This year, the title goes to the Blackmagic Industrial Design Team led by Simon Kidd. This award is the only one of its kind in the world and is extremely highly regarded even outside of the design scene.

Mit der Auszeichnung „Red Dot: Design Team of the Year“ wird ein Designteam geehrt, das durch seine herausragende gestalterische Gesamtleistung auf sich aufmerksam gemacht hat. In diesem Jahr geht sie an das Blackmagic Industrial Team led by Simon Kidd. Diese Würdigung ist einzigartig auf der Welt und genießt über die Designszene hinaus höchstes Ansehen.

In recognition of its feat, the Red Dot: Design Team of the Year receives the "Radius" trophy. This sculpture was designed and crafted by the Weinstadt-Schnaidt based designer, Simon Peter Eiber.

Als Anerkennung erhält das Red Dot: Design Team of the Year den Wanderpokal „Radius“. Die Skulptur wurde entworfen und angefertigt von dem Designer Simon Peter Eiber aus Weinstadt-Schnaidt.



- 2016 Blackmagic Industrial Design Team led by Simon Kidd
- 2015 Robert Sachon Et Bosch Home Appliances Design Team
- 2014 Veryday
- 2013 Lenovo Design Et User Experience Team
- 2012 Michael Mauer Et Style Porsche
- 2011 The Grohe Design Team led by Paul Flowers
- 2010 Stephan Niehaus Et Hilti Design Team
- 2009 Susan Perkins Et Tupperware World Wide Design Team
- 2008 Michael Laude Et Bose Design Team
- 2007 Chris Bangle Et Design Team BMW Group
- 2006 LG Corporate Design Center
- 2005 Adidas Design Team
- 2004 Pininfarina Design Team
- 2003 Nokia Design Team
- 2002 Apple Industrial Design Team
- 2001 Festo Design Team
- 2000 Sony Design Team
- 1999 Audi Design Team
- 1998 Philips Design Team
- 1997 Michele De Lucchi Design Team
- 1996 Bill Moggridge Et Ideo Design Team
- 1995 Herbert Schultes Et Siemens Design Team
- 1994 Bruno Sacco Et Mercedes-Benz Design Team
- 1993 Hartmut Esslinger Et Frogdesign
- 1992 Alexander Neumeister Et Neumeister Design
- 1991 Reiner Moll Et Partner Et Moll Design
- 1990 Slany Design Team
- 1989 Braun Design Team
- 1988 Leybold AG Design Team

Red Dot: Design Team of the Year 2016

Blackmagic Industrial Design Team led by Simon Kidd

Reshaping an Industry by Rethinking its Products

Blackmagic Design is dedicated to making highest quality video affordable to everyone – an approach that has had a lasting impact on the industry in the past 15 years. The products combine a user focus and innovative technology with a design and a pricing structure that make them relevant not just for professionals but also for consumers. In recent years, the Blackmagic Industrial Design Team under the leadership of Simon Kidd has recorded notable successes in the Red Dot Award: Product Design. This year, the design team from Blackmagic Design is being awarded the "Red Dot: Design Team of the Year" title of honour for its consistently strong and ground-breaking design achievements.

Blackmagic Design hat den Anspruch, höchste Videoqualität für jedermann erschwinglich zu machen – ein Ansatz, der die Branche in den vergangenen 15 Jahren nachhaltig verändert hat. Die Produkte verbinden Nutzerorientierung und innovative Technik mit einem Design und einer Preisgestaltung, die sie nicht nur für Profis, sondern auch für Konsumenten interessant machen. Beim Red Dot Award: Product Design erzielte das Blackmagic Industrial Design Team unter der Leitung von Simon Kidd in den letzten Jahren große Erfolge. In diesem Jahr wird das Designteam von Blackmagic Design für seine kontinuierlich hohen und wegweisenden Gestaltungsleistungen mit dem Ehrentitel „Red Dot: Design Team of the Year“ ausgezeichnet.



Revolutionary: The extremely compact Blackmagic Cinema Camera makes digital film recordings in cinema quality affordable for everyone.
 Revolutionär: Die extrem kompakt gestaltete Blackmagic Cinema Camera macht digitale Filmaufnahmen in Kinoqualität für alle erschwinglich.

"The discontented man finds no easy chair," said Benjamin Franklin. And discontented, if not extremely dissatisfied, was Grant Petty – though the chair in his post-production work space was the least of his problems. Instead he was at odds with the technical equipment, which he found ugly, impractical and unreliable. History has shown that mounting dissatisfaction can move people to achieve major accomplishments. In the case of Grant Petty and Blackmagic Design, the accomplishment was to revolutionise not only his own professional life but the entire film industry.

Film and video production was his passion, and post-production his métier. But right from the start of his career, in television, he was very much bothered by what he considered to be an inefficient and dysfunctional technology. The longer he worked there, the more frustrated he became with products that made his life difficult and that stymied creativity. "Often we would have to work all night, because there was a job that had to go out in the morning, and the equipment we were using just kept failing us! We were working with broadcast products that were unreliable, difficult to use and often very badly designed. You can't imagine how angry that makes you, especially when these things cost hundreds of thousands of dollars, if not a million!"

His frustration with his industry's status quo grew so big that he decided to look for alternatives and solutions himself. His workplace: a kitchen table in Melbourne, Australia. His goal: giving film enthusiasts, both laymen and professionals, tools that foster creativity and that are affordable. His start-up capital: 2,000 dollars.

„Der unzufriedene Mensch findet keinen bequemen Stuhl“, sagte Benjamin Franklin. Und unzufrieden war Grant Petty. Höchst unzufrieden sogar. Dabei war der Stuhl in seinem Postproduktions-Arbeitsraum noch sein geringstes Problem. Wesentlich unbequemer waren die technischen Geräte: unschön, unpraktisch, unzuverlässig. Nun zeigt die Geschichte, dass die wachsende Unzufriedenheit eines Einzelnen oder einer Gruppe mächtige Folgen haben kann. Und gravierende Folgen hatte sie auch im Falle von Grant Petty und Blackmagic Design – nicht nur für sein Berufsleben, sondern für die gesamte Filmindustrie.

Die Film- und Videoproduktion war seine große Leidenschaft; seine Arbeit als Postproduktions-Techniker das, was er schon immer tun wollte. Doch schon als er beim Fernsehen anfang, fiel ihm auf, wie schlecht die Technik funktionierte. Je länger er dort arbeitete, desto frustrierter wurde er angesichts der Produkte, die ihm das Leben schwer machten und kreative Ideen regelmäßig ausbremsten. „Wir mussten oft die Nächte durcharbeiten, weil die Beiträge morgens gesendet werden sollten, aber die Technik uns im Stich ließ. Wir arbeiteten mit Produkten, die unzuverlässig und kompliziert zu bedienen waren. Man kann sich kaum vorstellen, wie wütend einen das macht – vor allem, wenn die Sachen auch noch Hunderttausende Dollars oder eine Million kosten.“

Seine Unzufriedenheit mit dem Status quo der Branche wurde so groß, dass er beschloss, selbst nach Alternativen und Lösungen zu suchen. Sein Arbeitsplatz: ein Küchentisch in Melbourne, Australien. Sein Ziel: filmbegeisterten Laien wie Profis professionelles, durchdachtes Werkzeug an die Hand zu geben, das die Kreativität fördert und zudem erschwinglich ist. Sein Startkapital: 2.000 Dollar.



Action hero: The Blackmagic Pocket Cinema Camera is designed to film high-quality videos in difficult surroundings, and is used regularly for Hollywood motion pictures – including for example "Mad Max: Fury Road".
 Actionheld: Die Blackmagic Pocket Cinema Camera ist für das Filmen von qualitativ hochwertigen Videos in schwierigen Umgebungen konzipiert und kommt regelmäßig bei Hollywood-Drehen zum Einsatz – unter anderem bereits in „Mad Max: Fury Road“.

The first project: the digitisation of the television industry

In 2002, Grant Petty, founder and CEO of Blackmagic Design, launched his first industry-changing product: the DeckLink video capture card. Until then, uncompressed video material could only be processed on computers specifically built for that purpose, and which were extremely expensive. Petty: "I remember asking a manufacturer's sales director why they built the systems this way and he actually said to me that 'these guys can afford it', which I was shocked to be told. The fundamental problem was that myself and my friends could not afford it at all." That's when Petty decided he could take no more and began developing the capture card. As a first ever, the card allowed users to upload high-resolution material onto each computer and to edit it with any video software.

Today, almost fifteen years later, Blackmagic Design is one of the world's leading manufacturers of creative video technology. There's hardly a film, hardly a television production that does not use products developed by Petty. Blackmagic Design has thus fundamentally changed the industry with regard to software and hardware solutions alike.

A corporate culture subscribed to trial and error

The corporate culture of Blackmagic is built on solving problems just as much as on unleashing creativity. The innovation process starts with identifying a weakness of a given program or technical device. However, rather than just solving the problem, the team reconceptualises the product from scratch. In that process, the product is completely disassembled and analysed and the configuration of all parts is put into question.

Das erste Projekt: die Computerisierung der TV-Industrie

2002 brachte Grant Petty, der Initiator und CEO von Blackmagic Design, sein erstes Produkt auf den Markt, das die Branche verändern sollte: die Video-Capture-Karte DeckLink. Bis dahin konnte unkomprimiertes Videomaterial nur auf speziell dafür gebauten Computern bearbeitet werden, die extrem teuer waren. Petty: „Einmal fragte ich den Verkaufsleiter eines Herstellers dieser Million-Dollar-Geräte nach der Preisgestaltung. Er antwortete einfach: ‚Diese Leute können sich das leisten.‘ Ich war wirklich schockiert, denn meine Freunde und ich konnten es uns eben nicht leisten.“ Petty beschloss, das nicht länger hinzunehmen, und entwickelte die Capture-Karte. Angeschlossen an einen Computer, ermöglichte die Karte es erstmals, hochauflösendes Material auf jeden Computer zu laden und mit jeder Video-Software zu editieren.

Heute, kaum fünfzehn Jahre später, ist Blackmagic Design einer der weltweit führenden Hersteller kreativer Videotechnologie. Kaum ein Film, kaum eine Fernsehproduktion, bei denen Pettys Produkte nicht zum Einsatz kommen. Blackmagic Design hat die Branche nachhaltig verändert, mit Software- und Hardware-Lösungen gleichermaßen.

Die Unternehmenskultur: Experimentieren geht über Studieren

Dies gelang durch eine problemorientierte und kreative Herangehensweise, die das Herzstück der Firmenkultur bildet. Der Innovationsprozess startet mit der Identifizierung einer Schwachstelle von Programmen oder technischen Geräten. Statt jedoch nur das konkrete Problem zu lösen, besteht der nächste Schritt darin, das jeweilige Produkt von Grund auf neu zu denken.



“We love video as a creative medium and that’s why we strive to make it available and easily usable to as many people as possible.”
„Wir lieben Video als kreatives Medium, und deswegen möchten wir jedem Menschen die Möglichkeit eröffnen, optimal mit diesem Medium zu arbeiten.“

Grant Petty – CEO Blackmagic Design

But above all, the process involves plenty of experimenting. Indeed, Petty calls it a “new culture of experimentation” that embraces trials, and as part of that, errors. After all, we can only learn from mistakes. He continues: “I think that really shows the difference in how we approach these things, and how other companies do it. The way I see it, it is this creative culture that sets us apart. The business world usually won’t make a decision unless they can predict the outcomes. That sort of culture kills creativity.”

Design beginnings: Blackmagic Design and Simon Kidd

Petty’s next major undertaking was to remove video technology from the computer so that high-quality videos could be recorded or played back with an external device. Fortunately, new interfaces such as USB 3.0 and Thunderbolt had been marketed that were able to deliver the required speed and high data throughput. This second endeavour culminated in the product UltraStudio Pro, a standalone device that had to be well designed.

At the same time, in 2006, Blackmagic set up its own industrial design team. From the beginning, Simon Kidd was on board. An Australian national, Kidd had been active for many years in establishing industrial design as a strategic tool in the original equipment manufacturers sector in China to deliver products to the US market under iconic brands such as Black & Decker, Colgate-Palmolive and Schick Energizer. Prior to that, he worked as a designer in the United Kingdom, designing products for companies such as Roche, British Telecom and Marconi.

Es wird auseinandergenommen, analysiert, jede einzelne Komponente infrage gestellt. Vor allem aber wird viel experimentiert. Petty nennt es eine „neue Kultur des Experimentierens“, bei der auch missglückte Ansätze willkommen sind. Aus Fehlern kann man schließlich lernen. „Ich denke, das ist es, was unsere Herangehensweise von der anderer Unternehmen unterscheidet. In meinen Augen ist diese Innovationskultur unsere größte Stärke. In der Geschäftswelt werden normalerweise keine Entscheidungen getroffen, wenn das Ergebnis nicht vorhersehbar ist. Eine solche Firmenkultur erstickt jedoch jegliche Kreativität schon im Keim“, so Petty.

Die Designanfänge: Blackmagic Design und Simon Kidd

Pettys nächstes Großprojekt bestand darin, die Videotechnologie aus dem Computer auszulagern, um mit einem externen Gerät qualitativ hochwertiges Videomaterial aufzeichnen oder wiedergeben zu können. Neue Schnittstellen wie USB 3.0 und Thunderbolt lieferten mit ihrer Schnelligkeit und dem hohen Datendurchsatz die notwendigen technischen Voraussetzungen. Erstmals plante Blackmagic Design mit UltraStudio Pro also ein eigenständiges Gerät, das gut gestaltet sein musste.

Zu diesem Zeitpunkt, 2006, bekam das Unternehmen sein eigenes Industrial Design Team. Von Anfang an dabei: Simon Kidd. Der Australier hatte zuvor einige Jahre lang in China OEMs dabei unterstützt, Industriedesign als strategisches Werkzeug bei der Herstellung von Produkten zu etablieren, die unter Markennamen wie Black & Decker, Colgate-Palmolive und Schick Energizer auf den Markt kommen sollten. Zuvor gestaltete er in Großbritannien Produkte für Unternehmen wie Roche, British Telecom und Marconi.



Future-proof: Blackmagic Design wants its customers to be able to use HD and Ultra HD technology – for the same price and in the same product. The Blackmagic Studio Camera in Ultra HD marked the first step in this direction. Bereit für die Zukunft: Kunden von Blackmagic Design sollen HD- und Ultra-HD-Technologie nutzen können – zum gleichen Preis und im selben Produkt. Die Ultra-HD-fähige Blackmagic Studio Camera war der erste Schritt in diese Richtung.

Together with Petty, Kidd built the design department. Kidd says: “It was a fantastic opportunity, namely because by building the design capability ‘from scratch’ we were able to handpick a world class team of designers who are specifically tailored to products we make. Not only were we able to recruit from scratch, but we also had the freedom to develop systems, process and design philosophies that were specifically built to suit to this new and evolving business.” He summarises his design philosophy as follows: “Our key philosophy is to integrate design into the complete product development process. Rather than superficially wrapping styling around a product, we leverage it in every part of the creation process helping to deliver a more wholly considered final product.”

One of the first products designed under Simon Kidd’s direction was UltraStudio Pro. When it finally came on the market, the film and video industry first thought it was a product for home use – that’s how unaccustomed they were to user-friendly design. “It was a completely unique design language for the video industry. For Blackmagic Design, the new challenge was to educate an entire market into understanding that rack-mounted broadcast equipment could also be elegant and still be the highest broadcast quality,” says Kidd. Thus, UltraStudio Pro was a first step in that direction.

UltraStudio Pro already had the hallmark features for which Blackmagic Design products are known for today, namely, state-of-the-art functionality, ergonomics and user interface design for professional filmmakers. Yet, in addition Simon Kidd and his team succeeded in giving the products a lightness and elegance hitherto known only from consumer electronics – thereby breaking with conventions and practices that had been long established in the TV and film industry.

Gemeinsam mit Petty baute Kidd die Designabteilung auf. „Es war eine fantastische Chance“, so Kidd. „Da wir bei null anfangen, konnten wir uns die richtigen Leute für unsere Produkte heraussuchen: Designer, die ein großes technisches Verständnis mitbringen. Außerdem konnten wir Systeme, Prozesse und eine Designphilosophie entwickeln, die perfekt auf unsere Aufgaben zugeschnitten waren.“ Diese Designphilosophie definiert er folgendermaßen: „Unsere Philosophie ist es, die Gestaltung in den kompletten Produktentwicklungsprozess zu integrieren. Statt ein Produkt nur ansprechend zu verpacken, folgen wir einem ganzheitlichen Ansatz: Wir setzen Design während des gesamten Prozesses gezielt ein, damit am Ende ein perfekt durchdachtes und gestaltetes Produkt steht.“

Eines der ersten unter Simon Kidds Leitung gestalteten Produkte sollte also das UltraStudio Pro werden. Als es schließlich auf den Markt kam, hielt die bis dahin nicht unbedingt designverwöhnte Branche es zunächst für ein Produkt für den privaten Gebrauch – so ungewohnt war die Gestaltung. „Das Design war einzigartig in der Videowelt. Die Herausforderung bestand jetzt darin, einem ganzen Markt beizubringen, dass auch Rack-montierte Geräte elegant und gleichzeitig hochprofessionell sein können“, so Kidd. Aber der Anfang war gemacht.

Im UltraStudio Pro war bereits all das angelegt, was die Produkte von Blackmagic Design bis heute prägt: Die Produkte sind vor allem Arbeitsmittel für Profis, das heißt, Funktionalität, Ergonomie und Benutzerschnittstellen-Gestaltung spielen die Hauptrolle. Dennoch gelingt es Simon Kidd und seinem Team, den Produkten eine Eleganz und Leichtigkeit mitzugeben, wie man sie eigentlich eher aus der Unterhaltungselektronik kennt – ein Bruch mit den bis dahin bekannten Gestaltungsmustern der TV- und Filmindustrie.



Miniaturised design: The Blackmagic Micro Cinema Camera is an extremely small professional quality digital film camera that's perfect for use on quadcopters, as a crash cam, or hidden on set for reality TV.
 Miniaturdesign: Die Blackmagic Micro Cinema Camera ist eine extrem kleine professionelle Digitalfilmkamera, perfekt für den Einsatz auf Quadroptern, als Crash Cam oder als versteckte Kamera am Set für Reality-TV-Shows.

Further, thanks to the company's rigorous efforts to achieve the best possible price-performance ratio, which was pushed in particular by Petty, the resulting products were interesting not only for professionals but also for consumers.

The design process: attention to detail

With this approach, Blackmagic Design fundamentally changed an industry that was traditionally conservative in the space of a decade. Since then, the company has become known for its unconventional product solutions that combine sophisticated technology with a mature and evolved design. To achieve this, designers and engineers collaborate closely early in the design phase. Everything is about detail, about capturing the essence of the product in its entirety, and about understanding how it is used.

"Design quality is the unseen attention to detail that makes a product feel intuitive. It is the thinking that the designer does, so that the user doesn't have to," says Kidd. Pragmatic considerations thus play an equally important role: The product design is generally streamlined to the bare essentials, the goal being to simplify the usability as well as the construction and manufacturing processes for purposes of both reliability and cost-effectiveness.

"When you pick up one of our products, I believe you can see the commitment our team has made to creating the very best product possible," says Kidd. Quite clearly, not only Kidd believes that but the design world as well: In the Red Dot Design Award, Blackmagic submitted 18 products

Im Zusammenspiel mit dem Preis-Leistungs-Verhältnis, das Petty so am Herzen liegt, entstehen so Produkte, die eben nicht nur für Profis, sondern auch für Konsumenten interessant sind.

Der Designprozess: Aufmerksamkeit für das Detail

In den folgenden zehn Jahren sollte Blackmagic Design mit diesem Ansatz eine traditionell eher konservative Branche grundlegend verändern. Es wurde bekannt für seine unkonventionellen Produktlösungen, die anspruchsvolle Technik mit einer formvollendeten Ausarbeitung verbinden. Dafür arbeiten Designteam und Ingenieure schon in der Konzeptphase eng zusammen. Alles dreht sich um die Details, darum, das Produkt komplett zu durchdringen, zu verstehen, wie es genutzt wird.

„Designqualität ist die unsichtbare Aufmerksamkeit für das Detail, damit ein Produkt intuitiv verständlich ist. Es sind die Gedanken, die sich ein Designer macht, damit Anwender nicht mehr darüber nachdenken müssen“, erklärt Kidd. Pragmatische Erwägungen spielen eine ebenso große Rolle: Die Produktgestaltungen werden auf das absolut Wesentliche rationalisiert. Ziel ist es, die Bedienbarkeit, Konstruktion und Herstellung zu vereinfachen, um sowohl Zuverlässigkeit als auch Wirtschaftlichkeit zu erreichen.

„Wenn man eines unserer Produkte in die Hand nimmt, kann man vielleicht erahnen, welchen Einsatz das Team gezeigt hat, damit am Ende das bestmögliche Produkt steht“, so Kidd. Der Erfolg scheint ihm recht zu geben: Beim Red Dot Design Award reichte Blackmagic in den vergangenen fünf Jahren 18 Produkte ein.

over the past five years. Of those, 13 were awarded a Red Dot and five even received the highest award of the competition, the Red Dot: Best of the Best. And as if that wasn't enough, now Simon Kidd and the Blackmagic Industrial Design Team were named Red Dot: Design Team of the Year 2016 for their pioneering and standard-setting design performance.

The acid test: Blackmagic Design buys DaVinci

However, the year 2009 was to show whether Petty and Kidd's approach to the development and design of their own products would be applicable to other products. In that year, Blackmagic Design was given the opportunity to purchase and improve on the colour correction system DaVinci, which had been the status quo in Hollywood for decades. From the beginning, Petty was sceptical as to whether the product could be saved, saying: "I remember when we purchased DaVinci, that the product was so poorly constructed that Simon put his sunglasses in the gaps between the panels. These were really basic things, but back then they just didn't care. That particular product, with that gap in the panels, was selling back then at 350,000 dollars."

In addition, his desire for challenges won the upper hand. He took over the entire company, and gave the design team the task of giving DaVinci a complete overhaul. "The design team was tasked with completely reinventing DaVinci as a mass producible product. It was from the ground up. What Blackmagic Design did to DaVinci was to apply the rules of mass production to every part of the product." The result was nothing less than a reinvention of DaVinci. From the user interface to the colour correction control panel down to the system design, everything was overhauled. The sale price was 30,000 dollars. Petty was satisfied. His philosophy had proved viable, and his team powerful. Hollywood now makes ample use of the new DaVinci system because of its reliability, speed and performance. Among other things, it was used to produce Oscar-winning films such as "The Theory of Everything", "The Grand Budapest Hotel" and "Avatar".

To allow as many people as possible to benefit from the product, Petty made a stripped back version of the software available for free to video makers.

The reinvention of the movie camera: Blackmagic becomes camera producer

Once Blackmagic Design had acquired DaVinci, it realised that many DaVinci users were unhappy with the poor colour correction results – primarily because much of the original content was coming from video cameras. Video cameras can produce beautiful images, given their integrated colour correction, but when compared to 'digital film cameras' they are unable to capture the 'full' spectrum of light. This meant that many users were unable to exploit key functionality of the DaVinci software which requires the full spectrum of light for optimum results.

Das Ergebnis: Dreizehnmal wurden die Arbeiten mit einem Red Dot prämiert, fünfmal sogar mit der höchsten Auszeichnung des Wettbewerbs, dem Red Dot: Best of the Best. Jetzt wurden Simon Kidd und das Blackmagic Industrial Design Team für ihre wegweisenden Gestaltungsleistungen zum Red Dot: Design Team of the Year 2016 gekürt.

Die Feuerprobe: Blackmagic Design kauft DaVinci

2009 sollte sich jedoch erst einmal zeigen, ob Pettys und Kidds Herangehensweise an die Entwicklung und Gestaltung eigener Produkte auch auf fremde Produkte anwendbar wäre: Blackmagic Design bekam die Chance, das in Hollywood seit Jahrzehnten etablierte Farbkorrektursystem „DaVinci“ zu übernehmen. Anfangs war Petty skeptisch, ob sich das Produkt überhaupt retten ließe: „Als wir DaVinci kauften, konnte Simon seine Sonnenbrille in die Spalten zwischen den einzelnen Komponenten legen, so schlecht war die Konstruktion. Jedes Gerät war ein Einzelstück und hatte eine andere Software-Version aufgespielt, da es kein Update-System gab. Trotzdem wurde es für 350.000 Dollar verkauft.“

Letztlich gewann jedoch seine Lust auf Herausforderungen die Oberhand. Er übernahm das Unternehmen. Und das Designteam die Aufgabe, DaVinci komplett zu überarbeiten. „Wir mussten DaVinci völlig neu gestalten, um ein serientaugliches Produkt zu bekommen; jedes Teil musste daraufhin überprüft werden.“ Das Ergebnis war nicht weniger als eine Neuerfindung DaVincis – von der Benutzeroberfläche über die Farbkorrektur-Schalttafel bis hin zum Systemdesign wurde alles neu gedacht. Der Verkaufspreis: 30.000 Dollar. Petty war zufrieden. Seine Philosophie hatte sich als tragfähig, sein Team als schlagkräftig erwiesen. Und auch Hollywood nutzt das neue DaVinci-System wegen seiner Zuverlässigkeit, Schnelligkeit und Leistungsstärke viel und gerne – unter anderem für Oscar-prämierte Filme wie „Die Entdeckung der Unendlichkeit“, „Grand Hotel Budapest“ und „Avatar“.

Damit wieder möglichst viele Menschen von dem Produkt profitieren, stellt Petty die Software kreativen Videomachern in einer abgespeckten Version kostenlos zur Verfügung.

Die Neuerfindung der Filmkamera: Blackmagic wird Kameraproduzent

Durch die Übernahme DaVincis wurde Blackmagic Design für ein weiteres Problem sensibilisiert. DaVinci-Nutzer, die mit Videokameras arbeiteten, bemängelten die schlechten Farbkorrektur-Resultate. Die Erklärung dafür ist recht einfach: Im Gegensatz zu Digitalkameras produzieren Videokameras durch eine integrierte Farbkorrektur schöne Bilder, ohne dabei jedoch das volle Lichtspektrum einzufangen. DaVinci benötigt aber möglichst die gesamte Bandbreite, damit alle Möglichkeiten ausgeschöpft werden können.

The dilemma is that video cameras were affordable but weren't delivering the required quality; and that digital film cameras, for their part, were delivering quality but were unaffordable for most consumers, with a price tag of around 50,000 dollars.

Petty, embracing this as the next major challenge for his firm, then began thinking strategically about the camera market. He wanted to develop an affordable digital movie camera that would also be compatible with the accessories of digital SLR cameras which many potential customers already had at home.

In keeping with the company's corporate philosophy, the team then engaged in a detailed examination and thorough experimentation with the configuration of parts. Simon Kidd explained the design process as follows: "Designing a camera is a complex process and it takes a significant amount of refinement, prototyping and testing to put together a really great product. You need to understand the exact requirements of the user and design quite precisely around these. Ergonomics and balance need to be spot on, controls – buttons, dials and keys – need to be in exactly the right position and the user interface needs to be a seamless part of the design."

The questioning of established, conventional design principles resulted in a product with an innovative design language – the Blackmagic Cinema Camera. The camera is extremely compact while nevertheless offering feature film quality. Its rather minimalist camera geometry renders it compatible with a wide range of accessories, which is important especially for professionals. Finally, a simple touchscreen menu allows for an intuitive operation.

Grant Petty had every reason to be satisfied. In 2012, he brought the camera on the market at a price of 3,000 dollars. Therewith he not only broke into a new market but also revolutionised a good part of the film and television industry by making filming in 'cinema quality' affordable for all.

This was followed soon after with the launch of yet another camera: the Blackmagic Pocket Cinema Camera. The best proof of the quality of the Blackmagic cameras is perhaps that they are now regularly in use in Hollywood, for example in the movie "Mad Max: Fury Road". Camera assistant Michelle Pizanis said: "We made Tom Hardy wear a body harness with the Blackmagic camera rigged to it for a chase in a tunnel. The camera was ideal in both of these situations, and everyone was happy with the footage."

Fast-forward into the future: Ultra HD-enabled products

The subsequent big challenge for Blackmagic Design was closely linked to the developments in the computer industry. Monitors are continually getting larger, both with regard to screen size and resolution, meaning that images shot in HD quality will eventually lag behind. Petty then subjected his entire product range to an elaborate examination with regard to this challenge.

Das Dilemma: Videokameras waren bezahlbar, lieferten aber nicht die nötige Qualität; digitale Filmkameras lieferten diese Qualität, waren aber mit einem Preis um die 50.000 Dollar für den normalen Nutzer unbezahlbar.

Dieses Problem wurde zum Ausgangspunkt für den nächsten Meilenstein in der Geschichte des Unternehmens: Petty fing an, sich Gedanken über den Kameramarkt zu machen. Er wollte eine bezahlbare digitale Filmkamera entwickeln, die zudem mit dem Zubehör digitaler Spiegelreflexkameras kompatibel sein würde, das viele potenzielle Kunden bereits zu Hause hatten.

Wieder wurde jedes Detail neu durchdacht, es wurde experimentiert, bis kein Bauteil auf dem anderen blieb. Simon Kidd über den Gestaltungsprozess: „Eine Kamera zu gestalten ist ein überaus komplexer Prozess, der viele Modellbau- und Testphasen erfordert. Es geht darum, die genauen Anforderungen des Nutzers zu verstehen und gestalterisch umzusetzen. Deswegen spielt auch die Mensch-Maschine-Schnittstelle eine besondere Rolle – alles muss exakt positioniert und intuitiv bedienbar sein und sich gleichzeitig nahtlos in die Gehäusegestaltung einfügen.“

Das grundsätzliche Hinterfragen bis dahin üblicher Gestaltungsmaximen mündete in einem Produkt mit einer innovativen Formensprache – der Blackmagic Cinema Camera. Die Kamera ist extrem kompakt gestaltet. Gleichzeitig ermöglicht sie Aufnahmen in Kinofilmqualität. Die schlichte Kamerageometrie erlaubt das Anbringen von Zubehör, was insbesondere für Profis wichtig ist. Ein übersichtliches Touchscreen-Menü ermöglicht eine intuitive Bedienung.

Grant Petty hatte allen Grund, zufrieden zu sein. Er brachte die Kamera 2012 zu einem Preis von 3.000 Dollar auf den Markt. Damit hatte er nicht nur einen neuen Markt betreten, sondern auch einen weiteren Bereich der Film- und Fernsehbranche erfolgreich revolutioniert, indem er Filmaufnahmen in Kinoqualität für alle erschwinglich machte.

Es folgte die Blackmagic Pocket Cinema Camera. Wie gut die Kameras tatsächlich sind, zeigt sich vielleicht am besten daran, dass sie mittlerweile regelmäßig bei Hollywood-Drehs zum Einsatz kommen – unter anderem in dem Film „Mad Max: Fury Road“. Kameraassistentin Michelle Pizanis: „Für eine Verfolgungsjagd durch einen Tunnel schnallten wir Tom Hardy eine mit der Blackmagic-Kamera ausgestattete Körperweste um. Die Kamera erwies sich als ideal und alle Beteiligten waren mit dem Filmmaterial zufrieden.“

Der Schritt in die Zukunft: Ultra-HD-fähige Produkte

Die nächste große Herausforderung für Blackmagic Design war eng mit den Entwicklungen in der Computerindustrie verknüpft. Die Bildschirme werden immer größer und hochauflösender, sodass Aufnahmen, die in HD-Qualität gedreht sind, künftig hinter den Möglichkeiten zurückbleiben würden. Mit diesem potenziellen Problem im Hinterkopf unterzog Petty seine gesamte Produktpalette einer eingehenden Überprüfung. Er kam zu dem Schluss, dass jedes einzelne Produkt überarbeitet und Ultra-HD-fähig gemacht werden müsse.



Completely rethinking cameras: At 2.5 kg, the extremely light Super 35 digital film camera Blackmagic URSA Mini achieves the perfect balance of weight distribution and size through its design.

Kameras völlig neu denken: Die mit 2,5 kg extrem leichte Super-35-Digitalfilmkamera Blackmagic URSA Mini optimiert durch ihre Gestaltung das Verhältnis von Gewichtsverteilung und Größe.



Perfect minimalism: Blackmagic Cintel is a futuristic film scanner with an impressive minimalist look. Its predecessor was too big to fit through a door.
Minimalismus in Perfektion: Der Blackmagic Cintel ist ein futuristischer Filmscanner mit einer beeindruckend minimalistischen Ästhetik. Sein Vorgänger passte durch keine Tür.

He concluded that each and every product had to be redesigned and made Ultra HD-capable. The goal was to allow customers to use HD and Ultra HD technology for the same price. Although a mammoth task, it also bore the opportunity to revamp existing products and to create new ones. This examination led fairly quickly to the development of three products, each characterised by a pioneering design: the live broadcast digital film camera Blackmagic Studio Camera, the film scanner Blackmagic Cintel and the digital film camera Blackmagic URSA Mini.

The art of miniaturisation

As much as these products differ, all three have in common that they are extremely compact. This is particularly evident in the case of the Cintel scanner. Blackmagic Design had bought the scanner manufacturer Cintel in 2013 with the aim to make the digitisation of 35mm motion picture film faster, easier and cheaper. Because even though 35mm film has fallen out of fashion, it does provide a top quality Ultra HD resolution, and indeed has been doing so for over a hundred years now.

“The original Cintel didn’t fit through any door,” says Kidd. So the first step was to remove all unnecessary and outdated components from the device and to focus on the essentials in the new design. “We redesigned the scanner with a ‘space frame’. This gave us the rigidity that we needed to reduce the overall size and weight.” What emerged was a futuristic film scanner with an impressive minimalist aesthetic. Indeed, the Cintel scanner is so compact that it can even be hung on the wall.

“I think this example is a good illustration of how we approach things. We want to make a difference and create products that are technically mature and affordable. And we want to blow our customers’ minds. We love video as a creative medium and that’s why we strive to make it available and easily usable to as many people as possible,” says Petty.

If Petty was a newcomer to the field of post-production today, he would probably be much more satisfied with the equipment being used now than with what was the standard at the beginning of his career. He has achieved a lot by making the technology of a largely self-contained, elitist industry available to a broad audience. In addition, he has improved the technology by reconceptualising, redesigning and revamping products from the ground up. However, we can only imagine that a person with an inquisitive and keen mind as his would hardly sit contentedly back in his chair and would instead work to continually bring the state of the art to yet another level.

Für den gleichen Preis sollten seine Kunden in Zukunft HD- und Ultra-HD-Technologie nutzen können. Eine Mammutaufgabe, die allerdings auch die Chance barg, vorhandene Produkte neu zu gestalten und neue zu kreieren. Im Zuge dieses Prozesses entstanden in rascher Folge drei Produkte, die sich wiederum durch eine wegweisende Gestaltung auszeichnen: die digitale Live-Broadcast-Filmkamera „Blackmagic Studio Camera“, der Filmscanner „Blackmagic Cintel“ und die digitale Filmkamera „Blackmagic URSA Mini“.

Die Kunst der Miniaturisierung

So sehr sie sich auch sonst unterscheiden, ist allen drei Produkten gemein, dass sie extrem kompakt gestaltet sind. Besonders deutlich wird dies am Beispiel des Cintel. Blackmagic Design hatte den Filmscanner-Hersteller Cintel 2013 gekauft, mit dem Ziel, die Digitalisierung von 35-mm-Bewegtbildmaterial schneller, einfacher und kostengünstiger zu gestalten. Denn obwohl der 35-mm-Film aus der Mode gekommen ist, liefert er eine Auflösung in bester Ultra-HD-Qualität – und das bereits seit über hundert Jahren.

„Der ursprüngliche Cintel passte durch keine Tür“, so Kidd. Also bestand der erste Schritt darin, alle unnötigen und veralteten Komponenten aus dem Gerät herauszunehmen und sich bei der Neukonstruktion auf das Wesentliche zu konzentrieren. „Wir haben den Scanner mit einem ‚Space Frame‘, einem hochfesten Strukturrahmen, neu gestaltet. Dadurch bekam er die nötige Steifigkeit, die wir brauchten, um die Gesamtgröße und das Gewicht deutlich reduzieren zu können“, so Kidd. Auf dieser Basis ist ein futuristischer Filmscanner mit einer beeindruckend minimalistischen Ästhetik entstanden, der dank seiner kompakten Ausmaße sogar an die Wand gehängt werden kann.

„Ich denke, dieses Beispiel verdeutlicht ganz gut, wie wir an Dinge herangehen. Wir möchten wirklich etwas bewegen; Produkte machen, die technisch ausgereift und bezahlbar sind. Und die unsere Kunden zum Staunen bringen. Wir lieben Video als kreatives Medium, und deswegen möchten wir jedem Menschen die Möglichkeit eröffnen, optimal mit diesem Medium zu arbeiten“, resümiert Petty.

Würde Petty heute wieder in der Postproduktion arbeiten, könnte er wohl um einiges zufriedener mit seinem Arbeitsgerät sein als zu Beginn seiner Laufbahn. Er hat bereits vieles erreicht, indem er die Technik einer weitgehend in sich geschlossenen, elitären Branche einer breiten Masse zugänglich gemacht hat. Und er hat vieles verbessert, indem er Produkte neu gedacht, neu entwickelt und neu gestaltet hat. Aber wer mit einem solchen wachen Blick auf seine Branche schaut, wird wohl nie restlos zufrieden sein können.



Red Dot: Design Team of the Year 2016

Interview: Simon Kidd Director of Industrial Design Blackmagic Design

Simon Kidd has built and led the Blackmagic Industrial Design Team since its inception ten years ago. Red Dot talked to him about his work at Blackmagic Design.

What does Blackmagic Design stand for?

Blackmagic Design is dedicated to making the highest quality video affordable to everyone. Design plays an integral role in achieving this, it's part of our DNA.

Can you sum up Blackmagic Design's design philosophy in just a few words?

Our key philosophy is to integrate design into the complete product development process. Rather than superficially wrapping styling around a product, we leverage it in every part of the creation process helping to deliver a more wholly considered final product.

You have been Director of Industrial Design at Blackmagic Design since the inception of the design department. How would you describe your role as head of the design team?

I lead a large team of dedicated and passionate designers and engineers. So first and foremost, my role is about empowering them to deliver their best work. Essentially this involves setting out the design philosophies, systems and processes to provide the guidance and structure for them to work within. However, I am still a hands-on designer. I believe it is the sum of the details that makes a product great and for this reason I am involved in every project that comes through the studio.

The role has a particularly broad scope – industrial design, design engineering, and the mass production of all mechanical parts. Bringing all three functions together was a deliberate decision for a number of key reasons; firstly, it ensures that the essence of the concept is not lost during the design-engineering phase – designers and engineers work closely together to ensure that the concepts are maintained, and even improved on, during the engineering stages.

Simon Kidd hat das Blackmagic Industrial Design Team vor zehn Jahren aufgebaut und leitet es seitdem. Red Dot hat mit ihm über seine Arbeit bei Blackmagic Design gesprochen.

Wofür steht Blackmagic Design?

Das Ziel von Blackmagic Design ist es, erstklassige Videoaufnahmen für alle erschwinglich zu machen. Das Design spielt dabei eine zentrale Rolle, es ist Teil unserer DNA.

Kurz und knapp – was ist die Designphilosophie von Blackmagic Design?

Unser Kerngedanke ist die Integration von Design in den Gesamtprozess der Produktentwicklung. Wir wollen Design nicht oberflächlich um das Produkt legen, sondern in alle Teile des Entstehungsprozesses einbinden, um damit zu einem besser durchdachten Endprodukt beizutragen.

Seit der Gründung der Designabteilung sind Sie als Leiter des Industriedesigns bei Blackmagic Design dabei. Wie sieht Ihre Rolle als Leiter des Designteams aus?

Ich leite ein Team von engagierten und leidenschaftlichen Designern und Ingenieuren. In meiner Rolle geht es also hauptsächlich darum, ihnen zu ermöglichen, ihr Bestes zu geben. Das heißt vor allem, Designphilosophien, Systeme und Prozesse zu etablieren, an denen sie sich bei der Arbeit orientieren können und die ihre Arbeit strukturieren. Ich bin aber selbst auch noch aktiv in den Gestaltungsprozess eingebunden. Ich denke, es ist die Summe der Details, die ein Produkt zu einem tollen Produkt werden lässt. Deswegen bin ich in jedes Projekt involviert, das unser Designbüro durchläuft.

Meine Rolle ist also sehr weit gefasst – Industriedesign, Konstruktionstechnik sowie die Serienproduktion aller mechanischen Teile fallen in meinen Bereich. Es war eine bewusste Entscheidung, alle drei Aspekte zusammenzuführen.



“Design quality is the unseen attention to detail that makes a product feel intuitive.”
 „Designqualität ist die unsichtbare Aufmerksamkeit für das Detail, damit ein Produkt intuitiv verständlich ist.“

Simon Kidd – Director of Industrial Design



Secondly, we can control very closely the manufactured outcomes ensuring the details from the initial concept follow through into the final product – subtleties of form, tolerancing of parts and quality of finishes. And finally, we can feed key learnings from the engineering and manufacturing stages back into the front end of the product development cycle. We think of this as a ‘closed loop’ and it enables us to continue to learn all the time and consistently improve what we do.

Could you please describe the design process at Blackmagic Design?

Very collaborative. We have a tight-knit team that has worked together for a long time. We bounce ideas off each other to quickly solve problems and come up with the best solution. The process is fluid and we move fast. We’ve developed some key pieces of intellectual property around the process of industrial design; this has enabled us to drive product development cycles with far greater speed and efficiency than many other brands in the space. Being first to market with new technologies, in well designed high quality products, has been rewarded with loyal customers who really appreciate what we do.

What sort of designers make a good fit for your team?

We like to bring ‘T’ shaped people into our team. That is, they are rooted firmly with a core strength, such as industrial design, but also show a deep empathy toward other related functions such as engineering, manufacturing and even quality control. This makes them incredible designers because they understand at a very early stage in the design process the impact that every decision has on the final product.

Die Gründe hierfür sind vielfältig: Erstens wird dadurch gewährleistet, dass die Grundidee bei der Konstruktion nicht verloren geht. Die Designer und Ingenieure arbeiten eng zusammen, um sicherzustellen, dass die Konzepte im Laufe der Konstruktionsphasen erhalten bleiben und sogar verbessert werden. Zweitens können wir die Produktionsergebnisse so sehr genau kontrollieren und eine durchgängige Umsetzung der Details von der ursprünglichen Idee bis zum Endprodukt sicherstellen. Es geht dabei um Feinheiten der Formgebung, Toleranzen und die Qualität der Verarbeitung. Zu guter Letzt können wir wichtige Erkenntnisse aus den Konstruktions- und Produktionsphasen direkt in den frühen Produktentwicklungszyklus einarbeiten. Wir betrachten dieses Verfahren als einen geschlossenen Kreis, der es uns erlaubt, permanent zu lernen und unsere Arbeit ständig zu verbessern.

Wie sieht der Designprozess bei Blackmagic Design aus?

Sehr kollaborativ. Wir haben ein gut eingespieltes, eng aufeinander abgestimmtes Team, das seit vielen Jahren zusammenarbeitet. Wir tauschen uns aus, um Probleme schnell zu lösen und die beste Lösung zu finden. Dieser Prozess ist fließend und bringt uns rasch vorwärts. Wir haben einige Kernstücke im Bereich geistigen Eigentums während dieses Industriedesign-Prozesses entwickelt. Mit dieser Herangehensweise können wir Produktentwicklungszyklen viel schneller und effizienter vorantreiben als viele andere Marken in diesem Bereich. Es gelingt uns immer wieder, als Erster mit neuen Technologien sowie durchdachten und hochwertigen Produkten auf den Markt zu kommen. Dafür werden wir mit treuen Kunden belohnt, die das, was wir machen, wirklich schätzen.

Similarly, we like to blur the lines between industrial designers and product engineers, we like teams to work fluidly and develop a respect for all disciplines that are required to bring a product to market.

How important are aesthetics in a technology-driven field as cinematography?

They’re critical. First and foremost aesthetics are driven out of the product’s functionality – enhancing the human-machine interface, improving clarity of controls and reflecting the ergonomics: these are critical elements of any camera. Secondly, they drive an emotive appeal that forms the bond between the product and user, often projecting the aspirations that the user may have. And finally, they’re an integral part of communicating key messages about the Blackmagic Design brand.

Often our aesthetics are driven from key functional aspects of a product, for example the CNC machined chassis of our original Cinema Camera not only acts as the backbone of the camera but also functions as a heat sink. This large thermal mass of aluminium cools the delicate image sensor and helps maintain beautiful image quality. Customers love hearing this story; they often have no idea that such an elegant visual element performs such a critical engineering function.

We also like to promote engineering aspects of the products, like the top vent pattern on URSA Mini, or the transverse fins on the Micro Cinema Camera. These reflect the highly complex nature of the internal workings and create a dynamic visual element that is driven by core functionality.

Welche Art von Designern passt gut in Ihr Team?

In unserem Team haben wir gerne „generalisierende Spezialisten“. Das heißt, sie sind Fachleute in einem Bereich wie beispielsweise dem Industriedesign, können aber auch grundlegende Kenntnisse in anderen verwandten Bereichen wie dem Ingenieurwesen, der Produktion oder sogar der Qualitätskontrolle vorweisen. Das macht sie zu unglaublich guten Designern, da sie bereits in einer sehr frühen Phase des Designprozesses in der Lage sind, die Auswirkung jeder Entscheidung auf das Endprodukt nachvollziehen zu können. Ebenso verwischen wir gerne die Trennlinien zwischen Industriedesignern und Produktionstechnikern. Die Teams sind flexibel, die Übergänge fließend, sodass alle Beteiligten einen Respekt für all diejenigen Disziplinen entwickeln, die erforderlich sind, um ein Produkt auf den Markt zu bringen.

Wie wichtig ist die Ästhetik bei einem technologieorientierten Bereich wie der Kinematografie?

Sie ist entscheidend. Die Ästhetik ist überwiegend von der Funktion des Produktes geprägt – eine optimierte Mensch-Maschine-Schnittstelle, übersichtlichere Bedienelemente und eine perfekte Ergonomie sind allesamt kritische Bestandteile jeder Kamera. Daneben hat die Ästhetik einen emotionalen Wert, der den Verbraucher an das Produkt bindet und es ihm erlaubt, seine Erwartungen auf das Produkt zu projizieren. Letztlich bildet die Ästhetik einen wesentlichen Bestandteil bei der Vermittlung der Kernbotschaften der Marke Blackmagic Design.



Too often products try to 'cover up', wrapping superfluous layers around technology. We prefer to celebrate it.

And how do you maintain a consistent design language?

We make a wide range of products for many different segments of the video production industry. They're designed for quite different functions, users and environments. But rather than trying to create a singular visual language, we prefer to unite the products through their inherent qualities. We design the products to reflect the Blackmagic Design brand through physical aspects such as materials, finishes, internal structures, and key touch points such as latches, buttons and connections.

We don't believe that our products need to look the same, but they do need to exude the same qualities. Across more than 100 product lines, used in a wide range of environments, this is tricky to achieve. It requires a great deal of discipline, adhering to a robust design process and staying true to the brand.

Would you say that the design of your products is a materialisation of a technological quality?

Absolutely. Not only do we use the aesthetic elements of the products to communicate a message, we want the physical elements of the camera, their detailing and their tolerancing, to reflect the precision and accuracy of the internal engineering. It is a key way that we communicate to our customers – that the products are of a high quality, even though they are an affordable price.

Unsere Ästhetik leitet sich oft aus den wichtigen funktionalen Aspekten eines Produktes ab. Zum Beispiel stellt das CNC-bearbeitete Gehäuse unserer innovativen Cinema Camera nicht nur das Rückgrat der Kamera dar, sondern dient auch als Kühlkörper. Diese große thermische Masse aus Aluminium kühlt den empfindlichen Bildsensor und hilft dabei, eine hohe Bildqualität zu erhalten. Unsere Kunden sind von dieser Geschichte begeistert, denn sie wissen oft nicht, dass ein solch optisch ansprechendes Element auch eine entscheidende konstruktive Funktion erfüllt.

Zudem betonen wir gerne konstruktionsbedingte Produktmerkmale wie zum Beispiel die obere Öffnung des URSA Mini oder die Querlamelle bei der Micro Cinema Camera. Diese spiegeln die hohe Komplexität des Innenlebens wider und bilden ein dynamisches optisches Element, das aus der zentralen Funktion resultiert. Allzu oft wird bei Produkten versucht, sie „einzuhüllen“, um damit die Technologie unnötig zu verpacken. Wir zelebrieren lieber die Technologie.

Wie gelingt es Ihnen, eine konsequente Designsprache beizubehalten?

Wir bieten eine breite Palette an Produkten für viele verschiedene Bereiche der Videoproduktion. Sie werden für ganz unterschiedliche Funktionen, Benutzer und Umgebungen entworfen. Unser Fokus liegt weniger auf einer einheitlichen Designsprache als vielmehr darauf, die Produkte durch ihre inneren Eigenschaften zu vereinen. Wir entwerfen die Produkte so, dass sie die Marke Blackmagic Design durch technische Aspekte wie Material, Verarbeitung, interne Strukturen sowie wichtige Berührungspunkte wie zum Beispiel Riegel, Knöpfe und Verbindungen widerspiegeln.

What role does the aspect of user-centred design play in your design work?

We make products for a highly technical professional industry, so understandably our customers have very high demands. Not only do our products need to be well designed, of great quality and be very reliable, they need to specifically cater for the user's workflow. To achieve this, we spend a great deal of time studying the way they work and the environments they operate in.

Our high end digital camera URSA is a good example of this. After an exhaustive study of 'on set' film crews we identified three key 'work zones' around the camera – the camera operator, the focus assistant and the audio engineer. We set about creating a camera that specifically catered for needs of each of these users providing the specific controls that each required. The result is a product that has superior ergonomics, a much more organised workflow and controls laid out in a considered and logical way.

... and how important is sustainability in your process?

We tend to take a more long-term approach to sustainability. Further than using recyclable materials, we develop products that include technologies that will increase their lifespan.

In the case of our digital film camera URSA, this approach comes in the form of an upgradable image sensor. We found that image sensor technology was moving so fast that cameras were becoming obsolete within a few years of their release – despite the fact that the body of the camera was still cutting edge. So we found a way to make the image sensor 'user-upgradable' and implemented this technology in URSA. Not only did this create a hugely sustainable product but it also delighted our customers who now had a camera that would last for many years to come.

How do you enjoy working with your customers?

There is a privilege in creating for a creative industry – they appreciate the effort. Prior to Blackmagic the industry was dominated by bland utilitarian design that was forced on users in overly expensive and complicated products.

Our end users are highly creative, and highly technically skilled people. There are similarities with industrial designers. We want them to enjoy using their products and appreciate the thought we've put in – much the same as we do.

Has your work changed your way of seeing movies?

When you design the tools that are used to make movies, you get a real understanding of the effort and hard work that goes into creating a motion picture, it's a collaboration of a large creative and technical team working under intense pressure toward a common goal. Interestingly it's like designing a product.

Wir denken nicht, dass unsere Produkte alle gleich aussehen müssen – aber sie müssen alle die gleichen Eigenschaften vorweisen. Bei hundert verschiedenen Produktlinien, die in einer Vielzahl unterschiedlicher Umgebungen verwendet werden, kann das eine Herausforderung sein. Es erfordert ein großes Maß an Disziplin, die Einhaltung eines soliden Gestaltungsprozesses sowie Markentreue.

Würden Sie sagen, dass das Design Ihrer Produkte die Manifestation ihrer technologischen Qualität ist?

Absolut. Wir verwenden die ästhetischen Merkmale der Produkte dazu, eine Botschaft zu vermitteln. Darüber hinaus müssen die physischen Bestandteile der Kamera, ihre Details sowie ihre Toleranzen die Präzision und Genauigkeit des Innenlebens widerspiegeln. Das ist eine zentrale Botschaft an unsere Kunden – nämlich, dass die Produkte hochwertig und trotzdem erschwinglich sind.

Welche Rolle spielt die benutzerorientierte Gestaltung bei Ihrer Designarbeit?

Da wir Produkte für eine hoch technische und professionelle Branche herstellen, haben unsere Kunden natürlich sehr hohe Anforderungen. Unsere Produkte brauchen nicht nur ein gutes Design, hohe Qualität und eine hohe Zuverlässigkeit, sie müssen auch zum individuellen User-Workflow passen. Das erreichen wir dadurch, dass wir viel Zeit damit verbringen, die Funktionsweise der Produkte und die Umgebung, in der sie eingesetzt werden, zu verstehen.

Unsere High-End-Digitalkamera URSA ist ein gutes Beispiel dafür. Nach einer eingehenden Beobachtung von Filmcrews bei der Arbeit haben wir drei „Hauptarbeitsbereiche“ im Umgang mit der Kamera identifiziert: Kameramann/-frau, Kameraassistent/-in und Tontechniker/-in. Dann haben wir mit der Konstruktion einer Kamera angefangen, welche den speziellen Bedürfnissen dieser drei Benutzergruppen gerecht wird und die jeweiligen spezifischen Kontrollen aufweist. Das Ergebnis ist ein Produkt mit einer überlegenen Ergonomie, einem viel besser organisierten Workflow sowie einer Benutzerschnittstelle, die durchdacht und logisch aufgebaut ist.

... und wie wichtig ist der Aspekt der Nachhaltigkeit?

Wir gehen das Thema Nachhaltigkeit eher langfristig an. Über den Einsatz wiederverwendbarer Materialien hinaus entwickeln wir vor allem Produkte, deren Lebensdauer sich durch die integrierte Technik erhöht.

Im Falle unserer digitalen Filmkamera URSA ist dieser Ansatz etwa in Form eines aufrüstbaren Bildsensors umgesetzt. Wir haben gemerkt, dass die Bildsensortechnologie sich so schnell weiterentwickelte, dass Kameras nach wenigen Jahren bereits veraltet waren, obwohl der Kamerakörper immer noch den Stand der Technik darstellte. Deshalb haben wir eine Lösung gefunden, den Bildsensor aufrüstbar zu gestalten. Diese Technologie haben wir in die URSA implementiert. Das hat zum einen ein enorm nachhaltiges Produkt geschaffen und zum anderen unsere Kunden gefreut, die nun eine Kamera haben, die sie lange begleiten wird.

People just see the outcome, but when you have an understanding of the process that was required to get there, you have a greater appreciation of the end result. So it's very hard not to 'appreciate' a lot of the films you watch.

Our Cinema Cameras were used on "Mad Max: Fury Road", in some incredibly tough to shoot scenes. Not only was this a testament to the camera's rugged design, but it showcased the ways creative people can utilise the benefits of our cameras – they're affordable, functional and miniaturised. Using multiple Blackmagic Cinema Cameras in tight spaces allowed them to create many of the unique action scenes in that movie – it's real 'edge of the seat' stuff. Watching that film and appreciating the creative ways people have used our product is extremely satisfying.

Do you have a role model in design?

I admire Apple. Not just for their design, but for their consideration of the entire engineering and manufacturing process and the effect it has on front end design decisions. They have set new benchmarks for the quality and tolerancing of mass produced products.

What does it mean to you to be the Red Dot: Design Team of the Year?

It's an incredible honour for our team and the entire Blackmagic Design business. To be recognised among the top design-led businesses in the world truly endorses our commitment to making the highest quality video affordable to everyone through really well designed, high-quality and innovative products. We're a young company with an evolving design legacy and we consider this to be validation of the work that we've done to date ... and inspiration for the team to go forward.

Wie ist die Zusammenarbeit mit Ihren Kunden?

Es ist ein Privileg, für eine kreative Branche zu gestalten – die Kunden schätzen unsere Arbeit. Vor Blackmagic war die Branche von einem rein zweckmäßigen Design dominiert, die Produkte überteuert und kompliziert.

Unsere Endnutzer sind sehr kreativ und technisch versiert. Es gibt Ähnlichkeiten mit Industriedesignern. Wir möchten, dass sie ihre Produkte gerne verwenden und unseren Aufwand schätzen – genau so, wie wir das tun.

Hat Ihre Arbeit etwas daran geändert, wie Sie jetzt Filme sehen?

Wenn man die Werkzeuge gestaltet, die beim Drehen von Filmen verwendet werden, entwickelt man ein tiefes Verständnis für den Aufwand und die harte Arbeit, die dahintersteckt. Ein Film ist das Resultat aus der Zusammenarbeit eines großen kreativen und technischen Teams, das unter großem Druck auf ein gemeinsames Ziel hinarbeitet. Interessanterweise ist es ähnlich, wenn man ein Produkt entwirft. Die meisten Leute sehen nur das Ergebnis – wenn man aber den Prozess dahinter versteht, schätzt man das Endergebnis umso mehr. Es ist also schwierig, die gesehenen Filme nicht zu schätzen.

Unsere Cinema Cameras wurden beim Dreh von „Mad Max: Fury Road“ eingesetzt, und einige Szenen waren unheimlich herausfordernd. Das spricht nicht nur für das robuste Kameradesign, sondern zeigt auf, wie Kreative die Vorteile unserer Kameras ausnutzen können – sie sind bezahlbar, funktionell und sehr klein gehalten. Durch die Verwendung von mehreren Blackmagic Cinema Cameras bei beengten Platzverhältnissen gelang es den Filmemachern, viele der großartigen Action-Szenen in diesem Film zu verwirklichen. Es ist eine wirklich spannende Sache, sich diesen Film anzusehen und zu erleben, wie kreativ unser Produkt verwendet wurde.

Haben Sie ein Designvorbild?

Ich bewundere Apple. Nicht nur wegen des Designs, sondern weil Apple den gesamten Konstruktions- und Produktionsprozess berücksichtigt und sich dies bereits früh auf grundlegende Designentscheidungen auswirkt. Apple hat neue Maßstäbe für die Qualität und Produktionstoleranzen von Serienprodukten gesetzt.

Was bedeutet es für Sie, zum Red Dot: Design Team of the Year gekürt zu werden?

Es ist eine unglaubliche Ehre für unser Team bei Blackmagic Design und für das ganze Unternehmen. Die Auszeichnung als eines der besten designgeführten Unternehmen der Welt bestätigt unser Ziel, durch durchdachte, hochwertige und innovative Produkte erstklassige Videoaufnahmen für alle erschwinglich zu machen. Wir sind ein junges Unternehmen mit stetig wachsender Designerfahrung, und wir sehen diesen Titel als Bestätigung unserer bisherigen Arbeit und als Inspiration für die Zukunft.



Red Dot: Design Team of the Year 2016: the entire Blackmagic Industrial Design Team with CEO Grant Petty and Design Director Simon Kidd
Red Dot: Design Team of the Year 2016: das gesamte Blackmagic Industrial Design Team mit CEO Grant Petty und Design Director Simon Kidd